

Artículo / Article

La distopía del proceso de des-civilización: notas aclaratorias.

The Dystopia of the De-Civilization Process: Explanatory Notes.

Pablo Molina Derteano

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) /
Instituto de Investigaciones Gino Germani (IIGG), Universidad de Buenos Aires (UBA).
pablomd2009@gmail.com

Recibido: 04/06/2023 / **Aceptado:** 11/07/2023



Resumen.

El presente artículo describe algunos elementos de la distopía del proceso de des-civilización. Se trata de una forma de narrativa distópica en donde un desastre nuclear autoinfligido produce una regresión a un escenario asimilable a la Edad Oscura del Medioevo Europeo. A partir de ello se exploran las formas estéticas y narrativas de una serie de películas, privilegiando la franquicia de *Mad Max*. Adicionalmente, se incorporan los análisis en torno a la relación entre des-civilización y patriarcado. Se argumenta que el proceso civilizatorio de Elias suponía una mayor individualización en oposición a un orden social más racional y complejo que se articula sobre la supresión y contención de tendencias violentas específicas y sobre la condena a la violencia sexual. En cambio, el proceso de des-civilización las vuelve una constante en un escenario en donde todo es válido para sobrevivir.

Palabras clave.

Des-civilización, Distopía, Patriarcado, Edad Oscura, Violencia.

Abstract.

This article describes some elements of the dystopia of the de-civilization process. It is a form of dystopian narrative in which a self-inflicted nuclear disaster produces a regression to a scenario similar to the Dark Ages of the European Middle Ages. From this context, the aesthetic and narrative forms of a series of films are explored, favoring the *Mad Max* franchise. Additionally, analyses of the relationship between de-civilization and Patriarchy are incorporated. It is argued that the civilizing process of Elias supposed a greater individualization in opposition to a more rational and complex social order that is articulated on the suppression and containment of specific violent tendencies and on the condemnation of sexual violence. Instead, the de-civilization process makes them a constant in a scenario where everything is valid to survive.

Keywords.

De-civilization, Dystopia, Patriarchy, Dark Ages, Violence.

Sugerencia de cita / Suggested citation: : Molina Derteano, Pablo (2023). La distopía del proceso de des-civilización: notas aclaratorias. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 3, 29-41.

“Está en su naturaleza destruirse a ustedes mismos”¹
Terminator T800 Modelo 101.

1. INTRODUCCIÓN: NUESTRO OBJETO DE ANÁLISIS

En 2005 se lanza un álbum recopilatorio de la banda estadounidense de trash metal Megadeth. Se titula *Grandes Éxitos. De vuelta al principio*². La imagen es una explosión nuclear en su ya clásica forma de hongo. No es la primera referencia de la banda a la destrucción por una guerra nuclear. Con una imagen similar de archivo, comienza la película *Warriors of the Apocalipsis* de 1985. Le sigue una voz en *off* que afirma:

El tiempo: ciento cincuenta años en el futuro. El lugar: la Tierra. Devastada por las guerras de un Mundo enloquecido. La Humanidad regresa a la Edad Oscura. Vagando por un planeta arruinado, recurriendo a la fuerza bruta y el instinto asesino para la supervivencia³ (Suarez, 1985).

Dos ideas fuertes atraviesan ambas obras artísticas: destrucción por guerras y regresión. Son el punto de partida de lo que denominamos en un artículo anterior la distopía de des-civilización o de regresión (Molina Derteano, 2022). El término de des-civilización es tomado aquí en alusión al proceso civilizatorio de Norbert Elias.

El presente artículo es una continuación del presentado en el número anterior⁴, y tiene por objetivo desarrollar los elementos constitutivos de la distopía de des-civilización, que fueron presentados de forma somera como disparadores a partir de tres películas de la franquicia *Mad Max*. En esta oportunidad, se volverán a revisar aspectos de la mencionada franquicia, pero ampliaremos a otras obras.

Siguiendo a Martínez Mesa (2021), no se abordará la distopía como un género sino como una narrativa distópica, que atraviesa y toma diferentes formas, géneros y soportes. En este caso, esta narrativa distópica se articula con una estética específica que combina elementos de un pasado remoto, vagamente identificado como premoderno, en donde predominan la falta de un orden central y se escalan microconflictos. Esta idea de pasado premoderno se traduce en determinados atuendos que asemejan una armadura incompleta. Se destacan las figuras de la valquiria en el caso de los personajes femeninos y el bárbaro en el caso de los personajes masculinos. Nómadas recorriendo un espacio semidesértico, librando combates que escalan en intensidad. Nómadas a pie o en vehículos motorizados. Volveremos sobre esto.

Pero este relato distópico tiene un patrón. La existencia de un pasado en donde se disfrutaba de avances tecnológicos y cierta calidad de vida. El desastre nuclear causado por la propia humanidad produce una regresión a un estado premoderno. Es una nueva Edad Oscura. Miller, referente obligado como creador de *Mad Max* sostiene que es “una especie de avance hacia el pasado. Hacemos una regresión a una edad oscura neomedieval donde no hay más reglas que la supervivencia” (Miller, citado en Gurr, 2020, p. 8; la traducción es nuestra). Es interesante señalar que ese salto al pasado se identifica con el período Medieval y podemos, por extensión, hacer una homologación con el mito de la Edad Oscura. Según algunos historiadores *main frame* como Neil Grant (1979/1981) se reconoce al período posterior a la caída del Imperio Romano de Occidente (476) y los siglos posteriores hasta la llamada revolución del año 1000 (Perry, 2019). Se le atribuye a Francesco Petrarca, uno de los más destacados humanistas pre-renacentista, haber acuñado en 1450, el término de “período oscuro” (Borelli, 2010).

¹ En el original “It’s in your nature to destroy yourselves”. La frase proviene de la película *Terminator 2: Judgement Day* (Cameron, 1991).

² En el original “Greatest Hits. Back to the Start”.

³ En el original: “The time, one hundred and fifty years into the future. The place: Earth. Ravished by the wars of a World gone mad. Mankind returning to the dark ages. Roaming a barren planet, resorting to brute force, and killing instinct for survival”.

⁴ Ver Molina Derteano, P. (2022) “La distopía de des-civilización. Notas introductorias”, en el número 2 de esta revista. La actual dinámica de muchas publicaciones científicas no suele dar lugar a la posibilidad de retomar lo planteado en un artículo anterior o de generar discusiones e intercambios.

