

# Narrativas pandémicas contemporáneas y COVID-19: la puesta en escena como estrategia y método visual en la prensa

## *Contemporary pandemic narratives and COVID-19. Staging as a strategy and visual method in the press*

Isabel Lincoln Strange Reséndiz\*  
Universidad Anáhuac México,  
Centro de Investigación para la Comunicación Aplicada (CICA)  
Av. Universidad Anáhuac núm. 46,  
Col. Lomas Anáhuac, C.P. 52786  
Huixquilucan, Estado de México, México

[isabel.lincoln@anahuac.mx](mailto:isabel.lincoln@anahuac.mx)  
<https://orcid.org/0000-0002-6998-9123>

Editor: Rogelio del Prado Flores

<https://doi.org/10.36105/stx.2024n12.12>

*Fecha de recepción: 29 de agosto de 2023*

*Fecha de aceptación: 30 de agosto de 2023*

## RESUMEN

El objetivo de la presente investigación consiste en identificar si aquello que vemos en los medios noticiosos sobre la pandemia de COVID-19 es, efectivamente, resultado de la elección de las propiedades de la puesta en escena y de la denominada interfaz de Scolari. El estudio si la prensa siguió una estrategia audiovisual (o método) para llevar los espectadores identificar en su cotidianidad pandémica, estructuras similares a las de relatos ficticios cinematográficos o televisivos, recurriendo a lo que Eco define como enciclopedia, en la medida en que la cultura organiza el campo semántico para identificar definiciones, a partir de unidades culturales comunes. Asimismo, se observan las estructuras narrativas como sintaxis espaciales, desde la perspectiva de M. de Certeau, a través de una metodología de análisis de contenido visual comparativo.

\* Doctora en Ciencias Políticas y Sociales, línea Comunicación y cultura, egresada con mención honorífica, por parte de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Tiene un posdoctorado en Literatura por parte de la Universidad Autónoma Metropolitana. Es coordinadora académica de la Maestría en Comunicación Integral y Transformación Social y docente del Doctorado en Investigación de la Comunicación de la Universidad Anáhuac México. Forma parte del Sistema Nacional de Investigadores Nivel I. <https://orcid.org/0000-0002-6998-9123>, [isabel.lincoln@anahuac.mx](mailto:isabel.lincoln@anahuac.mx)

**Palabras clave:** narrativas pandémicas, puesta en escena, enciclopedia, método visual, prensa.

## ABSTRACT

The objective of this paper is to identify whether what we see in the news media about the COVID-19 pandemic is, in fact, the result of the choice of the properties of the staging and of the so-called Scolari interface. In it, we study whether the journalistic media followed an audiovisual strategy (or method) to lead viewers to identify structures similar to those of fictional film or television stories in their pandemic daily life, resorting to what Eco defines as an encyclopedia, to the extent that that culture organizes the semantic field to identify definitions, based on common cultural units. Likewise, narrative structures are observed as spatial syntax, from the perspective of M. de Certeau, through a comparative visual content analysis methodology.

**Keywords:** pandemic narratives, staging, encyclopedia, visual method, press.

## INTRODUCCIÓN

En una de sus recientes publicaciones, “Coronavirus, epidemias e interfaces” (15 de marzo 2020), el académico Carlos Scolari, recupera el término de interfaz, mismo que desarrolla en *Las leyes de la interfaz* (2018), al referirse a una red de actores humanos, institucionales y tecnológicos que se encuentran interconectados y mantienen diferentes tipos de relaciones. La actual crisis COVID-19, según apunta Scolari, obliga a los seres humanos y a las instituciones a moverse de manera ordenada en colectivos organizados. No obstante, como apunta en mismo autor en una entrevistas otorgada a Miquel Pellicer (2020), la contingencia provocada por el virus SAR-Cov2 ha generado la aparición de diversos relatos audiovisuales, en torno a la Pandemia como tema principal, que se han estructurado en los medios y en las artes a lo largo de los años, en filmes como, en palabras del Scolari: *28 días después* (*28 Days Later*, Danny Boyle, 2002), *Soy leyenda* (*I Am Legend*, Francis Lawrence, 2007) *El hombre Omega* (*The Omega Man*, Boris Sagal, 1971), *Contagio* (*Contagion*, Steven Soderberg, 2011) (Pellicer, 2020). Se trata, según apunta el autor, de “docu-ficción de lo que estamos viviendo en la actualidad con la pandemia COVID” (Scolari a partir de Pellicer, 2020).

