

Artículo / Article

Diseño de vestuario, iconografía y distopía: notas sobre las estéticas de la ficción especulativa.¹

Costume Design, Iconography and Dystopia: Notes about Esthetical Aspects of the Speculative Fiction.

Enrique Meléndez Galán

Universidad de Oviedo

melendezenrique@uniovi.es

Marina Bargón García

Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología

marinabargon@gmail.com

Recibido: 22/02/2023 / Aceptado: 14/07/2023



Resumen.

El presente artículo tiene como objetivo analizar aspectos estéticos de algunas de las principales obras de ficción especulativa tanto del cine como de la televisión y aportar unas notas generales en torno a ellas buscando aspectos comunes y disonantes. Así, con la moda como hilo conductor, podremos ahondar en aspectos como la identidad de los personajes o cómo evolucionan, sin olvidar, por supuesto, los contextos en los que se desarrollan estas ficciones especulativas, lo que nos permitirá ahondar en algunos aspectos como el de “uniformidad” o “variedad”, entre otros. Así, se valorará el papel jugado por el vestuario en cintas como *The Hunger Games* (Ross, 2012), *Divergent* (Burger, 2014), *Metropolis* (Lang, 1927) o *The Handmaid’s Tale* (Miller, 2017-), entre otras obras, para explorar el rol activo y la potencia argumental que pueden contener, así como el diálogo con otros aspectos artísticos de estas obras y las posibles influencias en el mundo real.

Palabras clave.

Cine, Cultura visual, Diseño de Vestuario, Distopía, Ficción especulativa.

Abstract.

This paper focuses on the esthetical aspects of speculative fictions throughout a few recent films and series in order to give some general notes searching for common and different aspects between them. In this sense, we can deepen into costume design, not only as our main point, but also as a part of the identity of characters, how they evolve, and how are involved by contexts where these speculative fictions are developed; this allows us to study concepts such as “uniformity”, “variety” and others. In this sense, we will try to analyze the role played by dressing in different films like *The Hunger Games* (Ross, 2012), *Divergent* (Burger, 2014), *Metropolis* (Lang, 1927) or *The Handmaid’s Tale* (Miller, 2017-), and some other to explore the real value and the narrative potential of these aesthetical aspects and how it can influence in our current world.

Keywords.

Cinema, Visual Culture, Costume Design, Dystopia, Speculative Fiction.

Sugerencia de cita / Suggested citation: Meléndez Galán, Enrique y Bargón García, Marina (2023). Diseño de vestuario, iconografía y distopía: notas sobre las estéticas de la ficción especulativa. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 3, 15-28.

¹ Este trabajo se enmarca dentro del Grupo Escenarios para el arte (EstArt) de la Universidad de Oviedo, beneficiario del Programa de Ayudas para grupos de investigación de organismos del Principado de Asturias durante el período 2021-2023; de la Fundación para el Fomento en Asturias de la Investigación Aplicada y la Tecnología (FICYT); y del Fondo Europeo de Desarrollo Regional de la Unión Europea: AYUD/2021/50934.

1. INTRODUCCIÓN: COMUNICACIÓN VISUAL Y CONSTRUCCIÓN DE ESTÉTICAS

La relación entre el cine y la moda es una constante a la que merece la pena aproximarse desde diferentes campos de estudio y con diferentes objetivos. En el caso de la cultura visual, las aproximaciones que se hacen sobre el vestuario y el cuerpo en este tipo de ficciones, tanto fílmicas como televisivas, generan un rico campo de estudio con el que analizar cómo el cuerpo, tal y como explica Matilde Carlos (2016), es “cubierto, expuesto, revelado u oculto” (p.18). El lenguaje visual, amplio y lleno de matices supone un apoyo a la narrativa de estas creaciones audiovisuales realmente interesante y digno de estudio, y en el cual el diálogo entre los diferentes códigos indumentarios refuerza el mensaje que se quiere transmitir, no solamente en relación con la propia trama, sino en ligazón directa con el sustrato ideológico que se encuentra detrás de la creación de estas obras.

Al fin y al cabo, la moda “es cultura y comunicación, al igual que el cine” (Doria, 2016, p. 40) y este tipo de cintas o series, de corte futurista, son conscientes de la potencia visual que llega a tener un adecuado uso de vestuario, joyería, maquillaje o peluquería. Además, al ser una narrativa de anticipación, en muchos casos con tintes de ciencia ficción, permite jugar con elementos aparentemente menos ligados con nuestra realidad: colores más estridentes, peinados más complejos y extravagantes, rupturas con la tradición y, en definitiva, como exponía Doria, “sublimando” la “estética de lo imposible” (2016, p. 37).

A pesar de ello, la construcción que se realiza de estos futuros distópicos tiene muy presente el mundo actual, así como el pasado. Conceptos como el de “retrofuturista” nos hacen trasladarnos inevitablemente a obras como *Blade Runner* (Scott, 1982), a su secuela *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017), o a otras series, como *Altered Carbon* (Kalogridis, 2018-2020), que beben de esta suerte de estética de influencia de lo “retro”, y directamente del mundo oscuro, tecnológico y de tintes orientales creado por Ridley Scott. Así, la mirada al pasado con la que trabajaron Kaplan y Knode en el vestuario de Deckard en la primera de las cintas mencionadas es directamente un *look* que recuerda al cine negro de los años cuarenta, “con camisa, corbata, gabardina marrón y gastada” (Orta, 2016, p. 67); que contrasta directamente con el vestuario más avanzado de los replicantes. Estos portan una indumentaria más ajustada al cuerpo y peinados o maquillajes, como comentábamos anteriormente, más extravagantes, combinando así pasado, presente y “futuro” para conformar el ambiente y los recursos visuales de estas cintas.

En este sentido, tal y como recuerda el profesor Martínez Mesa (2021), la eficacia a la hora de construir estas distopías recae en buena parte en un desarrollo verosímil tanto de la narrativa como de los personajes, de cara a establecer una ligazón con ella y que el espectador se sienta identificado:

La caracterización de los personajes y, en especial, aquellos que desempeñan un rol principal es clave entre otras razones porque, en primer lugar, suelen ser quienes mejor y más fielmente encarnan los puntos de vista y el pensamiento del autor, pero también, y no menos importante, porque van a ser deliberadamente creados para experimentar durante el relato el mismo tipo de transformación interior que se desea insuflar en los lectores y espectadores (p. 5).

Así, nosotros como espectadores no solo seremos testigos de estas modificaciones en aspectos como la narrativa, los diálogos, la actuación o el desarrollo de las propias personalidades, sino que la estética en general, y el vestuario en particular, serán un síntoma, como desarrollaremos, de este tipo de transformaciones internas.