Petrarca refería al conjunto de conocimientos en arte y ciencias que habían sido desarrollados durante el Imperio Romano y “perdidos” por las invasiones bárbaras. Más allá de las apreciaciones sobre el legado romano, hay evidencia histórica de que la estructura administrativa del Imperio de Occidente (ya debilitado por guerras internas) se quebró y una oleada de pueblos migratorios se establecieron en muchas regiones de lo que hoy forman Europa y el Norte de África. La segunda mitad del siglo VI es conocida como la “época de las migraciones” (Buntgen *et al.*, 2011; Gibbons, 2018). ¿Quiénes eran estos migrantes? Tribus bárbaras provenientes de Asia Central o de la frontera del Imperio Chino. Estos pueblos eran fundamentalmente nómadas, desplazándose inicialmente con fines de saqueo, pero luego estableciéndose en esas mismas tierras saqueadas y creando reinos locales –los reinos góticos–, con una fusión de la cultura romana y sus propias tradiciones (Jones, 1971; Nicolay, 2007). El legado de Petrarca, como el de sus antecesores bizantinos, se convirtió en una de las piedras angulares del relato civilizatorio de Occidente (Anderson, 2002). Articuló un relato, junto con otros intelectuales de la época, que apuntaba a realzar el legado romano de Occidente (Anderson, 2002; Borelli, 2010), fundamento esencial del Renacimiento. Ese mismo relato, logró también construir una oposición entre la civilización asociada a la cultura romana y su continuación en la Iglesia Católica Apostólica y Romana frente a la imagen de los bárbaros definidos como seres inferiores movidos sólo por la violencia y la lujuria (Jones, 1971; Anderson, 2002).

A su vez, el mito de Edad Oscura pudo haber sido forjado en “tiempo real”, si se consideran los eventos del año 536 (Buntgen *et al.*, 2011; Gibbons, 2018). En ese año se dio la erupción de uno o más volcanes en la actual Islandia que cubrió de nubes de cenizas gran parte de Europa haciendo caer tanto la intensidad de la luz solar como la temperatura por período de una década (Buntgen *et al.*, 2011). Se le sumaría a este desastre natural el comienzo de una plaga de peste bubónica en Bizancio, la brutalidad de la guerra bizantino-gótica (535-554) y una crisis de hambruna en la “lejana” China. No es de extrañar que los testigos de la época refieran a una “Edad Oscura”. Aún sin necesidad de recurrir a un año preciso o catástrofes naturales puntuales, el largo período entre los siglos V y XI en Europa fue un período agitado de surgimiento y caída de nuevos pequeños reinos en comparación a la unidad administrativa del Imperio Romano de Occidente. La violencia fue reduciendo su escala a enfrentamientos más locales. “Los ejércitos del siglo VI al VIII eran apenas bandas armadas, y en una campaña desierta, el daño que podían causar era limitado” (Grant, 1979/1981, p. 28).

Los orígenes pueden ser aún más diversos, pero es evidente que Miller y otros confluyen en torno a un imaginario ya muy difundido de que se trata de una Edad Oscura. Referirse al Medioevo Europeo como una etapa de oscuridad forma parte de muchos juegos de palabras en Occidente. En este sentido, este efecto no deja de ser ideológico, como señala Effros (2020), para quien la necesidad de establecer un relato de la Modernidad como progreso necesita de una otredad que representa su opuesto en cuanto a caracterizar la Edad Media como un período de estancamiento y oscuridad. Otros autores coinciden en que, más allá de ciertas particularidades históricas, la definición de Edad Oscura es, en muchos sentidos, un mito (Grant, 1979/1981; De Vries, 2002; Matthews, 2015; Perry, 2019). Para quienes estudiaron catástrofes climáticas o epidemias, existe cierto sustento “material” a esa afirmación.

Esto en cuanto a considerar el uso del término de “Edad Oscura”; pero mucho de lo que se representa efectivamente coincide con la representación de tribus bárbaras o migrantes solitarios, que se registran, pero exceden al período medieval propiamente dicho (Jones, 1971). El nomadismo es un elemento central en muchos de estos relatos. En términos de análisis de estructuras narrativas del cine, este nomadismo guarda muchas similitudes con la figura del cowboy solitario (Gaiman, 2016; Newton, 2016).

Pueden tratarse de grupos de guerreros como en *Warriors of the Apocalypse* (Suarez, 1985). O, inclusive, podría haber algún propósito. En *Land of Doom* (Maris, 1986) los protagonistas se dirigen a Blue Lake, el último reducto de la civilización después de que la guerra nuclear ha destruido todo; en *Waterworld* (Costner, 1995), se trata de encontrar el último reducto de tierra firme en un mundo devastado por las inundaciones por el derretimiento de los casquetes polares; en *The Road* (Hillcoat, 2009), un hombre y su hijo tratan de escapar de un invierno sin fin hacia la costa.

La imagen de bandas con vehículos o sin ellos, recorriendo escenarios peligrosos, es compartida durante la década de los 80 por bandas de Heavy Metal y subgéneros cruzándose con iconografía propia de bandas de motociclistas. La misma saga de *Mad Max* es una suerte de magma entre relatos distópicos y la fascinación australiana por la cultura de los automóviles (Newton, 2016). Otras películas del género refieren a “nuevos bárbaros”. Tal es el título de una película italiana de 1983: *I nuovi barbari* (Castellari, 1983a) en donde una pandilla de bárbaros llamados Templars (Templarios) asola las pocas aldeas que quedan tras el desastre nuclear y el protagonista Scorpion es un antiguo Templar que busca protegerlos. La obra de Castellari reconoce explícitamente la influencia de *Mad Max 2*, pero además le agrega el desarrollo de su trabajo en torno a las pandillas de motociclistas. Las películas *1990: I guerrieri del Bronx* (Castellari, 1983b) y *Escape dal Bronx* (Castellari, 1983c)⁵, son prueba de ello. En sus argumentos no hay referencia a desastre nucleares, sino a zonas liberadas como en “*Escape from New York*” (Carpenter, 1981). Con todo, sólo *I nuovi barbari* podría ser considerada dentro de la distopia de regresión.

Como señalan algunos autores, esta forma de narraciones distópicas postapocalípticas fusionan formas de *road movies* que retratan a la pandilla de motociclistas. Acevedo (2021) señala que para la primera película de *Mad Max*, contó con extras que formaban parte de una banda de motociclistas⁶. Otros autores confirman esta presencia durante el rodaje (Page, 2015; Newton, 2016). Tenemos entonces una estética que fusiona culturas urbanas, vehículos motorizados, paisajes desérticos o semidesérticos, ciudades en ruinas, figuras barbáricas, violencia capilar y otros elementos en torno a una matriz que se identifica como “medieval”, en referencia a la Edad Oscura.