Por otro lado, en este “filón de la ciencia ficción apocalíptica” (Pellicer, 2020), existen una serie de imágenes que la sociedad ya había visto con anterioridad. Es decir, los fotógrafos, reporteros de la crisis, buscan reproducir en sus imágenes la realidad construida por el cine,

la literatura y el cómic, de tal manera que recuperan de su imaginario, aquello que ya habían visto antes y que forma parte de su “enciclopedia”. Es importante en este sentido anotar que Scolari retoma el término que Umberto Eco desarrolló en el *Tratado de semiótica general* (2000), para exponer cómo lo saberes generados por la cultura dominante condicionan nuestra visión del mundo: la pandemia debe verse como lo ha expuesto el cine y la literatura.

No obstante, a partir de lo señalado, es necesario identificar si aquello que vemos en los medios noticiosos sobre la pandemia de COVID-19 es, efectivamente, resultado de la elección de las propiedades de la puesta en escena; es decir, los medios periodísticos han seguido una estrategia audiovisual (o método) para llevar los espectadores a identificar en su cotidianidad pandémica, estructuras similares a lo que habían observado en el cine y la televisión; recurriendo a lo que Umberto Eco (2000) define como enciclopedia: la cultura organiza el campo semántico que nos llevará a identificar ciertas definiciones, a partir de lo que autor denomina las unidades culturales comunes y en oposición.

Es necesario anotar que, para Scolari, las historias emanadas de la “ficción claustrofóbica” (Pellicer, 2020), también pueden ser simbólicamente representativas de la realidad de la contingencia COVID-19, ya que se trata de relatos en los que se observa a familias y grupos “resistiendo el apocalipsis en su casa”. Para el autor, esto ya se había observado en “la película fundacional de los zombis” (Scolari a partir de Pellicer, 2020), *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968), en la que los personajes se encierran a resistir la crisis. Otro ejemplo del académico es el relato de Arthur Connan Doyle, *La zona ponzoñosa*. Otros productos culturales que podemos agregar a la lista, como *Conexión mortal* (Cell, Tod Williams, 2016), *The Stand* (Mick Garris, 1994), en los que se observa el impacto de una pandemia en la humanidad, principalmente, desde el punto de vista social; relatos que exponen los alcances del comportamiento humano en momento de crisis mundial. En la presente investigación, se estudia la estrecha relación que existe entre el cine y la realidad expuesta en los medios de comunicación, a partir del análisis de *Contagio*. Asimismo, se recuperarán las opiniones vertidas por diversos teóricos en torno a la cultura popular y la Contingencia COVID19.

### *Reflexiones teóricas contemporáneas: puesta en escena y pandemia*

La puesta en escena en uno de los conceptos más significativos del teatro y el cine; como sabemos, la imagen movimiento inicia con la puesta en escena. Recordemos, la vista *Una partida de cartas*, de Georges Méliès fue realizada en 1896, apenas un año después de la aparición del cinematógrafo Lumière en París; esta es una de las primeras realizaciones en la que se colocan de manera intencional una serie de elementos en el espacio en el que sucederá la acción, con el afán de brindarle realismo e intensidad.

Para comprender la naturaleza de la puesta en escena son necesarias una serie de definiciones generales. Es importante recordar que el concepto “mise-en-scène”, que se traduce como “poner en escena”, fue el que se utilizó para describir la forma en la que se disponían los componentes visuales sobre la escena en el teatro. Este concepto adquirió relevancia en el análisis fílmico, para observar la composición del encuadre, la interacción de luz, patrones de color, ángulo de visión de la cámara, así como el movimiento dentro del encuadre. La puesta en escena en el cine a la perspectiva de espacio, la profundidad y el movimiento en la imagen. Los directores que privilegian la puesta en escena son más realistas que los que enfatizan el montaje (Konigsberg, pp. 322-323).