2. UNIFORMIDAD, VARIEDAD Y DIVERGENCIA: COLOR, MODA E ICONOGRAFÍA COMO PARTE DEL DISCURSO DISTÓPICO

Francisco Javier Martorell, en su tesis doctoral (2015), realiza un ejercicio muy interesante de síntesis a la hora de abordar estas ficciones especulativas, proponiendo tres fundamentos o dilemas sobre los que se suele construir el discurso distópico. Junto a los dualismos de “Artificio/Naturaleza” en lo ontológico y

“Tecnología/Humanismo” en lo epistemológico, propone, en el ámbito de lo político, el binomio “Individuo/Sociedad”. En dicho dualismo, el autor reconoce variantes entre las que cabe destacar la de “Individuo/Masa”, “Individuo/Estado” o “Privado/Público”, lo que le permite analizar la narrativa distópica que parte de esta premisa como una “crítica a la desintegración del individuo en la masa, a la normalización y planificación tecnocrática de la existencia” (p. 131) sirviéndose los autores de muchas de las obras que a continuación veremos de esas dicotomías.

Teniendo en cuenta estas palabras y esta preocupación fundamental por la pérdida de la individualidad frente a esa masa o estado, no es extraño que obras como *Divergent* (Burger, 2014) planteen, incluso ya en el propio título de la obra basada en la novela de Verónica Roth (2011), esa idea de diferencia como seña de identidad, en lo que el propio Martorell (2015) define como una “defensa de la especificidad, libertad e intimidad del individuo” (p. 131). A fin de cuentas, la idea de centrarse en lo “colectivo” en este tipo de ficciones distópicas es un recurso que se puede entender como habitual dado el interés de mostrar a los protagonistas “no tanto desde su consideración de seres atomizados y anárquicamente libres como desde su condición de agentes conscientes partícipes de una misma realidad social” (Martínez Mesa, 2021, p. 9). Esto nos lleva a pensar directamente en el papel que juegan estos protagonistas como parte de estas sociedades, cómo se envuelven en ellas, cómo es su día a día y cómo la construcción de sus personalidades y, en definitiva, de la estética reflejo de estas en forma de moda, peluquería o maquillaje, pueden aportarnos una información fundamental que permita aproximarnos a ese colectivo desde el cual surgen.

No obstante, esa idea de uniformidad, que se entiende hoy en día como algo negativo (en nuestro contexto cultural occidental capitalista) en tanto que supone la eliminación de la individualidad, se puede abordar desde una perspectiva mucho más amplia y compleja. Volviendo la vista a los textos utópicos del XIX, esa desaparición de la diferencia, que conlleva la eliminación de la distinción en la vestimenta —entre otros factores—, se entendía como algo positivo; como es el caso de la utopía moreana analizada por Martorell (2015). Así, en cuanto a la indumentaria, el igualitarismo que englobaría todas las facetas de la estética, se entendería como algo positivo por el rechazo que suponía el “lujo” y el “elitismo” (p. 244) que identifica este autor como algo propio de aquellos estamentos sociales que necesitan mostrar la opulencia de su vestuario como parte de su estatus.

Esto nos pone en directa relación con otra de las obras comentadas, como es el caso de *The Hunger Games* (Ross, 2012), donde se observa perfectamente en esas clases superiores el juego del vestuario como un elemento diferenciador cuando todos los mineros del Distrito 12 visten de la misma forma. Aquí, la labor realizada por la diseñadora Judianna Makovsky para la obra mencionada pone de manifiesto la preocupación por crear una ruptura estética entre ese Distrito 12, de donde procede la protagonista, y el Capitolio, donde se sitúan los estamentos de poder (Creeden, 2012); aunque esta diferenciación entre clases la desarrollaremos posteriormente en el siguiente epígrafe.

En este sentido, y analizando la obra de *Divergent* (Burger, 2014) siguiendo las premisas planteadas por Martorell (2015), la idea de uniformidad en cuanto al vestuario no implica que no exista “variedad”. Al fin y al cabo, entendemos como extrapolable la reflexión que realiza este autor sobre *Viaje por Icaria* de Étienne Cabet (1840/1848) en donde observa cómo el concepto de “atuendo” se transforma en la obra de Cabet en “uniforme”. No obstante, y como recupera este autor del filósofo francés:

... no vayas a creer que la *uniformidad* carece aquí de *variedad*: por el contrario, en el vestido es en lo que la variedad enlaza del modo más feliz sus riquezas con las ventajas de la uniformidad [...] Todos los individuos de una misma condición o estado llevan un mismo *uniforme*, pero millares de uniformes diferentes corresponden a los millares de diversas condiciones (p. 248).

En relación con ello, en la película dirigida por Burger (2014), las facciones en las que se divide la sociedad participan de una misma iconografía en cuanto al vestuario que se asocia a cada una. Popp (2014), analizando los diseños de vestuario del estilista Carlo Pogglioli realizados para cada una de las facciones, recupera las palabras del

modisto para exponer y resaltar los aspectos diferenciadores de esta distopía juvenil. El diseñador se inspira en cada una de las labores o características propias de estas facciones para otorgar una potente semántica a estos vestuarios. En este sentido, el vestuario de la protagonista, procedente de la facción de Abnegación, de vida sencilla y encargados de servir al prójimo, parte de escalas de grises, tonos neutros que, sumados al corte sencillo y a materiales humildes, hacen de los tejidos parte indisoluble de la esencia misma de la facción. Esa idea de humildad y de servicio es la que lleva a los miembros de esta facción, como se explica desde el comienzo de la cinta, a formar parte de las decisiones del gobierno de esta ciudad para asegurarse la prosperidad.

Así, la semántica de la moda que acompaña al personaje de Tris, la protagonista, va en relación directa con su evolución y somatizará los cambios internos del personaje, tal y como comentábamos en la introducción del presente artículo. De este modo, y recurriendo a las palabras del propio diseñador de vestuario, podemos expresarlo así: "... throughout the story she becomes more sensual and confident after she hones her great abilities in the Dauntless faction, which is also reflected in her costume transformation" (Popp, 2014, parr. 6). En esencia, el máximo responsable del diseño de imágenes personales de la cinta hace referencia a cómo se refleja ese cambio que acontece en su propia personalidad a medida que va abandonando la facción de Abnegación y acomodándose en la facción de Osadía ("Dauntless" en la versión original).

Tanto esta última facción, como las cuatro restantes, también son partícipes de esa iconografía en el vestuario, siendo esta última de tonos oscuros con toques flamígeros, acorde a una estética más ligada a esa protección que realizan sobre el resto de la población, incluso con ligeras distinciones en cuanto al rango. La facción de Erudición, con tonos azules y líneas muy angulosas, se inspira en el vestuario empleado en laboratorios, como batas, lo que responde a esa idea de desarrollo e innovación. Por otro lado, la facción de Verdad, sin degradados ni espacio para otros colores que no sean el blanco y el negro, alude perfectamente a esa dualidad verdad/mentira en ligazón directa con la justicia y sin espacio, literal y gráficamente, para la presencia de grises. Por último, Cordialidad presenta tonos terrosos, quebrados y de mayor variedad, como naranjas, ocres, verdes y pardos, extraídos de la naturaleza, que se ponen en directa relación con su trabajo como agricultores, siendo en este caso también vestuario más cómodo para dicha faena (Popp, 2014).

