

Sphera Publica

REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

sphera.ucam.edu

ISSN-e: 2695-5725 • ISSN: 1576-4192 • Número 22 • Vol. II • Año 2022 • pp. 80-82

RESEÑA

Imágenes distópicas: Representaciones Culturales

Mariano Urraco-Solanilla, José María Mesa-Villar y Benoît Filhol (eds.)

Los Libros de la Catarata, Madrid, 2022, 288 páginas

Francisco José Ruiz Gil, **Universidad Católica de Murcia (UCAM)**

fjruiz547@ucam.edu

Imágenes distópicas: Representaciones Culturales conforma un volumen colectivo que, a través de diecisiete capítulos que se aproximan a obras multidisciplinares, recoge la esencia del género distópico y las diversas posibilidades que esconde. Este tipo de relatos narrativos son analizados desde diferentes medios como la literatura, el cine, la televisión o los videojuegos buscando evidenciar los motivos de su éxito.

La complejidad de los términos distopía y utopía, que subyace a lo largo de toda la obra, es estudiada inicialmente por Marcos Jiménez con el fin de dar una definición lo más exacta posible del primero de esos fenómenos que dan sentido a los capítulos siguientes. Para ello, propone como punto de partida "la ambientación en un futuro peor que el presente" (p.12) que define la distopía y la contrapone a la descripción del Estado ideal utópico. Esta antítesis entre los dos términos, que es más difusa de lo que aparenta, es abordada igualmente por Ana-Clara Rey, mostrando la cercanía entre los dos términos y dando particular vigencia al hecho de que, "ante el aparente fin de las utopías, las visiones de un mundo 'mejor' conseguirán mantenerse vivas, incluso en el interior de los relatos distópicos" (p.46).

La línea es tan frágil que incluso lo que puede ser una distopía para algunos lectores, espectadores o jugadores, puede ser lo opuesto para otros, como en los casos de *Un Mundo Feliz* y *Fahrenheit 451*. Tanto es así que, en algunos casos, ambas configuraciones se intercalan, como se observa en otra novela también llevada al cine como *La Naranja Mecánica*, de la que se ocupa el capítulo firmado por Laura Blázquez.

Obras culturales como las anteriores son una pequeña muestra del amplio abanico de ficciones distópicas que pueden encontrarse en este libro, en el que se dan cita algunos de los temas más comunes del género distópico: las catástrofes nucleares, los dramas ecológicos, los cataclismos bélicos, la biomedicina, las inteligencias artificiales, los apocalipsis zombis, la aparición de virus pandémicos, el transhumanismo, la venida de un sistema político opresor, el extremismo del capitalismo o la vigilancia extrema.

En su capítulo sobre las sagas *Los juegos del hambre* y *Divergente*, Andrea Burgos-Mascarell muestra que, a través de estas temáticas, las distopías plantean la relación "entre lo que existe en la actualidad y lo que puede llegar a suceder si no cambiamos el mundo de la sociedad actual" (p.139). Este futuro posible puede llegar a ser una llamada de atención ante los problemas a los que se enfrenta la sociedad en la actualidad, realizando una crítica de la apatía y resignación que caracterizan a un mundo que muestra sus inseguridades, agobios y angustias vitales. Precisamente el halo de pesimismo y miedo es uno de los detonantes del éxito que han experimentado las obras posmodernas de género distópico en el actual contexto cultural, debido a la gran cantidad de situaciones excepcionales acontecidas en los últimos años: guerra, ataques terroristas, pandemias, discriminación y violencia, crisis económicas, desvirtuación de los sistemas políticos y vuelta de los extremismos.

Pese a mostrarse dicho catastrofismo en las distopías, como indican Delicia Aguado y Patricia Martínez, "los productos culturales actúan como un gran juego de espejos" (p.59), no solo reflejando el contexto del que beben, sino también construyendo una nueva imagen. En el caso de las distopías, creando "un pensamiento crítico que nos ayuda a imaginar –y accionar– otras utopías posibles" (p.75). Además, estas creaciones, como señala Francisco José Martínez, tienen también una parte positiva, ya que generan mensajes que permiten especular con el mañana y extraer su vertiente más gratificadora, tal y como ejemplifica a través de la miniserie *Years and Years*.

La constante expansión del género y el surgimiento de nuevas formas de explorar la distopía se ven perfectamente ilustrados en otros capítulos que acogen desde clásicos como *Frankenstein* o *La Fuga de Logan*, y series recientes como *El colapso* o *Black Mirror*, hasta distopías poéticas o

videojuegos, pasando por el Sekai nipón o el universo transmedia de *Metro 2033*. Esta evolución distópica no solo genera nuevas historias y renueva las existentes, sino que, a través del uso de nuevos medios, posibilita la reflexión sobre “las implicaciones morales que entrañan tanto el producto resultante como el uso que de él hacen los espectadores/usuarios/jugadores del presente” (p. 246), como apuntan Sergio Albaladejo y Miguel Ángel Martínez.

Por todo lo expresado anteriormente, este volumen muestra un universo narrativo distópico casi infinito. Las posibilidades de reinterpretar problemas perennes en el tiempo, como la posibilidad de pandemias, y ayudar a la reflexión sobre los nuevos peligros que aparecen en la sociedad fruto del avance tecnológico, hacen de este género una oportunidad extraordinaria para producir relatos únicos, crear nuevas mitologías y aumentar el acervo cultural en todas las artes.