Por otro lado, “realismo poético” fue una idea ocupada por Georges Sadoul en *Historia del cine mundial* para explicar algunas películas francesas que se realizaron entre 1934 y 1940, y que integraban el realismo con un estilo cinematográfico lírico (Konigsberg, p. 467). Se trataba de películas sobre la vida cotidiana, pero con suma sensibilidad narrativa; en estas películas, la composición y puesta en escena eran simbólicos y estetizados. La puesta en escena se configuró como un elemento importante en el estudio del cine. La denominada “forma abierta”, la puesta en escena trata de asemejarse lo más posible a la realidad, con el afán de extender los límites del encuadre. Asimismo, la iluminación de la puesta en escena puede reforzar un área de interés (Konigsberg, p. 264).

En este sentido, para Michel de Certeau (2007), las estructuras narrativas tienen un valor de sintaxis espaciales; están representadas por roles de actores y los lugares a los que se vinculan. La comprensión del personaje se determina por lugares y espacios que funcionan como modalizadores y que, a la vez, determinan sus cualidades; el ejemplo del autor es “un ciudadano”; es decir, los modalizadores pueden delimitar desde una perspectiva semántica al sujeto: “un lugar es una configuración instantánea de posiciones. Implica una indicación de estabilidad”. El espacio se plantea como un acto temporal que carece de estabilidad y se vincula con la experiencia.

En el relato, la descripción se sostiene en lo que Certeau denomina recorridos y mapas; se trata de los modalizadores de los lugares y los espacios; lo que Certeau (2007) denomina como recorridos y mapas; el narrador configura el itinerario que tiene la función de organizar los movimientos del personaje: “los relatos narran recorridos que tienen como característica... ser las formas diversas de un orden impuesto” (p. 134). De tal manera que el orden se determina a partir de los lugares y los espacios. Es decir, un ciudadano en una ciudad vacía llama la atención de receptor que encuentra que existe una circunstancia le falta a la descripción del lugar y el espacio, debido a que las ciudades pocas veces se encuentran vacías.

Por su parte, el teórico y académico Carlos Scolari ha realizado una serie de aportaciones teóricas sobre la cultural, la comunicación y los medios. Sin duda, la manera de hacer teoría

ha cambiado, así como la figura tradicional del teórico, como el sujeto que trabaja en solitario y en privado, y se ha convertido en una figura “*Avant Garde*”, que expone sus ideas y las discute a través de diversos espacios web. Esto obligatoriamente implica un cambio en la forma de hacer teoría sobre comunicación, entendiendo la teoría como el conjunto de reglas, principios y conocimientos que genera sobre una disciplina, debido a que estos intelectuales generan conocimiento teórico aplicable no sólo en blogs, sino también en entrevistas, chats e intercambios a través de la red. En “Coronavirus, pandemias e interfaces”, Scolari apunta que existen una serie de relatos vinculados a la pandemia de la COVID-19, mismas que podemos catalogar como ficciones claustrofóbicas, mismos que tratan sobre confinamiento y claustrofobia, y que pueden observarse en películas previas a la crisis sanitaria actual (Scolari, 15 de marzo 2020).

Un concepto que ocupa Scolari para explicar esta cuestión es el de *epidemic assemblage*, mismo que retoma del autor Nick Fox, quien en el 2020 explicó que a COVID-19 es una parte de un amplio conjunto de elementos humanos y no humanos que establecieron las condiciones para que el virus se propague (Scolari, 18 de noviembre 2020). Es decir, el SARS-COV2, se movió rápidamente alrededor del mundo, debido al encuentro humano en diferentes espacios; lo que ocasionó la epidemia fue la sociedad y no el virus por sí mismo.

Lo mencionado en el párrafo anterior, puede observarse en la película *Contagio* (*Contagion*, Steven Soderberg, 2011). Si bien, ésta surgió poco tiempo después de la epidemia de la influenza H1N1 ocurrida en el 2009, es un claro ejemplo de lo sucedido en la actualidad. De hecho, sirve de objeto de estudio para analizar las coincidencias que existen entre este relato audiovisual y la realidad contemporánea, misma que, a la vez, se expresa de manera cinematográfica en los medios de comunicación.