Así, lo que para Cabet, a mediados del siglo XIX, era parte de la iconografía de un socialismo utópico, en la cual el vestido no podía suponer ningún tipo de diferenciación, en esta ola de distopías *mainstream* dicha relación se invierte. Lo que antaño se veía como algo positivo, es aquí expuesto de una forma negativa. Por tanto, esto nos lleva a reflexionar o recuperar una idea fundamental para abordar el estudio de este tipo de ficciones especulativas, en las que se entiende que "la utopía de un hombre puede ser la pesadilla de otro" (Kumar, 2007, p. 74). Así, este tipo de creaciones propias de la industria cinematográfica "dominante" como es Hollywood, tal y como recuerdan Méndez Rubio y Rey-Segovia (2018), no hacen sino conformar un "elemento de mediación y conformación del sujeto a través del consumo de un tipo de bienes culturales aparentemente desideologizados que, sin embargo, tendrían un papel fundamental en la reproducción social del sistema" (p. 84).

Esa aparente desideologización de la que nos hablan estos autores es lo que lleva también al profesor Urraco Solanilla (2021) a hablar de "caballo de Troya" para referirse a este tipo de discursos que tienen como foco de su mensaje la juventud inconformista sometida a una sucesión de crisis y para la cual los futuros prometidos parece que cada vez se alejan más del alcance. Lo que se "disfraza" (para continuar con el vocabulario empleado por este autor y que nos entronca con el vestuario objeto de este artículo) de rebelde no es nada más que un fuerte discurso de carácter individualista propio de una omnipresente doctrina neoliberal de la que parten y, en ella, la moda juega un papel fundamental: por un lado, de cara a potenciar el fuerte individualismo y una necesidad de resignificarse como individuos valiéndose de una estética particular y personal; pero, por otro lado, paradójicamente parece necesitar también de unos arquetipos estéticos, de "tribus" en el concepto más amplio de su significación, en los que este individuo se integra y forma parte (o al menos aspira a ello). Así, en el personaje de Tris en *Divergent* (Burger, 2014), podemos entender y apreciar su individualidad y su emancipación a través de su vestuario en relación con esa nueva "tribu" que la acoge, que es la facción de Osadía.

De este modo, y volviendo a las reflexiones vertidas por Urraco (2021), “el primero de los mensajes que encontramos en estas obras, que seguramente sea el más directo, por inicial y por recurrente, es el que enfatiza el valor de la individualidad” (p. 159). Una individualidad que se desarrolla en consonancia con un discurso de ultracompetitividad común en este tipo de cintas que te obligan a competir hasta el último de los extremos en ficciones que parten del clásico *Battle Royale* (Fukasaku, 2000), cuya misma idea se refleja perfectamente también en *The Hunger Games* (Ross, 2012), o incluso, a grandes rasgos, en *The Maze Runner* (Ball, 2014):

Solo puede ganar uno o, en términos más crudos, solo puede *quedar* uno, sea cual sea la recompensa. Se presenta, con todo ello, como natural e inevitable la lógica de los juegos de suma cero, en los que la ganancia de uno *es* lo que el otro pierde (o en los que solo cabe ganar en la medida en que otro pierda en la misma proporción), bajo la idea general de que, como en la canción, “the winner takes it all” (Urraco, 2021, p. 159).

Bajo estas premisas, no nos sorprende el éxito reciente de la ficción (si bien no distópica partícipe, al menos, de muchos de los elementos de esta narrativa de anticipación) *Squid Game* (Hwang, 2021-), en la cual el protagonismo no recaería en los jóvenes como los de las obras comentadas en el párrafo anterior, sino que en su mayoría son adultos los que se enfrentan a los diferentes “juegos”. Por otro lado, ello no deja de ser interesante en tanto que podríamos estar hablando de que los jóvenes que podían haberse sentido identificados en su momento con las obras de distopía juvenil comentadas pueden ahora, en torno a una década después, contar con unas edades similares a los protagonistas de esta serie y seguir partiendo de esa visión pesimista de un futuro que es perfectamente representada en la hipercompetitividad de la ficción surcoreana. De hecho, el hilo argumental de las pruebas de esta suerte de “battle royale” es la infancia y los juegos en ella disfrutados, ahora retorcidos y convertidos en una amenaza. Así, además de establecer un anclaje con ese pasado, entendido como infancia, y que también comentaremos en el siguiente epígrafe, la ficción aporta un interesante diseño tanto arquitectónico como de vestuario. Así, esas escaleras y paredes de tonos estridentes, con reminiscencias desde Piranesi a las obras de Ricardo Boffil, son un contexto adecuado para el vestuario propuesto por el equipo de diseño de esta obra.

La elección de los colores para el vestuario tanto de vigilantes como de participantes no es algo dejado al azar tampoco. En una entrevista con la plataforma *IGN*, la diseñadora del vestuario Cho Sang-kyung exponía cómo el uso de esos tonos tan saturados serían llamativos ya desde el propio diálogo con la plataforma de Netflix, característica por sus tonos oscuros y rojos. Además, la elección del chándal estilo “retro” de los jugadores buscaba recordar a aquellos que solían ser vendidos frente a las escuelas surcoreanas, como una alusión más a la infancia, y que eran partícipes de esos tonos verdes azulados. Frente a ello, la elección del rosa para los monos de los vigilantes se basó en una mera elección de contrastes de tonos por oposición, defendiendo que “un enfoque más simple envía un mensaje más fuerte” (Frazbelina, 2022, parr. 6). A esto hay que sumar que esa indumentaria de los “jugadores”, así como los monos de los guardias, con números o símbolos que sobrescriben la identidad, vuelven a llevarnos a esa “uniformidad” que encuentra la “variedad” en los dos activos principales que se suelen encontrar en escenas: participantes y opresores. A su vez, y del mismo modo que unos portan numeraciones, en las máscaras con símbolos geométricos se establece una jerarquía, tanto en la tropa más básica como en los estamentos más altos, ocultando la verdadera identidad de los manejadores del poder, sugiriendo esa invisibilidad del auténtico control estatal en la realidad. Esto, sumado a la vigilancia continuada, como recuerdan John y Soby (2021), sería cada vez más propio del estado moderno al vincularlo con una monitorización de la actividad ciudadana y control tecnológico. Todo ello hace de *Squid Game* (Hwang, 2021-) una ficción con base en las actuales sociedades modernas pero con tintes ligados a la narrativa de anticipación distópica como, por ejemplo, las especulaciones ligadas a la serie *Black Mirror* (Broker, 2011-), en donde “nos encontramos con problemáticas ya existentes que encuentran una exacerbación en los modos de vida actuales” y “es indudable que los nuevos malestares sociales están cada vez más atravesados por la ciencia y la tecnología” (Sannazzaro, 2012, p.193).

