

Reseña / Review

Imágenes distópicas: representaciones culturales, de Mariano Urraco-Solanilla, José María Mesa-Villar y Benoît Filhol (Eds.).

Dystopian images: cultural representations by Mariano Urraco-Solanilla, José María Mesa-Villar and Benoît Filhol (Eds.).

Karina Contreras González

Secretaría de Educación de Veracruz (México)

kcontreras@msev.gob.mx

Recibida: 01/09/2024 / Aceptada: 09/09/2024



Sugerencia de cita / Suggested citation: Contreras González, Karina (2024). Reseña: *Imágenes distópicas: representaciones culturales*, de Mariano Urraco-Solanilla, José María Mesa-Villar y Benoît Filhol (Eds.). *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 4, 72-74.

El libro *Imágenes Distópicas: representaciones culturales*, editado por Mariano Urraco-Solanilla, José María Mesa-Villar y Benoît Filhol, reúne una interesante recopilación de estudios que analizan la construcción narrativa distópica en literatura, artes visuales y entretenimiento electrónico.

Esta obra se publicó en 2022 por la editorial Los Libros de la Catarata. El libro presenta diecisiete capítulos desarrollados por veinte investigadores, algunos actualmente docentes en universidades españolas. Cada tema describe un amplio universo narrativo que se ha construido alrededor de la distopía y se relaciona con otras concepciones desarrolladas en algunos capítulos, como retrotopías, narraciones transmedia, cine distópico *Sekai-Kei*, *distopias hakikomori*, transhumanismo, retroprogreso, entre otros temas que se han descrito en las investigaciones utilizando ejemplos específicos de producciones en literatura, cine, videojuegos y otros medios de entretenimiento visual.

Los lectores encontrarán en cada investigación un análisis crítico de la distopía desde una perspectiva multidisciplinar. Con la intención de que conozcan el contenido y quiénes participaron, a continuación hago una breve descripción de los temas abordados del capítulo uno al diecisiete.

El primer capítulo, "Los argumentos universales distópicos: hacia una genealogía narrativa", de Marcos Jiménez González, nos lleva a reconocer las relaciones que existen entre distopía y utopía, así como también explica la distopía como género o subgénero del cine haciendo un análisis de sus códigos narrativos (pp. 11-21).

En la actualidad hemos visto cómo la ficción y la realidad pueden tener similitudes, tal y como lo reflexiona Enrique Meléndez Galán en el capítulo 2, "Una iconografía de ida y vuelta: cultura visual e interacciones entre realidad, ficción especulativa y apocalipsis en tiempos de pandemia". Se trata de un análisis con ejemplos cinematográficos de las similitudes que hay entre las películas apocalípticas de epidemias y lo que en la vida real se capturó con imágenes mundiales durante la pandemia COVID 2020.

Siguiendo grandes producciones audiovisuales contemporáneas que han sido tendencia en el cine, Ana Clara Rey Segovia presenta el capítulo 3, “Retrotopías antiutópicas en el audiovisual mainstream: el ‘Realismo Capitalista’ en la distopía contemporánea”. Rey menciona *Los Juegos del Hambre* y *El cuento de la criada* para reflexionar sobre cómo se intenta justificar en los argumentos el retorno al viejo sistema capitalista proponiéndolo como única salida (pp. 52-56).

Actualmente las series de televisión o de plataformas *streaming* distópicas han podido permitir observar ciertas realidades mundiales, como bien lo analizan Delicia Aguado Peláez y Patricia Martínez García. En el capítulo 4, “Terrorismo, dólares, nostalgia y virus. Un recorrido por las pesadillas seriales estadounidenses del siglo XXI”, las autoras hacen una interesante investigación que abarca más de una década a través de un recorrido por la evolución de las series distópicas estadounidenses analizando el ambiente en que son imaginadas.

Por otra parte, podemos encontrar que los relatos distópicos también se crean en diversos medios y plataformas enriqueciendo narrativas transmedia, como lo analizan Andy Eric Castillo Patton y Mariano Urraco-Solanilla en el Capítulo 5, “El universo transmediático de *Metro 2033*: una problematización de lo político (y lo real) desde lo distópico”. Castillo y Urraco mencionan que “la narrativa transmedia *Metro 2033*, en tanto que coproducción, presenta una sugerente imbricación de lo fantástico y lo metafórico con lo político y lo distópico” (p. 86).

Algunas series de televisión recuperan temas actuales que logran una amplia identificación con la audiencia, como lo observa Francisco José Martínez Mesa, en el capítulo 6, “*Years and Years*: La vertiente gratificadora de la distopía”. Martínez Mesa menciona que desde un marco neoliberal dominante se presta atención al hecho de que a los ciudadanos en la serie se les controla generándoles consumismo y satisfacciones (p. 105).

Desde otra representación cultural, Jaime Romero Lee, nos presenta el capítulo 7 “Definición, origen y consolidación del género distópico *Sekai-Kei* en el japonés contemporáneo”. El análisis del autor nos lleva a comprender el contexto histórico y social por el que pasaba Japón a finales del siglo ~~XX~~.