## METODOLOGÍA

A partir de lo mencionado, se realizará un análisis audiovisual de algunos de los filmes mencionados que se vincularán con los sucesos de la actual pandemia, en cuatro momentos principales, tanto de la ficción como de la realidad: 1) el surgimiento de virus, en el que se expondrá cómo surge el mismo; 2) la propagación; 3) el impacto en la sociedad, principalmente en lo que toda al confinamiento; 4) el reacondicionamiento social post pandemia en la ficción y, en el caso de la vida contemporánea, la nueva normalidad.

Para ello, se retomó la perspectiva de R. Bellour (2008), quien desde la tradición académica estructuralista define al texto (cinematográfico) como un todo orgánico que implica tanto unidad como divergencia, debido a que cuenta con una “multiplicidad” de formas textuales: históricos, sociales y de autor. El análisis del filme presenta debe realizarse en distintos

niveles; un objeto a estudiar implica no sólo seleccionar la película, sino qué se va a estudiar de la misma. Para Bellour, el análisis del filme implica la “preñez del detalle” (*pregnancy of detail*) —como lo diría Levi-Strauss— a través de la secuencia como unidad de representación, y en donde el significante cinematográfico puede tener un valor de delimitación. Congelar la imagen es una condición para cualquier tipo de análisis (extraer fotogramas), tomar notas y transcribir es un intento por apropiarse de la imagen y de redescubrir el filme y que el análisis quede fijado en palabras e imágenes. Por lo tanto, este análisis se concentrará en el detalle de los fotogramas que son simbólicamente representativos de lo que se expone en torno a las narrativas pandémicas y de algunas publicaciones de la prensa, en las que se buscó reflejar la realidad de la pandemia.

### *El surgimiento de la pandemia en la ficción y sus encuentros con la realidad*

En este apartado se exponen los paralelismos que existen con la película *Contagio* y la realidad cotidiana, aunque se mencionarán otras películas en las que los temas que detonó la pandemia son relevantes. Recordemos el argumento general de la cinta mencionada: la historia inicia en el día 2 de la enfermedad. Una mujer se encuentra sentada en el aeropuerto del Hong Kong esperando su vuelo a Manieapolis, Minessota, y ya presenta signos de una enfermedad; tose de manera constante mientras mantiene una llamada telefónica y como cacahuates del tazón que se encuentra en el bar donde toma una bebida. Al mismo tiempo, en la misma ciudad, que al momento del filme tiene una población de 2.1 millones de personas, otro joven que viaja en ferry y en el transporte público, llega a su casa sumamente enfermo y muere al ser atropellado por un camión. Ese mismo día, una joven en Londres, Inglaterra, con población de 8.6 millones, trabaja en su oficina, toma un taxi y termina muerta en el cuarto de un hotel. Estas primeras escenas de la película muestran una realidad dentro de la ficción, pero que está muy cercana a la nuestra: los tres personajes enfermos toman objetos que a la vez serán usados por otras personas; están en contacto con la población en elevadores, restaurantes, transporte público, hoteles y en la misma calle. Asimismo, conviven con sus seres queridos en casa, tienen contacto físico, sin mantener ningún tipo de distancia resultado de su enfermedad. El virus viaja de Hong Kong a Minnesota y a diversas partes del mundo, de tal manera que la pandemia inicia y tiene terribles implicaciones: muertes, saqueos, control, falta de hospitales, violencia, *fake news*, confinamiento, etcétera.

En la película, Alan, un bloguero, sugiere que la enfermedad surgió como resultado del mercurio en el pescado. No obstante, en una escena posterior, se explica que el virus tiene secuencias de cerdo y el murciélago; además, el virus muta rápidamente, de tal manera que los científicos tardan en descifrarlo en su totalidad. Aunado a lo anterior, la tasa de mortalidad es alta es de 20 a 25, no hay protocolos para la enfermedad y no hay vacuna.

En el filme, la enfermedad es respiratoria y transporte de manera similar al SARS-COV<sub>2</sub>. Uno de los personajes apunta que las personas se tocan la cara de 2 mil a 3 mil veces al día, tocan puertas, botones de elevador, etcétera. Además, se trata de un virus sumamente letal y lleva a la muerte en el cuarto día del contagio debido a que ocasiona encefalitis.

