

ALBA PAGÁN, Ester,
MONZÓN PERTEJO, Elena;
PÉREZ OCHANDO, Luis
(Coords.) (2019).

Imaginar el pasado, temer el futuro.

Valencia: Tirant Humanidades.

Una reseña de:

BETLEM PALLARDO AZORÍN

Universitat de València

bepa4@alumni.uv.es

La proliferación de objetos culturales alejados de los cánones realistas es síntoma de la necesidad actual de (re)pensar y (re)construir tanto nuestro pasado como nuestro futuro. En este sentido, Ester Alba, Elena Monzón y Luis Pérez Ochando, coordinadores de *Imaginar el pasado, temer el futuro*, subrayan con acierto el carácter simultáneamente central y liminar del tiempo presente, desde el cual el ser humano dialoga consigo mismo y se proyecta en ambas direcciones.

El presente volumen consta de una veintena de capítulos en que una gran variedad de autores analiza objetos culturales de distinta índole. El carácter poliédrico de la obra no impide, sin embargo, afirmar su unidad; en realidad, se configura como un caleidoscopio desde el que observamos la Historia latente en obras de ciencia ficción, horror y fantasía. Y es que, según los coordinadores, estos tres géneros “constituyen diferentes perspectivas de un acercamiento a lo real desde la imaginación y desde el extrañamiento” (12). Así pues, la base teórica sobre la que se sustenta la obra rechaza el mito de que las ficciones que escapan al paradigma realista no tienen vínculo con los procesos sociales, están libres de valores y solo se circunscriben al ámbito del entretenimiento (Schiller, 1973: 85).

Un factor de cohesión de los textos es la perspectiva de género: buena parte de los materiales analizados serían incomprensibles al margen de las estructuras de poder patriarcales. Los coordinadores subrayan la importancia de dar voz a las mujeres que, como sujeto histórico, encuentran en los discursos de la fantasía, el terror y la ciencia ficción la posibilidad de imaginar otros mundos posibles y un lugar desde el que cuestionar lo que damos por sentado en este (16).

Por ello, es reseñable el feminismo que impregna

en buena medida las páginas de esta obra, independientemente de que el material analizado se inscriba en el género de la ciencia ficción, del horror o de la fantasía. Desde luego, es oportuno servirse de cualquiera de estos géneros para plantear relatos desde la visión disidente del sujeto subalterno.

Así pues, los capítulos se organizan en tres secciones: la primera está dedicada a las utopías y distopías propias de la ciencia ficción, la segunda se centra en el género del horror y la tercera recorre las ficciones propias de la fantasía épica. De nuevo, cabe subrayar la artificiosidad consciente de esta división, ya que los coordinadores adoptan la concepción de Altman de que los géneros no son categorías cerradas e inmóviles, sino abiertas, que fluyen y dialogan entre sí (2000: 282).

El primer apartado se abre con “El sonido de la segunda ola en la República de Gilead: empoderamiento y sororidad en *El cuento de la criada*”. En este capítulo, Elena Monzón analiza en clave de género el dispositivo musical de la aclamada adaptación de la novela de Margaret Atwood. Para ello, se centra en dos canciones que remiten a la segunda ola del feminismo: “You Don’t Own Me”, que ilustra la rebeldía individual de la protagonista, y “Feeling Good”, que remite a la sororidad necesariamente interseccional de la serie.

Además, en su análisis, Monzón destaca la repercusión de esta *ustopía* —neologismo que la propia Atwood define como combinación de distopía y utopía, ya que “cada una contiene una versión latente de la otra” (2011: 1)— en la sociedad actual. En este sentido, el análisis de Monzón enlaza perfectamente con el siguiente estudio crítico: “Apocalipsis feminista: lecturas del feminismo y posfeminismo desde la distopía”. En él, Andrea Ruthven estudia la figura de Katniss Everdeen en

el primer libro de *Los juegos del hambre* como heroína que se rebela contra el discurso neoliberal del posfeminismo. Como Ruthven señala, esta distopía subvierte la narrativa romántica en que la heroína es objeto de deseo heteronormativo, y propone una política de cuidados como alternativa a un capitalismo que fagocita y resignifica todo aquello que pone en peligro su hegemonía.