En este sentido, la primera definición operativa que se considerará en nuestra propuesta es en torno a un tipo de narrativa distópica en donde se presenta una estética que comparte las ruinas tras un desastre nuclear o de otro tipo, protagonistas nómadas con atuendos y prácticas que remiten a las figuras de los bárbaros de los siglos V al X, en Europa Occidental principalmente. Pero hay más. Es una estética de fealdad; una estética de la post-belleza (Boylan, 2020). Este mundo devastado tiene su propia estética que nos recuerda la “futilidad” de la comodidad de nuestro mundo. El mundo de Max, en sus propias palabras, es “fuego y sangre” (Miller, 2015a). Y, sin embargo, la fealdad también tiene su atractivo, su seducción. Pero se trata de los límites de poder desafiar las estéticas patriarcales y capitalistas. Volveremos sobre esto.

En resumen, se considera, en términos empíricos, que la segunda película de la saga de *Mad Max* (Miller, 1981) es la que presenta esta fusión al presentar una narrativa postapocalíptica con esta estética postapocalíptica. Catástrofes de distintos tipos, incluidos los zombis, forman parte de escenarios postapocalípticos, así como la crisis del mundo como lo conocemos. En este sentido, trataremos de precisar un poco más 1) de qué tipo de apocalipsis se habla, y 2) en qué sentido nos referimos a la des-civilización.

2. LOS ELEMENTOS POSTAPOCALÍPTICOS

El proceso de des-civilización es un salto adelante en el tiempo que siempre implica un retroceso. Retroceso que es resultante de una catástrofe nuclear, que muchas veces se trata de un apocalipsis nuclear. La noción y hasta el género de un mundo posterior a un desastre de este tipo no es novedosa en sí misma y ha sido presentado como el género postapocalíptico.

El término tiene raíces en el Antiguo Testamento, en el Apocalipsis de San Juan conocido también como el Libro de las Revelaciones⁷. El Apocalipsis es, en líneas generales, un relato del fin del Mundo a manos del Dios

⁵ Las tres películas aquí tratadas fueron filmadas en el mismo año en un verdadero alarde de exploitation por parte del director. Igualmente, *Escape dal Bronx* fue estrenada en 1983, con el título de *Escape 2000*. Las tres películas tuvieron igualmente una circulación muy limitada, principalmente por VHS de alquiler.

⁶ El rumor indica que su pago fue en cervezas (Acevedo, 2021).

⁷ Se trata del último libro de la Biblia Cristiana, perteneciente al Nuevo Testamento. Es atribuido al apóstol San Juan, así como un Evangelio y tres cartas (Roque, 2011).

Cristiano. Se ha popularizado, más allá de las creencias de cada lector o lectora, como una serie de eventos en los que el mundo es destruido con fenómenos que incluyen fuego, sangre y azufre entre otros. La imagen de los cuatro jinetes, que simbolizan El Hambre, La Peste, La Guerra y la Muerte, es quizás una de las más evocadas⁸ (Roque, 2011).

El término Apocalipsis consiste en un mensaje, que, en forma de relato premonitorio, anuncia un proceso catastrófico, traumático y doloroso que conlleva la desaparición de una cosa, especialmente del Mundo, y produce su extinción total. El término procede del latín *apocalypsis* y del griego *apokálypsis*, entendiéndose como mensaje, manifestación o descubrimiento, contemplándose en un principio como una visión o revelación.

Su apreciación escatológica como el fin de la Humanidad responde a un concepto de mediados del siglo XIX apoyándose en los escritos de San Juan de Patmos, respondiendo precisamente bajo el título Apocalipsis, al cual se lo remite como Revelaciones.

El término también se aplicó al movimiento Apocalíptico judío, que nació inmediatamente después del Destierro, pero que adquirió un gran desarrollo a partir del s. II A.C y produjo una gran cantidad de textos que podemos llamar Apocalipsis, incluidos algunos de ellos en el canon bíblico (1s 24-27; 34-35; Ez 38-39; Jl; Zac 9-14; Dn) y otros apócrifos (1 Henoc., Jubileos; Testamentos de los doce patriarcas; 4 Esdras, 2 Baruc; etc.). Todos estos textos son semejantes en algunos puntos y distintos en otros, pero cada uno de ellos constituye un caso aparte.

Algunos Apocalipsis no participan o comparten de una concepción cíclica de los tiempos (al estilo de los Iranios o de las épocas del mundo según los griegos) en la que la conflagración mundial daría origen a un Mundo Nuevo. Por el contrario, la visión judeo-cristiana presenta la evolución de la Historia en un sentido lineal con una culminación definitiva, por voluntad del supremo Trascendente (Dios).

En las cronologías del género postapocalíptico abundan los desastres nucleares causados por el enfrentamiento de potencias con armamento nuclear, que, de forma más directa o más sutil, refieren a la desaparecida Unión de las Repúblicas Socialistas Soviéticas (nota, en adelante URSS o Unión Soviética) y a los Estados Unidos de Norteamérica. En este sentido, si el apocalipsis es el producto de un Dios eterno y todopoderoso que ha decidido destruir el mundo, sería una referencia relativamente tangencial. El Ragnarok nórdico en donde los dioses del panteón vikingo se enfrentan a muerte a monstruos y gigantes, destruyendo el mundo en tal batalla. Difiriendo levemente en sus versiones, algunos dioses y hombres sobrevivirán a este cataclismo y un nuevo mundo comenzará, que puede ser más o menos caótico. El término Ragnarok refiere a Destinos de los Dioses o poderes dominantes. Pero se trata de un enfrentamiento entre superpoderes, cuya resultante es la destrucción del orden mundial y/o divino. Sin embargo, tal destrucción no es tan absoluta, como en el Apocalipsis Cristiano.

El género postapocalíptico refiere a un conjunto de libros, cómics y películas que parten de un mundo en donde algún desastre ha destruido el mundo tal y como lo conocemos hoy; siendo el más evocado el desastre causado por armas nucleares. No es casual que muchas de estas obras literarias y audiovisuales empiecen a difundirse con fuerza a principios de la década de los 60 y hasta mediados de los 80, en lo que puede definirse como el momento de tensión más marcado de la crisis MAD (siglas en inglés para Destrucción Mutua Asegurada).