El salto de la ficción a la realidad es muy pequeño. El virus SARS-COV<sub>2</sub> que ocasionó la pandemia COVID-19 inició, al igual que en el filme mencionado, en una ciudad de oriente: Wuhan, China. Además, uno de los primeros rumores en torno al virus fue que surgió por consumir murciélago. En la película se menciona que el virus el cerdo y murciélago. En este sentido, la OMS, en el informe *WHO-convened Global Study of the Origins of SARS-CoV-2: Terms of References for the China Part*, publicado en julio de 2020, se declaró que el 96.2 por ciento de la secuencia genética del virus pertenecía al murciélago (p. 3). Es decir, desde los primeros momentos de la pandemia actual, se estableció un vínculo entre la ficción y la realidad, ya sea manera audiovisual y/o discursiva.

### *La propagación*

*Contagio* da cuenta de la realización de un esfuerzo internacional por detener la epidemia en el participa la Organización Mundial de la Salud y Centro para el Control y Prevención de Enfermedades, de los Estados Unidos, Departamento de Estado de los Estados Unidos. En la cinta, este país está preocupados por la propagación del virus en casinos y en otros espacios públicos. Las escuelas cierran resultado de la epidemia; el filme documenta el contagio y la estrecha relación que los enfermos mantienen con personas en las calles, en el transporte, con sus familias. Asimismo, el esfuerzo que hacen las autoridades por detener la epidemia.

La propagación del SARS-COV-2 fue veloz. El 30 de enero del 2020 se declaró la emergencia de salud pública; el 11 de marzo del 2020, la OMS advirtió la pandemia. A partir de ese momento, varios países comienzan a solicitar el confinamiento de sus ciudadanos, la sana distancia, el uso de cubrebocas, etcétera.

La película *Contagio* está inspirada en la epidemia de la influenza del 2009, la realidad que expone está cercana a la que vivimos en la actualidad con la COVID-19, que, sin duda, ha tenido un impacto mayor en la humanidad. Sin demeritar el daño que hizo a la humanidad la epidemia del 2009. La sociedad del siglo XXI nunca se había enfrentado a una realidad como la contemporánea que, al mes de agosto del 2021, contabiliza más de 4 millones de muertes. La cinta muestra la secuencia del contagio del virus, en la que el contacto humano tiene un efecto esencial. Como lo menciona Scolari con respecto a las interfaces humanas, éste es el factor que detona la pandemia. Se exponen una serie de secuencias en los que las personas conviven sin la sana distancia; hospitales llenos de personas que requieren atención médica inmediata, restaurantes, protestas, centros comerciales. Asimismo, se establecen una serie de

unidades médicas emergentes para combatir el posible impacto de la pandemia. Casi desde el inicio de la cinta, sus escenas son coincidentes con las de la vida cotidiana contemporánea: la cadena de contactos para el rastreo del primer caso y los subsecuentes; la identificación del impacto; la posible atención de los enfermos en centros múltiples habilitados en emergencia (estadios, escuelas); la dificultad del entierro y la cremación de los cadáveres; la presencia de los sindicatos en la atención de los enfermos; las posturas políticas en torno al manejo de la enfermedad; la automedicación; las compras de pánico; el impacto de las *fake news* y las redes sociales; la posibilidad de la muerte de alrededor de 70 millones de personas, el 1% de la población mundial; llamadas al 911; etcétera.

De hecho, en una de las escenas de la cinta, aparece el protagonista Mitch de la película *Contagio* caminando entre los pasillos de un súper mercado sin alimentos. En una de las imágenes recogidas por *United Nations News* (Barral, 2020), retrata a un grupo de compradores en los pasillos de una tienda de autoservicio, sumamente preocupados ante la escasez de alimentos; en los estantes no tienen comida y se están desarreglados, al igual que en la cinta mencionada. Lo curioso en este sentido es que los medios de comunicación parecieran haber replicado esta realidad. Como es conocido, durante la pandemia, sociedad se volcó sobre las tiendas y realizó compras masivas, como se observa en una de las imágenes recogidas por la BBC News Mundo (15 de marzo de 2020), cuyo encabezado fue: “Coronavirus / Por qué la gente compra desesperadamente papel de baño ante la pandemia del COVID-19”; en la imagen, los personajes de pelean en el súper mercado.