Pero, incluso, el vestuario de los auténticos controladores del juego (entendiendo controladores como los “VIP’s” que financian este “solo puede quedar uno”) cuenta, dentro de su libertad de distinción, con una

“uniformidad” en tanto al uso de máscaras que, cada una con su diferencia, sirven como elemento de protección de su intimidad. Estas máscaras con diferentes animales, en función de la interpretación de John y Soby (2021), se pueden llegar a interpretar como un trasunto de “ley de la selva” que domina desde los últimos estamentos del capitalismo salvaje que se muestran en la serie. Unas máscaras que, además de ser doradas, forman parte de un ambiente de mayor lujo, tanto en sus entornos como en sus ropajes, que nos permite ligar con el siguiente epígrafe: una estética para el obrero, una estética para el poder.

3. UNA ESTÉTICA PARA EL OBRERO, UNA ESTÉTICA PARA EL PODER: MODA, LUCHA DE CLASES Y REIVINDICACIÓN JUVENIL

Como mencionamos en el epígrafe anterior, la estética que envuelve a una cinta como *The Hunger Games* (Ross, 2012) responde a un discurso que busca la representación de una ficción futura pero que tiene un fuerte anclaje en el presente. En este sentido, este tipo de obras que hacen uso de una narrativa de anticipación, como adelantábamos en la introducción, presenta un potente anclaje en el pasado. Esto es algo evidente en todos aquellos aspectos que envuelven la cultura visual de estos filmes, desde la arquitectura a la moda. Al fin y al cabo, esta mirada “retro” de los aspectos visuales en las cintas permite hacer creíbles o familiares este tipo de ficciones y por ello se pone especial cuidado en aspectos como el vestuario, que parten de un imaginario o una estética identificada y con una potente significación para las sociedades actuales, pudiendo introducirse, en función de lo escrito por Jackson-Martín (2014), a través de arquetipos culturales reconocibles en cuya construcción, también, el cine juega un papel fundamental conformando un interesante juego de retroalimentación.

En el caso de obras clave en la conformación de estos imaginarios, como *Metropolis* (Lang, 1927), ya se observaba esa preocupación por parte de la diseñadora Aenne Willkomm de representar al obrero como masa. Aquí, la estética que se les imprime nos lleva a pensar nuevamente en conceptos como el de “uniformidad” que desarrollábamos en el apartado anterior, pero ahora ligado también a una uniformidad que en esta obra es un elemento característico, exclusivamente, de las clases sometidas. Si en *Divergent* (Burger, 2014), por ejemplo, encontrábamos y comentamos esa idea de uniformidad común a una sociedad dividida en facciones y no en estamentos sociales, aquí encontramos a una masa obrera que pierde totalmente su individualidad hasta el punto de que el personaje de Freder, desde el momento en el que se enfunda el mono de trabajo, pasa a integrarse como parte de la población obrera y se funde con el resto de operarios de la urbe.

En el caso de las ficciones especulativas más recientes, volviendo a *The Hunger Games* (Ross, 2012), la estética que se imprime a estos distritos sometidos se inspira en la moda norteamericana de mediados de los cincuenta, buscando dar ese aire estadounidense y anclar al pasado el vestuario de la versión cinematográfica de la novela de Suzanne Collins (2008). De esta forma, el uso de esos cortes más sencillos y tonos grises y azules contrastará con las vestimentas empleadas en el Capitolio, donde también el maquillaje de personajes como el de la presentadora Effie Trinket ayuda a complementar un *look* que mezcla elementos de la moda de los años treinta con reminiscencias del s. XVIII con el fin de lograr unos *outfits* inquietantes y casi fantasmagóricos (Creeden, 2012). El uso de esta indumentaria supondría, parafraseando a Patricia Doria (2016), “la coartada de una determinante más fundamental, la lógica de la diferenciación social” (p. 36). Así, el hecho de que existan diversas clases sociales lleva consigo también la promesa de esa ascensión social, cuyo reflejo se observa también en el vestuario, en cómo se cuida y cómo puede reflejarse eso en estas cintas, algo claramente comprensible con la preocupación por vestir al personaje de Katniss por parte del equipo encabezado por Trish Summerville en *The Hunger Games: Catching Fire* (Lawrence, 2013), con múltiples plumas, accesorios y una mayor riqueza en complementos como símbolo de su ascenso en el Capitolio, aunque manteniéndose algunas ligazones y referencias a sus raíces en el Distrito 12 (Shattuck, 2013).

Junto a estos estilos más llamativos de las clases dominantes en la ficción creada por Suzanne Collins (2008) y llevada a la gran pantalla, el uso de *looks* de un claro corte fascista, tanto en el vestuario como en los

edificios, así como en la simbología imperante, servirían también para plantear una oposición entre los sistemas opresores y una resistencia en la que se identifican los valores de las democracias liberales actuales fruto de ese concepto de “capitalismo cultural” de Žižek que recuperan Méndez-Rubio y Rey-Segovia (2018). Así, la reutilización que se hace de la moda, por un lado el *look* de la sociedad americana de los cincuenta para los mineros y por otro la estética fascista (que también se ve en obras de ciencia ficción con ciertos tintes distópicos como *Starship Troopers*—Verhoeven, 1997—), vendría a ponerse en relación con esa doble visión de la nostalgia que recordaba Jackson-Martín (2014): la de “vertiente positiva” y la de “vertiente negativa” respectivamente (p. 14); lo cual no es óbice para unir dichos elementos con los de nuestro presente, como comentaba este autor a la hora de mencionar los recursos estéticos, en este caso de la ciencia ficción:

La apropiación de elementos del pasado no obstaculiza, sin embargo, su hibridación con otros del presente a fin de asegurar la empatía del público. *Regreso al futuro* nos obsequia con muestras de este tipo, como la transformación del DeLorean en máquina del tiempo o la del estereotipo del científico extravagante, pero entrañable a partir del modelo de Albert Einstein, mediante el empleo de camisas hawaianas y vaqueros como parte fundamental de su vestuario (p. 20).

Esa “revisitación” mencionada por este autor es interesante también a la hora de hablar de otra cinta donde se denuncia también ese tipo de actitudes propias de regímenes autoritarios. Es el caso de la versión cinematográfica de Truffaut de *Fahrenheit 451* (1966), donde nos menciona esa paradoja de por un lado destruir la memoria depositada en los libros y por otro lado la fascinación de los personajes por la indumentaria y los elementos de lo que hoy entenderíamos como “retro”, como pueden ser las prendas a modo de hábito del personaje de Montag, las maquinillas de afeitado o los teléfonos empleados por los bomberos (Jackson-Martín, 2014). No obstante, la idea del vestuario de la película basada en la novela de Bradbury (1953) permite observar muchos aspectos, como el de los personajes de Clarisse y Linda, ambos interpretados por la actriz Julie Christie, y en los que el vestuario y la peluquería, así como los juegos de cámara, tenían un papel fundamental para aportar no sólo diferencia, sino también significado al personaje de Clarisse, “cuya indumentaria y pelo corto la convierten en una muchacha asexual” con la que “Truffaut promovió un simple pero efectivo debate entre belleza interior y exterior” (Casas, 2001, p. 118).