Puede decirse que hay dos grandes períodos de la llamada edad de la paranoia por la Guerra Fría. El primero corre entre 1945 y mediados de los 60, centrándose en las fértiles obras de la década del 50. Se podrían tomar los lanzamientos de las bombas de Hiroshima y Nagasaki, al final de la II Guerra Mundial, como inicio, y la crisis de los Misiles de Cuba en 1963 como punto de inflexión (McMahon, 2016). El segundo se caracteriza por dos tendencias contrapuestas: por un lado, se agudizan las intervenciones indirectas de las dos grandes superpotencias y, por otro lado, se busca lograr algún tipo de limitación a la guerra armamentista, buscando alejar el enfrentamiento directo entre los Estados Unidos y la Unión Soviética.

⁸ Otra gran difusión que son los nuestros levantándose de sus tumbas, guarda relación con la difusión de los zombies.

Uno de los desarrollos bélicos más importantes de este segundo período son los ICBM (Intercontinental Ballistic Missiles, en inglés). Considerando las representaciones de las formas de la destrucción nuclear, inclusive en forma gráfica se puede hipotetizar que la influencia histórica más visible son estos ICBM. Se popularizaron en la opinión pública a partir de los llamados acuerdos SALT I y II (“Strategic Arms Limitation Talks”, en inglés; o “Conversaciones sobre Limitación de Armas Estratégicas”, en su traducción). Dominaron la década de los 70 en lo que fue conocido como el período de distensión (1968-1979). En términos formales estuvieron vigentes aún después del desmembramiento de la URSS y sufrieron el golpe decisivo con la retirada de Estados Unidos en 2002. Las conversaciones se iniciaron formalmente en 1969, y tuvieron un primer acuerdo en 1972. Más allá de las particularidades históricas, se rescatan las representaciones de plataformas con misiles como objetos peniformes (Gurr, 2020) y sus vuelos hacia la atmósfera cayendo luego y generando destrucción total. Así como los acuerdos SALT contribuyeron a la imaginaria popular sobre el poder destructivo de las armas nucleares, el escenario posnuclear da lugar a un tipo de apocalipsis autogenerado, pero similar en sus efectos a las referencias religiosas. Aunque nos encontramos con una diferencia sustancial: que se trata de un apocalipsis autoinfringido.

En términos históricos, tanto *Mad Max* como muchas obras que se consideran como el corpus principal refieren al desastre nuclear y sus secuelas radiactivas que generarían esos escenarios de ruinas y desiertos, así como al colapso de las naciones y la economía como la conocemos. Sin embargo, otras formas de desastre, como la guerra biológica y/o el cambio climático, podrían reemplazar el uso de armas nucleares, ya que los efectos serían los mismos. O, mejor dicho, aquí se propone considerar los apocalipsis, nucleares o de otro tipo, cuando los efectos sean los siguientes:

- 1) Desaparición y desarticulación de las identidades nacionales actuales, así como caída y desconocimiento de las estructuras estatales y de mercado existentes en el siglo XX.
- 2) Despoblamiento de las ciudades por alta mortandad; los pocos poblamientos tendrían limitada cantidad de pobladores
- 3) Escenarios desérticos o cuasidesérticos.
- 4) Incremento de la llamada violencia capilar: enfrentamientos a corta escala por recursos o por simple deseo de ser violentos.

Estos cuatro efectos confluyen en nuestra propuesta de utilizar la noción de des-civilización (Molina Derteano, 2022), que se basa en las ideas de proyecto civilizatorio de Norbert Elias. Es decir, que otras narrativas podrían utilizar la figura de desastres nucleares, pero en nuestra categoría de des-civilización nos importa que produzcan uno o todos los efectos antes señalados.

3. VOLVIENDO SOBRE LAS IDEAS DE DES-CIVILIZACIÓN

En el artículo anterior a este (Molina Derteano, 2022), se presentó el concepto de des-civilización, basándose en el concepto de proceso de civilización planteado por Norbert Elias, en 1939. En un breve resumen, Elias (1939/1993) se refiere a la experiencia histórica del paso de la Edad Media a la Modernidad en Europa, y cómo ese proceso produjo una mayor conciencia del individuo y una mutación de las formas de violencia y conquista, hacia estrategias más racionales, que suponen la voluntad de limitar el poder destructivo de las confrontaciones. En línea con los planteos que darían origen a la sociología clásica (Durkheim, Weber, etc), Elias observa que la sociedad se vuelve más compleja, más racional, y la violencia, incluso sexual, es reprimida y castigada. Elias (1939/1993) señala que los sujetos deben renegar de esas formas de acción directas, y los Estados modernos, pasan a servirse de la violencia como formas de acciones racionales destinadas al desarrollo económico, pero sólo en última instancia.

Elias propone un método de análisis que sirve a nuestro trabajo. Su método propone la articulación entre los procesos individuales (psicogénesis) y sociales (sociogénesis), que para estos relatos distópicos es la tensión entre el sujeto retraído a la mera supervivencia —el héroe solitario vagabundo—, y las posibilidades de reconstruir

un pasado en donde la civilización y sus mejoras permitían una vida más segura. En las tres películas que consideramos de la saga *Mad Max* (Miller, 1981; Miller y Ogilvie, 1985; Miller, 2015a), Max se enfrenta a este desafío. En *The Road Warrior* y *Beyond Thunderdome* recurre al sacrificio individual que permite a otros salvarse y construir ese futuro. Guiados por Gyro, las familias de la aldea de Papagayo construirán la “Gran Tribu del Norte”; guiados por Savannah Nix, la tribu de Niños se establecería en los restos de una ciudad similar a Nueva York, “felices por ver lo que antes hubo” (Miller, 1985). En *Fury Road*, el sacrificio lo hará Nux, un antiguo War Boy de Immortan Joe, pero con la asistencia de Max y Furiosa. Ella es quien intentará construir un nuevo orden en la Ciudadela de Joe, pero Max se aleja sin voluntad de participar en ello.

En esta y otras narrativas distópicas se presenta un cuadro inicial de regresión tanto de los sujetos como de las estructuras sociales. Dicho en otros términos, dado que el orden social se ha derrumbado producto de la guerra nuclear, sobrevivir es el único objetivo, recurriendo a los más básicos comportamientos. La destrucción violenta de los enemigos y sus propiedades, así como la violencia hacia las mujeres, aún con fines reproductivos, caracterizan para Elias a las sociedades premodernas (Elias, 1939/1993; 1969/1996) En cambio, el profundo cambio que implicó el proceso de civilización supuso la “superación” de esas conductas, articulándolas con un nuevo orden social que otorga nuevas significancias. No es simplemente represión y/o sublimación de conductas, sino dotar a los sujetos de un nuevo ordenamiento y objetivos en su existencia. ¿Por qué combaten Max y los demás héroes y heroínas de estas narrativas? Dos miradas se complementan y chocan entre sí, en apariencia.