Las tomas cinematográficas se insertan en la realidad: una fosa común, de cinco por diez metros al menos, en la ciudad de Nueva York (BBC, 10 de abril de 2020), guarda cajas de manera llenas de cadáveres, según se muestra en la fotografía cenital. Esta nota es de la BBC está fechada durante las primeras semanas de la pandemia en dicha ciudad, y indudablemente se asemejan a las escenas de filmes apocalípticos pandémicos, como *Contagio*, en donde en una toma cenital retrata el impacto de la pandemia.

La similitud es perturbadora y la realidad va más allá de la puesta en escena propuesta por Scolari y otros. Es necesario recordar que, hacia principios del del 2021, India sufrió una de las peores crisis de la pandemia y en los medios de comunicación observamos imágenes que probablemente únicamente imaginamos en un filme apocalíptico. El 25 de abril del 2021, el diario *El País* publicó imágenes de la dinámica de la cremación de cadáveres en dicho país. A través de la fotografía, se registró una dinámica de comportamiento humano que sólo se había visto a través de la pantalla cinematográfica; en las fotografías se observan cadáveres envueltos en sábanas blancas, mientras un grupo de personas los arrojan a grandes pilas de madera envueltas en llamas. Sin duda, se trata de una escena sobrecogedora. La India llegó a registrar en el mes de abril del 2021 más de 346 mil casos y más de 2 mil muertes al día por la

enfermedad. En las dos fotografías del diario *El País* (Abidi, 25 de abril del 2021), de Danish Siddiqui, se observa la cremación de cadáveres en las calles de Nueva Delhi y la crisis que enfrentó la población por la saturación de hospitales. En la película *Contagio* se expone una escena similar que se observan millones de cadáveres en sábanas.

### *El impacto en la sociedad y el confinamiento: ficciones claustrofóbicas y realidad*

En *Contagio*, en el día 3, se presentan dos personajes observando un video en la computadora, en el sitio *Thrut Serum Now*, donde un hombre está en un elevador y se encuentra agonizando resultado de la enfermedad. Los personajes si lo que observan estará ensayado o si será una verdadera enfermedad, que le gobierno se niega a hacer una autopsia para encubrir la enfermedad y que, seguramente, la enfermedad surgió por el mercurio en el pescado. Esta escena está se replicó en múltiples hogares; las personas querían saber qué ocasionó el virus y como evitarlo, así que asesinaron a murciélagos y cerdos.

Otras cintas dan cuenta del impacto que la pandemia y en encierro pueden tener sobre el planeta en la sociedad. Tal vez una de las más icónicas es la secuencia de *28 días después* (*28 Days Later*, Danny Boyle, 2002), cuando el protagonista, Jim, despierta en la cama del hospital, después de un coma que duró justamente 28 días, mismo tiempo que duran los humanos infectados en vivir. El joven camina por un Londres desolado, mientras grita “¡Hola!”, esperando encontrar a alguien, pero no recibe respuesta, hasta que llega a su casa y se da cuenta de que padres está muertos sobre la cama, y que probablemente cometieron suicidio, esperando que Jim se recuperara del coma. En la nota publicada por la BBC el 30 de marzo del 2020, cuyo título es “Coronavirus en Reino Unido: cómo Londres logró tener cero muertes por COVID-19 durante un día”, se muestran las calles de Londres vacías, en una fotografía que ocupa el mismo ángulo que la película *28 Days Later*; incluso, puede verse al fondo caminando a una persona con vestimenta azul, como si se tratase del protagonista de la cinta.

Este fenómeno de fotografiar o filmar las calles desiertas de observó alrededor del mundo; algunos diarios mostraban las calles de varias ciudades vacías y, en algunos casos, invadidos por la fauna local. En una de los reportes espaciales de *El País*, titulado “Un mundo de calles vacías: la crisis del coronavirus” (Guiomar, 2020), se exponen fotografías de calles de Roma, Berlín o Madrid, por mencionar algunas, vacías; incluso, en la que corresponde al Mercado de Carmelo en Tel Aviv, un hombre camina con su perro, en un ambiente deteriorado, de manera similar a una escena de la cinta *Soy Leyenda*. Es decir, el paralelismo entre la ficción y la realidad es sorprendente. El diario *El País* publicó un artículo denominado “La película de nuestras vidas” (Ramírez, 16 de marzo, 2020), en las que se expone cómo presentamos a través de las pantallas, una realidad de la que también somos actores, y pone una

serie de ejemplos, no todos apegados a lo que vimos en los medios de comunicación, pero que sí se asemeja en muchos sentidos.