En el caso de *The Hunger Games* (Ross, 2012), la pervivencia de ese tipo de elementos más clásicos pone de manifiesto lo que Méndez-Rubio y Rey-Segovia (2018) entienden como un “paralelismo” entre los Estados Unidos y la ficticia nación de Panem, exponiendo dicha necesidad de “refundación sobre los pilares fundamentales del Estado moderno, esto es, con la idea de democracia liberal como mejor opción posible frente a la opresión y/o el totalitarismo” (p. 87). En este sentido, las nuevas generaciones de espectadores, jóvenes en una etapa de reafirmación como individuos, pueden ver reflejadas unas demandas que, disfrazadas de revolución, no son más que “la necesidad de esta parte de la población [...] de cara a integrarse en el sistema, para huir de los márgenes del mismo o, dicho de otra manera, para alcanzar supuestamente la condición plena de ciudadanía” (p. 92).

Por otro lado, del mismo modo que comenzábamos hablando en este epígrafe de la uniformidad como característica de una masa obrera, sometida y alienada; también esta situación puede invertirse, siendo los estamentos que comparten indumentaria aquellos que sirven para representar a los elementos de poder. Del mismo modo que comentábamos en el epígrafe anterior a la hora de hablar de la ficción surcoreana de *Squid Game* (Hwang, 2021-), las fuerzas militares y de control de la República Cívica en *The Walking Dead: world beyond* (Gimple y Negrete, 2020-2021) nos permiten reflexionar también sobre algunos de estos aspectos. Aunque esta ficción se ambienta en el mundo postapocalíptico originado por la serie de *The Walking Dead* (Darabont, 2010-2022), basada en el cómic homónimo de Robert Kirkman; la ambientación de la trama, diez años después de los acontecimientos que se narran tanto en la serie original como en *Fear the Walking Dead* (Erickson y Kirkman, 2015-2023), nos permite ver tintes distópicos cuyas pinceladas ya se iban vertiendo en estas series predecesoras y que cobran vida y protagonismo en este segundo *spin-off*, donde se ponen de manifiesto de una forma mucho más clara las coincidencias con las ficciones especulativas: el férreo control de la población, el oscurantismo en cuanto a la

procedencia auténtica del poder, la idea de un fin superior que justifique los medios, la potencia militar, la gestión de recursos, etc.

En este caso, además de ser partícipes todos ellos de una estética en la que el anonimato es el elemento común, al menos para la tropa de línea, destaca el símbolo compartido tanto por los oficiales de la propia República como por el de las ciudades “aliadas”; cuyo significado podría entenderse como un privilegio de aquellos miembros o ciudadanos integrantes de dicha liga de ciudades. En este sentido, esta geometría compuesta por tres círculos entrelazados juega un papel interesante en cuanto al dilema de si conviene ser ocultado o mostrado al exterior, jugando incluso con la dualidad de que, pese a que los protagonistas provienen de una de estas ciudades, no llegan a identificarse con ellos, como recuerda el personaje de Tony en el episodio *Shadow Puppets* (Kirkman, Moore y Adlard, 2020) de la primera temporada:

No sois como ellos. Van bien armados, con uniformes negros. Vosotros sois un grupo de críos vestidos de cuero. Lo que quiero saber es... Llegado el momento, ¿nos sacaría tu emblema del apuro?

Tras unos segundos de duda, el personaje que porta el símbolo, Félix Carlucci, asiente y afirma que sí, aunque no sin dejar una sombra de desconfianza de cara al futuro. En este sentido, es interesante como Tony no siente el temor que inducen los otros personajes a pesar de ser conscientes de que forman parte de esa República Cívica y basa su confianza en el vestuario de estos personajes, a los que tilda de “críos vestidos de cuero”. El vestir de estos protagonistas es, en este caso, el nexo que permite entablar una relación entre ellos y sirve para aportar una imagen de cercanía y confianza frente a la distancia que se marca con las tropas uniformadas en tonos oscuros de la República Cívica.

4. 'IT'S HARD TO IGNORE A SEA OF RED': UNA REFLEXIÓN FINAL SOBRE ICONOGRAFÍA, RESIGNIFICACIÓN Y MOVIMIENTOS SOCIALES

La presencia de los emblemas y de los uniformes con la que cerrábamos el epígrafe anterior juega un papel fundamental en otra ficción especulativa, en este caso contrafáctica, desarrollada por la serie de televisión *The Man in the High Castle* (Spotnitz, 2015-2019), basada en la novela de Philip K. Dick (1962). En este caso, y a diferencia de la serie anteriormente mencionada, los emblemas aquí empleados, como la esvástica nazi, son elementos con una potente carga semántica para el público de hoy en día, y cuya iconografía viene fuertemente condicionada por la historia más reciente. En este sentido, el empleo de este elemento era necesario para la ambientación que quería otorgar la diseñadora de vestuario Audrey Fisher, quien buscó complementar dichos símbolos con el color, el corte y los materiales en los tres principales contextos en los que se desarrollaba la acción: los Estados Japoneses del Pacífico, la Zona Neutral y el Gran Reich Nazi. De esta forma, la diseñadora puso especial atención en hacer una diferenciación entre los tonos verde azulados de inspiración terrestre y marina en la zona de San Francisco con los trajes negros de la policía secreta Kempeitai; por otro lado, la Zona Neutral participaba de tonos más cálidos, saturados y terrosos; y, finalmente, la ambientación neoyorquina se logró con un vestuario de corte más sofisticado y con destellos de tonos rojos sobre la paleta de oscuros y azules marinos, entre los que destacaba el característico uniforme de las SS, cuya longevidad y pervivencia en el imaginario colectivo podía tener la fuerza suficiente para causar impacto en los espectadores a medida que se introducía la historia propuesta por esta ficción televisiva (Tyranny of Style, 2021).

Así, junto a la importancia en el vestuario que tienen personajes como el de Juliana, cabe destacar también el juego del personaje de Smith, el *Obergruppenführer*, quien, como oficial del ejército nazi, participa de una potente dualidad al vestir. Por un lado, como oficial viste el uniforme característico del régimen nazi y, en su vida familiar, luce los atuendos típicos del padre de familia americano de los años sesenta, como explica la propia diseñadora:

John Smith's civilian clothes were a strong choice, and both fun and creepy to create with Rufus Sewell. Rufus had very strong feelings about Smith reading as “normal” as possible when he was off duty, and that

of course brilliantly supports the uncomfortable and compelling juxtaposition of Nazi Monster with All-American Family Man (Tyranny of Style, 2021, parr. 28).