En *Beyond Thunderdome* (Miller y Ogilvie, 1985), Max se podría haber quedado y gobernando la tribu tras la partida de Savannah. En cambio, monta una búsqueda para evitar que lleguen a BarterTown y sean esclavizados por Aunt Entity. En *Equalizer 2000* (Santiago, 1987), Slade, su protagonista, construye el arma que da título a la película, con el objeto de proteger a una pequeña aldea de bandas de saqueadores. Esta estructura narrativa de un héroe viniendo de “las afueras” —como un *cowboy* que llega al pueblo— se va repitiendo (Newton, 2016). Es fundante en *Mad Max 2* (Miller, 1981), mientras que se encuentra en otras obras del género como *Stryker* (Santiago, 1983); *I nuovi barbari* (Castellari, 1983a); *Steel Dawn* (Hool, 1987); *Hell comes to Frogtown* (Jackson y Kizer, 1988) y; *Frogtown II* (Jackson, 1992), entre otras.

¿Por qué enfrentarse a enemigos numéricamente superiores y arriesgar la vida? ¿Es el *Deus et Machina* del héroe? (Gaiman, 2016). Es posible, pero la motivación es la defensa de una población a la que se caracteriza como vulnerable, y que debe ser protegida. Es un interés por la Justicia, que los hace olvidar su comportamiento retractor, casi egoísta, producto de la des-civilización. El Estado moderno concentra y monopoliza el uso de la violencia y el manejo de la Justicia. Sin el Estado, destruido por la catástrofe, la violencia se capilariza y se lleva a una escala pequeña entre el héroe y la banda de forajidos (Conterio, 2010; Newton, 2016). Usamos el masculino, pero esta estructura ha tenido a sus heroínas como Anderson en *Land Of Doom* (Maris, 1986) o Imperator Furiosa en *Mad Max: Fury Road* (Miller, 2015a). Héroe o heroína, van contra la corriente, intentando reconstruir un sentido de Justicia Universal cuya ley principal sería proteger a los débiles frente a los abusos de los particulares. Ese tener algo por lo que luchar, que no sea la mera supervivencia o ganancia personal, es un “retroceso del retroceso”. Es decir, una forma de volver a la civilización.

Para otros enfoques, el o la protagonista parece enfrentar esta contradicción, pero no la resuelve. Esto se muestra en forma patente en *Mad Max*, a partir de la segunda película, en donde Max Rockatansky es un hombre que vaga sin propósito en la vida. Como señala Gurr, agregando un análisis de género “La Nación se fue; la familia se fue; todo se perdió. Son los esfuerzos desesperados de Max para restaurar su identidad de un Simple Guerrero los que lo llevan a ayudar ocasionalmente a otras personas, pero esta racha altruista no es auténtica” (2020, p. 9; la traducción es nuestra). En este sentido, la presencia de estos héroes o heroínas es en realidad, circunstancial. Sin las estructuras civilizatorias que le dan sentido, son arrestos individuales, en el límite mismo de lo que podría considerarse justicia.

Si la violencia capilar es una constante, la otra arista del proceso de civilización que se pierde y entra en una regresión tiene que ver con la violencia sexual. De hecho, una de las primeras escenas de *Mad Max 2* es una violación

fuera de campo (Conterio, 2010; Acevedo, 2021). Elias (1939/1993, 1969/1996) desarrolla ampliamente los cambios en la sociedad cortesana referidos no sólo a la limitación de la violencia sexual, sino además al rol jugado por el amor romántico y las costumbres de cortejo que contrastan con la idea de instinto o arreglo económico. Esto último, si bien prevalece, lo hace en forma disimulada. En la distopía de des-civilización quedan restos de este tipo de cortejo entre los protagonistas principales que estén identificados con el lado del Bien, pero es algo limitado. En cambio, la idea de violencia sexual se convierte en una constante que sobrevuela el relato, concretándose en algunas ocasiones.

Y llegado este punto puede señalarse que, si bien *Mad Max* es unánimemente reconocida como la obra inspiradora de este género (Conterio, 2010; Newton, 2016), no es la primera en sentido estricto. *Cries of Ecstasy. Blow of Death*⁹, de Anthony Weber, se estrenó en 1973 —6 años antes que la primera de *Mad Max* (Miller, 1979)— con poco éxito. En su trama, hay un holocausto nuclear y la escena está situada en 2062. Los pocos sobrevivientes viven en especies de burbujas en sus pocas incursiones al exterior corren el riesgo de ser atacados por bandas de motoristas salvajes, en teoría mutantes, aunque no se note mucho. Su protagonista principal es un personaje femenino: Dala. La violencia sexual es abundante en esta película, incluyendo en su reparto a actrices que luego sobresaldrán en películas de Russ Meyer. Comparada con *Mad Max* y otras de sus sucesoras, en este film lo postapocalíptico parece más una excusa para mostrar la voluptuosidad de algunas de sus protagonistas. Aún así, sienta un precedente estético.

Sin lo explícito de *Cries of Ecstasy. Blow of Death*, en *Warriors of the Apocalypse* (Suarez, 1985) el grupo de guerreros protagonistas se encuentra con un grupo de amazonas que, tras cierta belicosidad inicial, se mostraran más inclinadas a lo amoroso. En este género predomina en muchos personajes femeninos una estética que parte de la figura de la amazona o la valquiria, con evidente influencia de *Barbarella* (Vadin, 1968) o el personaje de Valeria en *Conan The Barbarian* (Milius, 1982), entre otras¹⁰.

4. DES-CIVILIZACIÓN Y PATRIARCADO

El 7 de mayo de 2015, Eliana Dockterman escribe en la influyente revista Time un artículo titulado “La escritora de ‘Monólogos de la vagina’ Eve Ensler convierte a *Mad Max: Fury Road* en una ‘película de acción feminista’”¹¹, llevando al debate si la nueva entrega de la saga de *Mad Max* era evidentemente una película de acción “feminista”. El juicio de Dockterman, compartido con otros autores, está basado en el rol principal que va tomando Imperator Furiosa en la película desplazando al mismo Max, y en el involucramiento de Eve Ensler en el guion (Acevedo, 2021; Molina Derteano, 2022). Una mayor relevancia de un personaje femenino en la trama es un atajo corto para advertir una lectura feminista (McCausland y Salgado, 2019), pero el planteo va más lejos.