Por su parte, Adriana Kiczkowski encuentra en la literatura oriental la posibilidad de llevarnos a reflexionar sobre la falta de valorización de los trabajos asistenciales en la actualidad, en el capítulo 8, “La robótica asistencial, una distopía muy cercana. *Klara and the sun*, de Kazuo Ishiguro”.

Las novelas juveniles presentan distopías en las cuales las protagonistas exploran su propia sociedad y la pérdida de un hogar. Lo anterior lo analiza Andrea Burgos-Mascarell en el capítulo 9, “Hogar y seguridad en *Los juegos del hambre* y *Divergente*”.

En las novelas distópicas la supervivencia sobrepasa los límites humanos y encontramos sociedades futuras que plantean el “mejoramiento humano”, como lo aborda Lidia María Cuadrado en el capítulo 10, “Horizontes de esperanza en la literatura de pandemias: el cuerpo como un lugar de resistencia en *The Tiger Flu*, de Larissa Lai”.

En el capítulo 11, José María Mesa-Villar nos lleva a observar un filme de 1976 para reflexionar sobre cómo un sistema totalitario manipula la historia a través del uso de la tecnología: “Del exterminio programado a la reconstrucción social: restauración de la identidad y quiebra del totalitarismo tecnológico en el filme *La fuga de Logan* (1976), de Michael Anderson”.

Existe un imaginario en el cual las narraciones catastróficas debidas a desastres ecológicos son “ficciones ecoapocalípticas”, como se analiza en el capítulo 12, “De *Destrucción* de René Barjavel (1943) a la serie *El colapso* del colectivo Les Parasites (2019): ejemplo paradigmático de la mutación del relato apocalíptico”, escrito por Benoît Filhol. Este análisis nos permite reconocer cómo se han concebido las narraciones apocalípticas en la novela francesa donde puede haber una posibilidad esperanzadora para recuperarse después del caos, en contraste con la serie *El Colapso*, en la cual es nula la posibilidad de que el futuro sea mejor.

El uso de la tecnología con fines biomédicos es otro tema que el género distópico ha utilizado en el cine. Paul Mitchell presenta el capítulo 13, “*Frankenstein* en el siglo XXI: dos visiones fílmicas distópicas de la ciencia biomédica”. Esta interesante reflexión expone la distopía del progreso tecnológico y los problemas éticos de su comercialización.

Mario Ramos Vera presenta el capítulo 14, “Una senda de saberes prohibidos: el horror distópico de la obra de H. P. Lovecraft”. El autor analiza dos tipos de distopía presente en el género del horror cósmico: en el relato *El que susurra en la oscuridad* observa la distopía antropológica y científica, y en *La noche de los tiempos* expone la distopía política.

Los aspectos sensoriales que sobresalen en una novela distópica se vuelven relevantes cuando se utilizan como elementos principales para la construcción de un estado de biopoder, como lo explica Laura Blázquez Cruz en el capítulo 15, “Vigilancia y homogeneización visual: Pilares de la construcción del biopoder en *La Naranja Mecánica* (1962) de Anthony Burgess”. Su reflexión tiene el propósito de analizar en la novela principalmente el control del sentido de la vista como operatividad impositiva en un estado totalitario.

Los videojuegos no pueden faltar como otro medio en el que la distopía se puede analizar, tal como lo plantean Sergio Albaladejo Ortega y Miguel Ángel Martínez Díaz en el capítulo 16, “*Detroit: Become Human*. Reinventando los arquetipos distópicos a través de la jugabilidad”. Al analizar las características de este videojuego, el jugador se involucra en un mundo distópico desde una interacción, como lo explican Ortega y Martínez: “se trata de hacerle sentir que sus intervenciones serán condicionantes en el juego de roles propuesto, abarcando tanto la capacidad de elegir por sí mismo como de hacerlo por el bien de un grupo” (p. 50), y ello implica el involucramiento de las emociones de quien lo juega.

Por último, en el capítulo 17, “Distopías poéticas y retazos de otros mundos: una aproximación a la obra de Simon Stålenhag desde la hermenéutica analógica y la retroprogresión”, escrito por Francisco José Francisco Carrera, el autor desarrolla su análisis del libro ilustrado *Historias del Buclé*, de Stålenhag, del cual describe que es un mundo reconocible para lectores que hayan vivido o conocido la década de 1980 y 1990, y afirma que el contenido es un “retro futurismo poético, un posapocalipsis lírico” (p. 275).

De lo anterior concluyo que en la obra hallamos un conjunto de reflexiones compartidas sobre la distopía respaldadas de manera metodológica. Desde mi punto de vista las distopías analizadas pueden fomentar un pensamiento crítico y la imaginación hacia futuros alternativos. El recorrido por las distopías nos sitúa a los lectores frente a una serie de estructuras sociales y situaciones caóticas que se descubren para reflexionar hacia dónde queremos seguir.

REFERENCIAS

Urraco-Solanilla, Mariano; Mesa-Villar, José María y Filhol, Benoît (Eds.) (2022). *Imágenes distópicas: representaciones culturales*. Madrid: Los libros de la Catarata.