Se lograba así una interesante imagen, adecuada para la introducción del espectador en la cinta, y en la que la iconografía empleada en el vestir de este personaje era fundamental para ayudar a tal fin. Por ello, la consciencia en la fuerza del significado de esta simbología por parte del equipo de producción les llevó, una vez finalizado el rodaje de toda la serie, a destruir todas aquellas esvásticas y demás elementos ligados a estos movimientos empleados en el atrezzo de la serie. Así, el propio acto de cortar y quemar estos emblemas empleados suponía *per se* un símbolo de ruptura ideológica entre la ficción y la realidad, marcando una clara distancia entre el equipo creativo detrás de la serie y cualquier posible lectura retorcida del empleo de esta simbología. Incluso actrices partícipes de la serie como Chelah Horsdal, quien interpretaba a Helen Smith, publicaba en la red social Twitter un vídeo con parte del proceso de eliminación de estos emblemas, “proudly destroyed” por parte del equipo (Horsdal, 2019)

Pero esta serie no ha sido la única de las ficciones especulativas cuyas vestimentas o símbolos (o en este caso anterior la destrucción de los mismos) han tenido protagonismo atravesando la cuarta pared. Es el caso, por ejemplo, de algunos de los movimientos sociales que han sido comentados en alguna ocasión de forma superficial (Meléndez, 2021) y que ahora podemos ampliar en el presente escrito. Al fin y al cabo, como mencionaba Matías Orta, “los vestuarios de mundos del futuro tal vez no fueron proféticos, pero al menos marcaron tendencia en el presente” (2016, p. 67). Es el caso, por ejemplo, de las gabardinas, el vinilo y las grandes botas negras, así como las gafas de sol oscuras que este autor menciona como causaron tendencia a raíz del estreno de *The Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999).

Pero además del gusto por los aspectos formales de esa estética, ese traslado al mundo presente puede servirse de los significados que envuelven estas indumentarias y que provoca que un tipo de vestuario o un complemento sea tomado por movimientos que quieran aprovechar el discurso de una cinta o su trama para hacer un reclamo de sus propias demandas. Es algo que se aprecia fácilmente al pensar en obras como *V for Vendetta* (McTeigue, 2005), basada en la obra de Alan Moore (1982-1989), cuya resignificación de las máscaras ha sido profundamente estudiada por autores como Felix Brinker (2014). En relación con la estética de la subversión, este autor estudia cómo la máscara de Guy Fawkes se ha ido adaptando a diversas demandas sociales a lo largo de todo el mundo: desde protestas en El Cairo, a manifestantes en Hong Kong, pasando por los denominados “hacktivists” del grupo *Anonymous*. En esencia, lo que pretende esta prenda, tanto en la obra de ficción como posteriormente en la realidad, es introducir en el imaginario de la reivindicación una encarnación de unos ideales asociados a las máscaras y hacer un uso teatral de ellas como parte de las políticas de subversión. No obstante, esa “significación flotante” que se adhiere a esta pieza es la que permite que se vincule con diferentes protestas y sea apropiada por distintos movimientos o ideologías, incluso contrarios, lo que provoca que pueda llegar a caer en contradicción el uso de esta prenda en función de quién se sirva de ella.

Asimismo, estas obras de ficción distópica han dejado también una estética poderosa para los discursos de corte feminista. Ya desde las primeras piezas, como *Metrópolis* (Lang, 1927), el diseño de vestuario propuesto por Aenne Willkomm contemplaba una especial preocupación en el personaje de María, cuyas vestimentas reforzaban esa idea “maternal” que buscaba transmitir como esperanza de los obreros (Kanz, 2009). No obstante, han sido obras más recientes las que más impacto han tenido al atravesar la gran pantalla e instalarse en estos diferentes movimientos a lo largo y ancho del mundo. Es el caso de la ficción *The Handmaid's Tale* (Miller, 2017-), cuya encargada de diseñar el vestuario, Natalie Bronfman, ha reconocido en alguna ocasión el peso que la iconografía implantada en su serie televisiva ha tenido en el mundo real (Zemler, 2019). La obra plantea unos juegos visuales partícipes de lo comentado en epígrafes anteriores y que nos permitirían volver a hablar de esas ideas de “uniformidad” y “variedad”, así como de un vestuario para las clases superiores y otro para las oprimidas. De hecho, el uso de los colores para cada uno de los estamentos sociales femeninos podemos ponerlo en relación con las gamas cromáticas de *Divergent* (Burger 2014); o, en el caso de algunos personajes, como Serena Joy, se llega a apreciar también el

cambio de personalidad en un vestuario que sufre modificaciones como reflejo de ello, lo que hemos también comentado en cintas como *The Hunger Games* (Ross, 2012). No obstante, en la serie basada en la novela de Margaret Atwood (1985), el vestuario juega aún más un papel determinante. Es el caso, por ejemplo, de las variaciones en la indumentaria de las propias criadas que existen en los territorios, tanto en aspectos propios de vestuario como incluso de imagen personal; en el caso de las mujeres sometidas en Washington no sólo llevan prendas que las amordazan, sino que mediante aros que perforan sus labios mantienen sus bocas selladas, tanto de forma simbólica como fáctica. El mensaje, directo, es calificado de forma muy acertada por Zemler como “aterrador” (2019, parr. 5) y realmente supone la definición apropiada para lo que se logra con ese juego entre vestuario y complementos que redundan estéticamente en esa opresión.

Pero esa potencia visual lograda en la ficción televisiva es la que ha provocado, precisamente, que se encabecen protestas de carácter feminista en diferentes partes del mundo que se sirven de las vestimentas de las criadas para “representar la constelación de problemas que afectan a la mujer” (Beaumont y Holpuch, 2018, parr. 5). Sobre dichas protestas, la propia Bronfman se ha pronunciado en alguna ocasión:

It's hard to ignore a sea of red [...] It makes you stand up and notice. These women are inspiring and they're fighting for women's issues, not just in our own country, but in many countries where things are still not equal. I get emails from women in different parts of the world saying 'Thank you for giving us this thing we can wear and feel strong in' (Zemel, 2019, parr. 8).

De esta forma, lo que en la ficción es un vestuario opresivo, en este tipo de protestas se convierte en un elemento empoderante con el que visibilizar todas las desigualdades e injusticias sufridas por las mujeres en la historia social y en la actualidad. Se invierte así la significación de estas prendas en una interesante evolución de la imagen, cuyo estudio iconológico es especialmente interesante en relación con estas “distopías de género”, siguiendo la clasificación de Castillo (2021), donde el cuerpo de la mujer y la forma de “cubrirlo, exponerlo, revelarlo u ocultarlo”, para cerrar el círculo, cobran especial significación.