Mientras que, en otras películas, el foco está puesto en recursos como el agua o la gasolina, la escasez de los mismos es relativa en *Fury Road*. Furiosa se lleva a las esposas de Immortan Joe con destino a un valle fértil libre de la opresión del líder. Las típicas persecuciones de *Mad Max* se disparan por estas esposas. Son el centro del conflicto. Immortan está fuera de sí de indignación. Convoca las fuerzas combinadas de otras dos ciudades para perseguirlas. Uno de sus aliados, el temible Bullet Farmer, le reprocha consumir hombres y recursos: “Todo esto por una riña familiar...”¹² La sentencia de Bullet Farmer es muy importante. Una de las mayores luchas de los feminismos fue reconocer la figura de violencia de género en oposición a la noción de “violencia familiar o doméstica”.

⁹ La traducción literal sería “Gritos de éxtasis. Golpe de muerte”. La distribución, limitada, por cierto, en Hispanoamérica tuvo la traducción de *Susurros de placer*. A priori parece por lo menos llamativa para una película de este tipo.

¹⁰ Ninguna de las dos películas es considerada dentro del género postapocalíptico.

¹¹ En el original “Vagina Monologues Writer Eve Ensler: How *Mad Max: Fury Road* Became a ‘Feminist Action Film’”.

¹² En el original “All this over a family squabble...”.

Duane (2020) parte de una frase que dice la esposa de Immortan para justificarse en su huida: “No somos cosas”. Incluso antes de que Immortan advierta de su escape, es confrontado por la nana de las esposas que le dice que “No puedes poseer un ser humano”. El harén personal de Immortan no sólo tenía fines sexuales; el líder sueña con tener hijos sanos, libres de las deformidades de la radiación que el mismo padece. Duane señala que las esposas de Immortan “*cumplen fácilmente el modelo de femineidad que muchos fans masculinos de Mad Max encontrarían reconfortante*” (2020, p. 37). Durante la mitad de la película, el personaje masculino de Max es maniatado, robado y arrastrado por los War Boys o por Imperator Furiosa. Hay que esperar a más de la mitad del film, cuando Max mate a Bullet Farmer, para encontrar algún rastro de ese modelo masculino de lucha y astucia que existió en las versiones anteriores. Es decir, que no sólo Furiosa es “más protagonista” que Max, sino que la liberación de las mujeres del yugo de un líder patriarcal es más importante que la gasolina o el agua.

“¿Quién mató al Mundo?” se repite en *Mad Max: Fury Road*, por las esposas, por los War Boys y otros. Gurr (2020) señala que al Mundo lo mató el patriarcado. Lo destructivo aparece asociado a lo masculino. Lo que después surge es consecuencia de un mundo construido en torno a la visión patriarcal, incluido, como antes se mencionó, la figura peniforme del misil nuclear. En este punto, la figura casi barbárica de los pandilleros o de los protagonistas varones, rudos y poco expresivos, siempre prestos a recurrir a la violencia, aunque sea por “buenos motivos”, constituye un arquetipo del varón hegemónico patriarcal.

La figura de las contrapartes femeninas con aparente destreza para el combate no deja de lado su sumisión a los varones. En *She-Wolves of the Wasteland* (Hayes, 1988), tres atléticas mujeres protagonizan casi 90 minutos de acción continua en donde el premio es un varón, uno de los pocos que quedan. Su arquetipo hegemónico es similar al de los personajes de Trash en *Exterminators of the Year 3000* (Carnimeo, 1983) o de Alma en *I nuovi Barbari* (Castellari, 1983a).

En un artículo anterior, sostuvimos que Miller ya había avanzado en ese sentido en *Mad Max: Beyond Thunderdome*, en donde, argumentalmente, Max queda “atrapado” en un conflicto entre dos mujeres: Savannah y Aunt Entity. Esta última, una figura no sólo guerrera sino una líder y estadista (Molina Derteano, 2022, 2023). Pero lo que Miller orillaba, y que otras películas como *Land of Doom* (Maris, 1986) tienen como antecedente, se confirma con el rol descollante del personaje de Imperator Furiosa en *Mad Max: Fury Road* (Miller, 2015a)¹³. Furiosa comparte tres elementos que sintetizan la distopia de regresión. Fue víctima de violencia física y sexual según se narra en el cómic de *Prelude to Fury Road* (Miller, 2015b); representa la fealdad propia de lo postapocalíptico, siendo una especie de “discapacitada” con un brazo mecánico toscamente diseñado (Gill, 2020), pero que no le impide dominar a Max usando sólo su brazo sano (Miller, 2015b). Flaca, con pelo corto, parece más un agonizante War Boy que una mujer fit. Y, finalmente, Furiosa no sólo arriesga su vida por los más vulnerables, sino por un tipo especial de vulnerabilidad. Furiosa muestra sororidad.

La idea de des-civilización supone que el proceso de civilización es inherentemente positivo. La idea de retroceso y de edad oscura que antes fueron presentadas son los significantes claves para comprender este tipo de narrativa distópica en donde avanzar en el tiempo es, en un sentido, retroceder a un punto antes de la civilización. Se parte entonces de la idea de que la civilización que antes hubo era “mejor”. Pero esta no es necesariamente la lectura de algunas interpretaciones desde una óptica descolonial, feminista y queer (Attebery, 2002; Gurr, 2015, 2020; Laboria Cubonik, 2018; McCausland y Salgado 2019; Acevedo, 2021; Molina Derteano, 2023).

Por el contrario, el mundo moderno no es menos salvaje. El patriarcado es una forma de opresión que ha redireccionado la violencia hacia las víctimas femeninas o feminizadas, como el esclavo sexual de Wes en *Mad Max 2*. Es más, el patriarcado, con su admiración por el varón viril y violento, es el causante último del holocausto nuclear (Gurr, 2020). Las lecturas feministas ven en la estética de esta distopia una representación a medida de las fantasías machistas en donde se privilegian la fuerza física, el interés egoísta y las mujeres como trofeos. *Mad Max: Fury Road*

¹³ Mientras este artículo se está escribiendo, Miller está rodando una quinta película de Mad Max que tendrá a Imperator Furiosa como protagonista excluyente.

propone romper esto, y ofrece una nueva lectura sobre el proceso de des-civilización. Puede seguir siendo una regresión a un estado previo a la civilización, pero esta puede ser sólo una nueva forma de dominación del varón blanco heterosexual.

5. CONCLUSIONES NUEVAMENTE PRELIMINARES

A lo largo de este artículo, se retoma una práctica poco común que es la revisita, aclaración y continuación de una publicación en la misma revista. Agradezco a los editores la oportunidad. La distopía de regresión o de des-civilización es un tipo de narrativa que fusiona cierta estética con un evento disparador que es algún tipo de cataclismo, generalmente nuclear, que destruye el orden social que se conoce y lo lleva a otro en donde predominan el conflicto local y las formas de orden social más básicas, como la aldea comunitaria o la horda. Frecuenta también el paisaje el o la nómada. Engloba lo que se suele denominar género postapocalíptico, pero la sola presencia de un evento de destrucción mayor no da necesariamente lugar a la construcción de una narrativa distópica de des-civilización.