Recién iniciada la epidemia en China, Scolari publicó un documento titulado “Guerra Mundial V” (6 de febrero de 2020), en el que analiza cómo las narrativas ficcionales apocalípticas en las que se visualizan las posibilidades del fin de mundo, como en *Guerra Mundial Z* (2013). Se trata de narrativas literarias, audiovisuales y lúdicas (videojuegos); la realidad post pandemia pone sobre la mesa ese control social de la modernidad de la que habla el autor, en la que se vigila la temperatura, la higiene, la mascarilla, etcétera.

Lo anterior subraya la noción de que en la historia humana moderna existen una serie de eventos que han marcado nuestra vida: Pearl Harbor, el alunizaje del Apolo 13, el 11 de septiembre (Scolari, 3 de marzo del 2020); sin embargo, las nuevas generaciones están viviendo su propio hecho fatídico que los marcará de por vida: la pandemia; es un momento en el que sucede el “boom del *live broadcasting*” y la incursión de la vida *online*. Con la contingencia vino el encierro; los seres humanos se recluyeron en sus hogares para laborar, aprender y relajarse; diría Scolari: el capitalismo se convirtió en una actividad hogareña, supeditada a la vigilancia y al control.

Más allá de la tragedia humana de la COVID-19, la cuarentena ha obligado a vivir una nueva normalidad, en la que el uso del internet condiciona el modo de vida. La educación y el empleo han migrado al ambiente virtual. Asimismo, las relaciones personales se han integrado a esa virtualidad. La sociedad se ve obligada a sumergirse en el mundo de la comunicación, debido a las redes sociales, las plataformas de todo tipo, las compras *online*, etcétera. Pareciera que la realidad en tiempos de pandemia y encierro se aproxima a lo que Lipovetsky anticipó desde la década de los ochenta, en torno al mundo del consumo: “la profusión lujuriosa de sus productos, imágenes y servicios, con el hedonismo que induce, con su ambiente eufórico de tentación y proximidad, la sociedad de consumo [...] la sobremultiplicación de elecciones que la abundancia hace posible (Lipovetsky, 1986, p. 18). Lo que se busque está disponible en la red para el consumo de los usuarios que actualmente tienen más tiempo para navegar.

Los contenidos que circulan en las redes sociales son varios. Con el inicio de la contingencia, resultado de la pandemia, se multiplicaron los productos audiovisuales sobre la cuarentena, el virus y temas relacionados: *TikTok*, *YouTube*, *Gifts*, memes audiovisuales y memes en imagen. Sin duda, todos estos fenómenos merecen un estudio académico posterior. Lipovetsky reflexionó en torno al vínculo de lo virtual y las pantallas; señala que en la actualidad nuestra relación con estos elementos es algo peligroso, debido a que la virtualidad distorsiona la realidad: “los gestos, la sonrisa, el maquillaje, todo eso que es consustancial a la seducción quedó puesto entre paréntesis excepto en la virtualidad” (Lipovetsky a partir de Rueda, 2020); de tal manera que la virtualidad también llegó para quedarse.

## CONCLUSIONES

Existen diversas temáticas que inquietan a la sociedad y que están vinculadas con la pandemia y que, a la vez, pueden verse reflejadas en contenidos audiovisuales que surgieron de manera previa a la misma pero que reflejan nuestra realidad contemporánea. Lo apuntado en las páginas anteriores, nos lleva a pensar en lo que sucede en torno a la educación, la comunicación, el entretenimiento, la economía, la política, las relaciones sentimentales, etcétera. El encierro ocasionó la obligatoriedad a la pantalla y, de alguna manera, a la virtualidad, de tal manera que no sólo nos enfrentamos a las realidades antes expuestas, sino también a aquellas que nos lanzan hacia la virtualidad, como si las realidades de la ciencia ficción se hubiesen hecho presentes con la pandemia, emanadas ficciones como *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) o *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018), en la que nuestra relación con los videojuegos y las redes sociales es tan cercano, que forma parte de nuestra vida de manera indisoluble.