5. CONCLUSIONES

Analizadas estas referencias, estudios como el aquí presentado pueden suponer un punto de partida para futuros artículos en los que se profundice en los aspectos generales que en estas líneas simplemente se dibujan. El análisis de la cultura visual hoy en día y la importancia que va ganando la distopía en los últimos tiempos establecen un rico campo de estudio en el que este tipo de cuestiones pueden llegar a tener mucho recorrido en tanto a que cada vez son más las miradas, perspectivas y modos de aproximarse a estos fenómenos de ficción especulativa. La proliferación cada vez mayor de textos de corte académico vertidos sobre este tipo de obras nos dan muestra de la importancia, de la riqueza y del valor como instrumentos de reflejo de las preocupaciones, tanto actuales como pasadas, cuando no directamente miedos de las sociedades en las cuales nacen. En este caso, el análisis de la moda en relación con la estética y con el imaginario de la distopía puede ser un inmenso campo de trabajo al que aproximarse desde diferentes perfiles ligados a la sociología, la historia del arte, el diseño, la imagen personal, la antropología o la filosofía. Con esa idea interdisciplinaria se puede colaborar codo con codo en este terreno de cara a comprender y abordar este tipo de visiones retorcidas de nuestro mundo actual.

En segundo lugar, esa proliferación de numerosas obras que tienen la narrativa de anticipación como protagonista permitiría, en futuros estudios, continuar viendo la relación de la moda con las diferentes categorías de la distopía, desde las de finales del siglo XX propuestas por Sargent (1994), hasta las más actuales que encontramos en autores como Martínez Mesa (2021) o Castillo (2021). Al fin y al cabo, tal y como propone el primero de estos investigadores más recientes, este tipo de ficción especulativa se encuentra de moda, y son muchas y muy variadas las maneras de afrontar el estudio de un fenómeno con el cual la sociedad se encuentra más familiarizado. De este modo, se abre la puerta a trabajar aspectos, variaciones o elementos en común de la estética del vestir

haciendo aproximaciones a las distopías críticas o míticas, por ejemplo, propuestas por el primero, o a las ecodistopías, xenodistopías o tecnodistopías que propone el segundo.

En definitiva, estudiados los aspectos fundamentales, como la idea de uniformidad, la estética del conflicto entre clases o la permeabilidad entre la realidad y la ficción, cabe destacar la importancia de seguir haciendo este tipo de aproximaciones de forma más pormenorizada, bien explotando toda la semántica encerrada en cada una de las cintas o bien indagando en aspectos concretos que se repitan en estas obras. Queda trabajo aún por hacer en este campo de estudio, y este es solo un peldaño más con base en lo ya construido y sobre el que seguir creando conocimiento. Sirva este artículo, pues, también para apreciar, en nuestro día a día, este tipo de cintas, y proponer un ejercicio de análisis que vaya más allá de la mera contemplación. Proponemos e invitamos a aquellas personas que lean este *paper* que, en su día a día, hagan un ejercicio de visionado activo con el que vayan más allá de lo superficial que observan en las cintas y traten de desentrañar distintos significados como los aquí comentados, lo cual les permitirá apreciar de forma más rica y completa las distintas obras que se crucen en sus caminos.

REFERENCIAS.

- Atwood, Margaret (1985). *The Handmaid's Tale*. Toronto: McClelland & Stewart.
- Ball, Wes (Director) y Bowen, Marty; Godfrey, Wick; Goldsmith-Vein, Ellen y Stollman, Lee (Productores) (2014). *The Maze Runner* [Película]. Estados Unidos / Reino Unido: Twentieth Century Fox / Gotham Group / Temple Hill Entertainment / TSG Entertainment / Dayday Films / Ingenious Media.
- Beaumont, Peter y Holpuch, Amanda (3 de agosto de 2018). How *The Handmaid's Tale* dressed protests across the world. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/international>
- Bradbury, Ray (1953). *Fahrenheit 451*. Nueva York, NY: Ballantine.
- Brinker, Felix (octubre, 2014). *Quiet Revolutions: Politically Subversive Cinema*. Conferencia de Grado impartida en San Francisco (CA), Estados Unidos. Conferencia organizada por San Francisco State University.
- Broker, Charlie (Creador) (2011-). *Black Mirror* [Serie de televisión]. Reino Unido / Estados Unidos: Zeppotron / Channel 4 Television Corporation / Babieka / Gran Babieka.
- Burger, Neil (Director) y Fisher, Lucy; Shahbazian, Pouya y Wick, Douglas (Productores) (2014). *Divergent* [Película]. Estados Unidos: Summit Entertainment / Red Wagon Entertainment.
- Cabet, Étienne (1848). *Viage por Icaria* (Trad. F. J. Orellana). Barcelona: Imprenta y librería Oriental de Martín Carlé. (Obra original publicada en 1840).
- Carlos, Matilde (2016). Moda en el cine: signos y simbolismos. *Cuaderno*, 16(58), 17-22.
- Casas, Quim (2001). Los mundos futuros de la nouvelle vague. *Nosferatu. Revista de Cine*, 34, 111-119.
- Castillo Patton, Andy Eric (2021). Las categorías de la distopía: una propuesta reflexiva desde un enfoque de la imaginación sociológica. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 1, 51-68.
- Collins, Suzanne (2008). *The Hunger Games*. Nueva York, NY: Scholastic Corporation.
- Creeden, Molly (19 de marzo de 2012). Dressing *The Hunger Games*: costume designer Judianna Makovsky. *Vogue*. Recuperado de <https://www.vogue.com>