Esta narrativa distópica tiene dos *tempus* que dan sentido a su planteo. Dos momentos históricos. El primero es el momento cronológico que es el período de distensión de la Guerra Fría y la etapa en que la paranoia se representaba con el lanzamiento de misiles intercontinentales (ICBM). La destrucción por el uso de armas atómicas contrasta con el origen del término Apocalipsis, en donde la devastación es resultado de la voluntad divina. Aquí es producto de la locura humana. El proceso civilizatorio supone, para Elias, una mayor racionalidad en el esfuerzo bélico tendiente a evitar la destrucción masiva y poder servirse mejor de la victoria. Incluso el autor señala que, en términos de ganancias económicas, se puede lograr mucho más con el comercio y el boicot comercial en algunas ocasiones. La destrucción total es producto de cierta locura. Y aquí hay dos formas de lectura de ese desastre. La tradicional que se ha esbozado en el artículo anterior (Molina Derteano, 2022) en donde la devastación es producto de la irracionalidad; y 2) la lectura feminista en donde el apocalipsis nuclear es resultado de la simple continuación de la lógica de la fuerza, propia del patriarcado.

El escenario posterior a esa destrucción toma la forma de una recreación mítica de la Edad Oscura del Medioevo Europeo en base al concepto de Elias de *civilización*, pero también a otras fuentes literarias y filosóficas como Petrarca y a la evidencia histórica existente. La caída del orden mundial actual es comparable, en términos narrativos, a la caída del Imperio Romano de Occidente. Es más que una forma alegórica o una metáfora de la Edad Oscura; se trata de una forma narrativa de distopía que plantea la autodestrucción de un norte simbólico de la civilización cristiana y romana como el progreso (Anderson, 2002). Como se señaló antes, se necesita construir el mito de la Edad Oscura para justificar la fe en la Ciencia y el progreso ilimitado de la racionalidad capitalista.

En el escenario que es construido posteriormente, los héroes y heroínas como Max tienen raptos de altruismo, tratando de proteger a los débiles. Es un atisbo de rescatar la civilización perdida. Contra ellos o ellas, un grupo de bárbaros sólo preocupados por los pocos recursos existentes y enredarse en conflictos violentos de poca escala. Son pequeñas bandas armadas.

En forma complementaria, la irrupción de la cuarta película de la saga de *Mad Max* introdujo una lectura feminista de la distopía de des-civilización. Además de ser un escenario de actualización del mito de la Edad Oscura, el escenario postapocalíptico es también un escenario de una forma de patriarcado *core*, más directo, basado en la sumisión por la violencia, inclusive y fundamentalmente sexual. Si *Cries of Ecstasy. Blow of Death* es un ancestro de *Mad Max*, es un buen ejemplo de ello, y la violencia sexual ocupa lugares relevantes en las dos primeras entregas de *Mad Max*. En la visión feminista, patriarcado es causa y consecuencia del desastre postapocalíptico.

La distopía de des-civilización como tipo de narrativa distópica ofrece una periodización y un tipo de estética basadas en el desastre que nosotros mismos podemos causar. Siempre estuvo en nosotros poder matar al Mundo¹⁴.

REFERENCIAS.

- Acevedo, Marcelo (2021). *Ruta al infierno. La saga de Mad Max*. Buenos Aires: Cuarto Menguante.
- Anderson, Perry (2002). *El Estado Absolutista*. Madrid: Siglo XXI.
- Attebery, David (2002). *Decoding Gender in Science Fiction*. Nueva York: Routledge.
- Borelli, Marcela (2010). Los inicios del Humanismo: Francisco Petrarca. *ETIAM. Revista Agustiniana de pensamiento*, 5(5), 241-370.
- Boylan, Alexis (2020). Post-Post-Post Beauty at the End of the World. En A. Boylan, A. M. Duane, M. Gill y B. Gurr, *Furious Feminisms. Alternate Routes on Mad Max: Fury Road* (pp. 45-58). Minneapolis: Minnesota University Press.
- Büntgen, Ulf; Tegel, Willy; Nicolussi, Kurt; McCormick, Michael; Frank, David; Trouet, Valerie; O’Kaplan, Jed; Herzig, Franz; Heussner, Karl-Uwe; Wanner, Heinz; Luterbacher, Jürg y Esper, Jan (2011). 2500 years of European climate variability and human susceptibility. *Science*, 331(6017), 578-582.
- Cameron, James (Director y Productor) (1991). *Terminator 2: Judgement day* [Película]. Estados Unidos: Tri-Star Pictures.
- Carpenter, John (Director) y Franco, Larry y Hill, Debra (Productores) (1981). *Escape from New York* [Película]. Estados Unidos: AVCO Embassy Pictures.
- Carnimeo, Giuliano (Director) y Teti, Camillo (Productor) (1983). *Exterminators of the Year 3000* [Película]. España / Italia: Code Red.
- Castellari Enzo (Director) y De Angelis, Fabrizio (Productor) (1983a). *I nuovi Barbari* [Película]. Italia: Deaf International Films.
- Castellari Enzo (Director) y De Angelis, Fabrizio (Productor) (1983b). *1990: I guerrieri del Bronx* [Película]. Italia: Deaf International Films.
- Castellari Enzo (Director) y De Angelis, Fabrizio (Productor) (1983c). *Fuga dal Bronx* [Película]. Italia: Deaf International Films.
- Conterio, Martin (2010). *Mad Max*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Costner, Kevin (Director) y Costner, Kevin; Davis, John; Gordon, Charles y Gordon, Lawrence (Productores) (1995). *Waterworld* [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures.
- De Vries, Byron (2003). Increasing Social Complexity. En B. de Vries y J. Goudsblom (Eds.), *Mappae Mundi: Humans and their Habitats in a Long-Term Socio-Ecological Perspective, Myths, Maps and Models* (pp. 149-208). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Dockterman, Eliana (7 de mayo de 2015). Vagina Monologues Writer Eve Ensler: How Mad Max: Fury Road Became a 'Feminist Action Film'. *Time*. Recuperado de <https://time.com>

¹⁴ Debe señalarse que en este artículo no han sido retomados ni los pastiches de resignificación ni los usos agónicos de la tecnología, para no sobrecargar de núcleos argumentativos al lector o a la lectora y promover una lectura más detenida de una parte de estas notas aclaratorias.