Trátese de narrativas claustrofóbicas, ficciones paranoicas, ciencia ficción, utopías/retropías, ficciones posmodernas, etcétera, la pandemia nos arrojó a un mundo de angustias, ansiedad, a los que sólo accedíamos a través de la lectura y lo audiovisual. Como se observa en esta ponencia, la línea entre aquello que observamos lejano o exagerado, como sucede con la cinta *Contagio*, se ha materializado como parte de la vida cotidiana, resultado de la estrategia emprendida por medios periodísticos, en las que el lugar y el espacio conforma una narrativa. En la cinta y en la vida real, la interfaz, esa red de actores humanos, institucionales y tecnológicos que se encuentran interconectados y mantienen diferentes tipos de relaciones resultado de la enciclopedia visual.

## REFERENCIAS

- Abidi, A. (25 de abril de 2021). Colapso hospitalario en la India ante el avance de la segunda ola. *El País*. <https://goo.su/ZTEWc5>
- Barral, B. (31 marzo de 2020). Las restricciones al comercio por el coronavirus no deben afectar nuestros alimentos. *United Nations News*. <https://goo.su/pehAjqK>
- BBC (30 de marzo de 2020). Coronavirus en Reino Unido: cómo Londres logró tener cero muertes por Covid-19 durante un día. <https://goo.su/xCzffF>
- BBC News Mundo (10 de abril de 2020). Coronavirus en EEUU: los entierros en una fosa común de Nueva York, la ciudad que tiene más casos de Covid-19 que cualquier país del mundo. *BBC*. <https://goo.su/AauUZb>
- Bellour, R. (2008). *The Analysis of Film*.
- Certeau, M. (2007). *La invención de lo cotidiano*. Universidad Iberoamericana.

- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Lumen.
- Guiomar, A. y Rosillo (2020). Un mundo de calles vacías: la crisis del coronavirus. *El País*. <https://goo.su/pNoJN>
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Akal.
- Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona, España: Anagrama.
- Pellicer, M. (2020). Hay que equilibrar la mirada crítica contra las plataformas digitales. En Miquel Pellicer. [Entrevista a Carlos Scolari]. <https://goo.su/ztUuz>
- Ramírez, S. (16 de marzo, 2020). La película de nuestras vidas. *El país*. <https://goo.su/FH-TUx3>
- Rueda, J. P. (9 diciembre de 2020). La semiótica de una pandemia. Gilles Lipovetsky [entrevista a Lipovetsky]. *El tiempo*. <https://goo.su/6BPo45W>
- Scolari, C. (6 de febrero de 2020). Guerra Mundial V. *Perfil*. <https://goo.su/HoSJw>
- Scolari, C. (15 de marzo 2020). Coronavirus, epidemias e interfaces. *Hipermediaciones*. <https://goo.su/tWmaJP>
- Scolari, C. (17 de marzo de 2020). Coronavirus: el 11S de la Generación Z. *Perfil*. <https://goo.su/WDm2>
- Scolari, C. (1 de mayo de 2021). Una conversación transferencial sobre Vidas mediáticas. *Hipermediaciones*. <https://goo.su/c5tPkN>
- Scolari, C. (18 de noviembre 2020). Metáforas, narrativas y nuevas especies mediáticas durante la pandemia. [Entrevista]. *Hipermediaciones*. <https://goo.su/fg6oNEu>
- Scolari, C. (8 de agosto de 2020). Nuevas interfaces para un mundo pospandemia. *Hipermediaciones*. <https://goo.su/lxXaIzK>
- Scolari, C. (2020). Educación transmedia, TIC y pandemia. Fundación Lúmninis. [Entrevista]. <https://goo.su/UjORwIj>
- Scolari, C. (14 de febrero de 2021). ¿Una nueva edad de oro de la comunicación oral? Podcasts, audiolibros y otras especies sonoras. *Hipermediaciones*. <https://goo.su/URfjA>
- Scolari, C. (2020). Hay pocos países tan mediatizados como Argentina. En *La marca editora*. [Entrevista de J. Fontevecchia]. <https://goo.su/iDRniH>

Esta obra está bajo Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