- Darabont, Frank (Creador) (2010-2022). *The Walking Dead* [Serie de televisión]. Estados Unidos: American Movie Classics (AMC) / Circle of Confusion / Valhalla Motion Pictures / Darkwoods Productions / AMC Studios / Idiot Box Productions.
- Dick, Philip K. (1962). *The Man in the High Castle*. Nueva York, NY: G. P. Putnam's Sons.
- Doria, Patricia (2016). Brillos y utopías. *Cuaderno*, 16(58), 35-41.
- Erickson, Dave y Kirkman, Robert (Creadores) (2015-2023). *Fear the Walking Dead* [Serie de televisión]. Estados Unidos: American Movie Classics (AMC) / Circle of Confusion / Skybound Entertainment / Valhalla Entertainment / Idiot Box Productions (Temporadas 4-6) / AMC Studios.
- Frazbelina (23 de febrero de 2022). Exclusiva: hablamos con la diseñadora de vestuario de El juego del calamar y la inspiración detrás de su icónico chándal verde. *IGN*. Recuperado de <https://es.ign.com>
- Fukasaku, Kinki (Director) y Fukasaku, Kenta; Fukasaku, Kinki; Kataoka, Kimio; Kobayashi, Chie; Nabeshima, Toshio y Okada, Masumi (Productores) (2000). *Battle Royale* [Película]. Japón: Toho Company / Am Associates / Fukasaku-gumi / GAGA. / Kobi Co. / MF Pictures / Nippon Shuppan Hanbai (Nippan) K.K. / WOWOW.
- Gimple, Scott M. y Negrete, Matthew (Creadores) (2020-2021). *The Walking Dead: world beyond* [Serie de televisión]. Estados Unidos: American Movie Classics (AMC) / Idiot Box Productions / Circle of Confusion / Skybound Entertainment / Valhalla Entertainment / AMC Studios.
- Hwang, Dong-hyuk (Creador) (2021-). *Squid Game* [Serie de televisión]. Corea del Sur: Siren Pictures.
- Horsdal, Chelah [@chelalhorsdal] (16 de noviembre de 2019). *Super satisfying... Reminder that High Castle proudly destroyed all the swastikas that were produced for the show* [Tweet]. Twitter. Recuperado de <https://twitter.com/chelalhorsdal/status/1195755868052049920?s=21>
- Jackson-Martín, Rafael (2014). Futuro en pretérito: apropiaciones visuales del pasado en la ciencia ficción distópica. *Secuencias*, 38, 15-46.
- John Babujee, Bibin y Soby Varghese, Sharon (2021). Unknown citizen in the Squid Game: a study on state domination in Hwang-Dong-Hyuk's Korean drama "Squid Game". *Research Journal of English Language and Literature (RJELAL)*, 9(4), 121-125.
- Kalogridis, Laeta (Creador) (2018-2020). *Altered Carbon* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Mythology Entertainment / Skydance Television.
- Kanz, Christine (2009). *Maternale Moderne. Männliche Gebärdphantasien zwischen Kultur und Wissenschaft (1890-1933)*. Paderborn: Brill/Fink.
- Kirkman, Robert; Moore, Tony y Adlard, Charlie (2020). Shadow Puppets (episodio 6 de la primera temporada) en S. M. Gimple y M. Negrete (Creadores), *The Walking Dead: world beyond* [Serie de televisión]. Estados Unidos: American Movie Classics (AMC) / Idiot Box Productions / Circle of Confusion / Skybound Entertainment / Valhalla Entertainment / AMC Studios.
- Kumar, Krishan (2007). Pensar utópicamente: política y literatura. *Revista internacional de filosofía política*, 29, 65-80.
- Lang, Fritz (Director) y Pommer, Erich (Productor) (1927). *Metropolis* [Película]. Alemania: Universum Film.
- Lawrence, Francis (Director) y Jacobson, Nina y Kilik, Jon (Productores) (2013). *The Hunger Games: Catching Fire* [Película]. Estados Unidos: Color Force / Lionsgate.

- Martínez Mesa, Francisco José (2021). Dilemas y puntos ciegos en el discurso distópico actual: aproximación a una nueva tipología del género. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 1, 1-38.
- Martorell Campos, Francisco J. (2015). *Transformaciones de la Utopía y la Distopía en la Posmodernidad. Aspectos ontológicos, epistemológicos y políticos* (Tesis doctoral). Universitat de València, Valencia.
- McTeigue, James (Director) y Hill, Grant; Orleans, Lorne; Wachowski, Lana [como Wachowski, Larry] y Wachowski, Lilly [como Wachowski, Andy] (Productores) (2005). *V for Vendetta* [Película]. Estados Unidos / Reino Unido / Alemania: Warner Bros. / Virtual Studios / Silver Pictures / Anarchos Productions / Studio Babelsberg / Medieboard Berlin-Brandenburg / Dc Comics.
- Meléndez, Enrique (2021). Destrucción, patrimonio y distopía: notas sobre la iconoclastia en la ciencia ficción. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 1, 105-117.
- Méndez-Rubio, Antonio y Rey-Segovia, Ana Clara (2018). Distopía, eutopía y crisis social en el cine mainstream (los casos de *Los juegos del hambre* y *Del revés*). *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 35, 83-98.
- Miller, Bruce (Creador) (2017-). *The Handmaid's Tale* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Daniel Wilson Productions / Littlefield Company / White Oak Pictures / MGM Television.
- Moore, Alan (1982-1989). *V for Vendetta* (Vols. 1-3). Nueva York, NY: Vértigo Cómics.
- Orta, Matías (2016). Moda fantástica. *Cuaderno*, 16(58), 61-78.
- Popp, Emily (10 de marzo de 2014). *Divergent's Costume Designer Carlo Poggioli Reveals Sketches – See the pics.* *ENews*. Recuperado de <https://eonline.com>
- Roth, Verónica (2011). *Divergent*. Nueva York, NY: Harper Collins.
- Ross, Gary (Director) y Jacobson, Nina y Kilik, Jon (Productores) (2012). *The Hunger Games* [Película]. Estados Unidos: Lions Gate / Color Force.
- Sannazzaro, Jorgelina (2012). *Black Mirror: la ciencia ficción como punta de lanza para una reflexión ética de los usos sociales de la tecnología.* *ArtefaCToS*, 5(1), 185-193.
- Sargent, Lyman Tower (1994). The three faces of utopianism revisited. *Utopian Studies*, 5(1). 1-37.
- Scott, Ridley (Director) y Deeley, Michael (Productor) (1982). *Blade Runner* [Película]. Estados Unidos: The Ladd Company / Shaw Brothers / Warner Bros. / Blade Runner Partnership / Michael Deeley Production / Ridley Scott Productions.
- Shattuck, Kathryn (1 de noviembre de 2013). What the Well-Dressed Warrior Wears. *The New York Times*. Recuperado de <https://nytimes.com>
- Spotnitz, Frank (Creador) (2015-2019). *The Man in the High Castle* [Serie de televisión]. Estados Unidos / Reino Unido / Canadá: Amazon Studios / Big Light Productions / Electric Shepherd Productions / Headline Pictures / Picrow / Reunion Pictures / Scott Free Productions.
- Truffaut, François (Director) y Allen, Lewis M. (Productor) (1966). *Fahrenheit 451* [Película]. Reino Unido: Anglo Enterprises / Vineyard Film Ltd.
- Tyranny of Style (23 de julio de 2021). *Costume Design for an Alternative History: The Man in the High Castle*. Recuperado de <https://tyrannyofstyle.com/costume-design-man-in-the-high-castle/>

Urraco Solanilla, Mariano (2021). El caballo de Troya de las distopías juveniles: discurso hegemónico disfrazado de rebelde. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 1, 154-169.

Verhoeven, Paul (Director) y Davison, Jon y Marshal, Alan (Productores) (1997). *Starship Troopers* [Película]. Estados Unidos: TriStar Pictures / Touchstone Pictures / Big Bug Pictures / Digital Image Associates.

Villeneuve, Denis (Director) y Johnson, Broderick; Kosovo, Andrew A.; Sikes, Cynthia y Yorkin, Bud (Productores) (2017). *Blade Runner 2049* [Película]. Estados Unidos / Reino Unido / Canadá / Hungría / España / México: Alcon Entertainment / Columbia Pictures / Sony / Torridon Films / 16:14 Entertainment / Scott Free Production / Babieka / Thunderbirds Films.

Wachowski, Lana y Wachowski, Lilly (Directoras) y Silver, Joel (Productor) (1999). *The Matrix* [Película]. Estados Unidos / Australia: Warner Bros. / Village Roadshow Pictures / Groucho Film Partnership / Silver Pictures / 3 Arts Entertainment.

Zemler, Emily (3 de julio de 2019). The Handmaid's Tale: Costume designer Natalie Bronfman on dressing dystopia. *Vogue*. Recuperado de <https://www.vogue.com>