- Duane, Anna Mae (2020). We are not things. Fury Road's White slavery story. En A. Boylan, A. M. Duane, M. Gill y B. Gurr, *Furious Feminisms. Alternate Routes on Mad Max: Fury Road* (pp. 31-44). Minneapolis: Minnesota University Press.
- Effros, Bonnie (2020). Afterword: Whose 'Dark Ages'? En H. Williams y P. Clarke (Eds.), *Digging into the Dark Ages: Early Medieval Public Archaeologies* (pp. 347-355). Oxford: Archaeopress Publishing.
- Elias, Norbert (1993). *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas* (Trad. R. García). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1939).
- Elias, Norbert (1996). *La sociedad cortesana* (Trad. G. Hirata). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1969).
- Gaiman, Neil (2016). *La vista desde las últimas filas*. Buenos Aires: Malpaso.
- Gibbons, Ann (2018). Eruption made 536 'the worst year to be alive'. Core from glacier reveals the Icelandic volcano that plunged Europe into darkness". *Science*, 362(6416), 733-734.
- Gill, Michael (2020). Is the future disabled? En A. Boylan, A. M. Duane, M. Gill y B. Gurr, *Furious Feminisms. Alternate Routes on Mad Max: Fury Road* (pp. 17-30). Minneapolis: Minnesota University Press.
- Grant, Neil (1981). *Los invasores* (Trad. A. Juliot). Buenos Aires: Sygmar. (Obra original publicada en 1979).
- Gurr, Barbara (2015). *Race, gender and sexuality in Post-Apocalyptic TV and Films*. Nueva York: Palgrave MacMillan Press.
- Gurr, Barbara (2020). Just a Warrior at the End of the World. En A. Boylan, A. M. Duane, M. Gill y B. Gurr, *Furious Feminisms. Alternate Routes on Mad Max: Fury Road* (pp. 1-16). Minneapolis: Minnesota University Press.
- Hayes, Robert (Director) y Yuval, Peter (Productor) (1988). *She-Wolves of the Wasteland* [Película]. Estados Unidos: Action International. Hillcoat, John (Director) y Wechsler, Nick; Schwartz, Steve y Mae Schwartz, Paula (Productores) (2009). *The Road* [Película]. Estados Unidos: Dimension Films.
- Hool, Lance (Director y productor) y Hool, Corine (Productor) (1987). *Steel Dawn* [Película]. Estados Unidos: Vesman Pictures.
- Jackson, Donald G. y Kizer, Robert J. (Directores) y Shapiro, David (Productor) (1988). *Hell comes to Frogtown* [Película]. Estados Unidos: New World Pictures.
- Jackson, Donald G. (Director) y Shapiro, David (Productor) (1992). *Frogtown II* [Película]. Estados Unidos: New World Pictures.
- Jones, Will R. (1971). The Image of the Barbarian in Medieval Europe. *Comparative Studies in Society and History*, 13(4), 376-407.
- Laboria Cuboniks (2018). *The Xenofeminist Manifesto. A politics for alienation*. Recuperado de <https://laboriacuboniks.net/books/the-xenofeminist-manifesto/> Maris, Peter (Director y productor) y Vest, Sunny (Productor) (1986). *Land of Doom* [Película]. Estados Unidos: Manson International.
- 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.
- Matthews, David (2015). This Way to the Middle Ages: The Spaces of Medievalism. En D. Matthews, *Medievalism: a Critical History* (pp. 65-91). Rochester: Boydell & Brewer.

- McCausland, Elisa y Salgado, Diego (2019). *Supernovas. Una historia feminista de la ciencia ficción audiovisual*. Madrid: Errata Naturae.
- McMahon, Robert (2016). *La Guerra Fría: Una Breve Introducción*. Madrid: Alianza. Milius, John (Director) y De Laurentiis, Raffaella y Feitshans, Buzz (Productores) (1982). *Conan. The barbarian* [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Miller, George (Director) y Kennedy, Byron (Productor) (1979). *Mad Max* [Película]. Australia: Warner Bros. Pictures.
- Miller, George (Director) y Kennedy, Byron (Productor) (1981). *Mad Max 2* [Película]. Australia: Warner Bros. Pictures.
- Miller, George (Director y productor) y Ogilvie, George (Director) (1985). *Mad Max: Beyond Thunderdome* [Película]. Australia: Warner Bros. Pictures.
- Miller, George (Director y productor) y Mitchell, Doug y Voeten, Peter (Productores) (2015a). *Mad Max: Fury Road* [Película]. Australia: Warner Bros. Pictures.
- Miller, George (2015b). *Mad Max: Fury Road: The Prelude to the Blockbuster Film!* Nueva York: Vertigo.
- Molina Derteano, Pablo (2022). La distopía del proceso de des-civilización. Notas introductorias. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 2, 54-72.
- Molina Derteano, Pablo (marzo, 2023). *Las damas del Apocalipsis. Un análisis de las lecturas de género sobre el género distópico*. Ponencia presentada en III Jornadas de Sociología. Jornadas organizadas por Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Newton, James (2016). *The Mad Max Effect. Road Warriors in International Cinema*. Londres: Bloomsbury.
- Nicolay, Johan (2007). *Armed Batavians: Use and Significance of Weaponry and Horse Gear from Non-military Contexts in the Rhine Delta (50 BC to AD 450)*. Ámsterdam: Amsterdam University Press.
- Page, Edwin (2015). *Mad Max. Movies of apocalyptic mayhem*. Londres: Curved Brick Books.
- Perry, David (2019). Introduction. En A. Albin, M. Erler, T. O'Donnel, N. Paul y N. Rowe (Comps.), *Whose Middle Ages?: Teachable Moments for an Ill-Used Past* (pp. 1-8). Nueva York: Fordham University Press.
- Roque Glez, Alejandro (2011). *Apocalipsis de San Juan. Interpretación y explicación del libro*. Silicon Valley: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Santiago, Cirio (Director y productor) (1983). *Stryker* [Película]. Filipinas: Pacific Pictures.
- Santiago, Cirio (Director y productor) (1987). *Equalizer 2000* [Película]. Filipinas: Pacific Pictures.
- Suarez, Bobby (Director y productor) (1985). *Warriors of the Apocalypses* [Película]. Estados Unidos: AS-Panorama.
- Vadin, Roger (Director) y De Laurentis, Dino (Productor) (1968). *Barbarella* Francia / Italia: Paramount Pictures.
- Weber, Anthony (Director y productor) (1973). *Cries of Ecstasy, Blows of Death* [Película]. Estados Unidos: Pop Cinema / Something Weird Video.