Esta primera sección también recoge análisis de distopías tecnológicas. Así, María Lorenzo estudia la película *El congreso* (2013), de Ari Folman, mientras que Antonio Santos se ocupa de *Her* (2013), de Spike Jonze. Ambos estudios subrayan que, en estas ficciones, el desarrollo de las tecnologías del simulacro y de la inteligencia artificial obliga a repensar tanto la identidad humana como su relación con la alteridad. Es destacable el vínculo que María Lorenzo establece entre *El congreso* y la novela *La invención de Morel*, de Bioy Casares, pues, con el traspaso al mundo virtual, ambas ilustran lo que Baudrillard auguraba:

All forms of high technology illustrate the fact that behind its doubles and its prostheses, its biological clones and its virtual images, the human species is secretly fomenting its disappearance (1997: 24).

Por su parte, Antonio Santos analiza cómo, en su película, Spike Jonze plantea la (im)posibilidad de una relación romántica entre el sujeto orgánico y el virtual. El conflicto latente en la relación entre el humano Theodore y la asistente inteligente Samantha nos interpela, según Santos, en la medida en que la inteligencia artificial ocupa cada vez más espacios en nuestro propio mundo. *Her*, como tantas otras obras de ciencia ficción, propone un mundo en que este desarrollo de la inteligencia

artificial permite que las máquinas posean también inteligencia emocional. Aquí, como en la película analizada por María Lorenzo, el sujeto virtual establece vínculos *reales* con otros sujetos. Sin embargo, según Santos, en *Her*, el fin agrídulce de la relación entre Theodore y Samantha da cuenta de la imposibilidad de conciliar dos tipos de amor cuya naturaleza es radicalmente distinta: el amor de un humano y el amor de un ente virtual.

Asimismo, Santos destaca, como lo hacía Monzón en su texto, la trabazón entre los elementos distópicos y los utópicos. *Her* muestra un “mundo próspero y avanzado, [en que] parece que ninguno de sus habitantes es feliz. Todos se descubren solitarios, aislados” (99). La película se ambienta en una ciudad globalizada que representa el progreso tecnológico, pero no es más que un progreso aparente, pues no puede proporcionar felicidad a los amantes.

Las construcciones urbanas que fluctúan entre el sueño utópico y la pesadilla distópica aparecen en dos textos que destacan en esta sección: “La distopía involuntaria. Arquitectura del futuro en el pasado”, de Jorge Gorostiza y “Las ciudades *cyberpunk* en los cómics de Enki Bilal”, de Adela Cortijo. El primero de ellos, a diferencia del resto de análisis que encontramos en la obra, no parte de ficciones narrativas o cinematográficas, sino que estudia proyectos arquitectónicos visionarios que se propusieron entre los primeros años del siglo pasado y finales de los sesenta. El autor repasa, entre otros, arquitectos dispuestos a arrasar barrios enteros (Le Corbusier) o incluso ciudades (Speer) para construir, respectivamente, grandes rascacielos y monumentos. Asimismo, Gorostiza señala que la proliferación de modelos homogéneos de urbanización en la periferia urbana causó nume-

rosos problemas sociales, hasta el punto de que algunas construcciones tuvieron que ser demolidas. Según el crítico Ragon, “Estos ‘cuarteles’ no son más que un remedio provisional para alojar al excedente de la población” (1970: 23). Así, para Gorostiza, muchos de los planteamientos arquitectónicos utópicos que celebraban la modernidad y el progreso acabaron convirtiéndose en distopías.

Adela Cortijo también analiza la relación entre la arquitectura urbana y la distopía. Esta autora afirma que los planteamientos arquitectónicos que encontramos en los cómics de Enki Bilal problematizan, desde una estética *cyberpunk*, la relación entre la sociedad y el desarrollo tecnológico. Las técnicas de difuminado, el cromatismo dominado por tonalidades frías o los ángulos cenitales son ejemplos de recursos de los que, según Cortijo, el autor se sirve para ilustrar urbes decadentes, laberínticas y devastadas por guerras posapocalípticas. Los edificios, óxido por fuera y *kippel* por dentro, constituyen espacios de soledad, desmemoria y anonimato; en definitiva, representan la alienación de los *nolugares* de Marc Augé. Cortijo acierta al señalar que Bilal se sirve de estos espacios para poner de relieve, desde la distancia ficcional, cuestiones que nos inquietan en el presente, como el impacto de la globalización en la subjetividad.

Los capítulos de la segunda sección de la obra, dedicada al horror, reflexionan sobre ficciones de este género que ponen en relato angustias presentes en el imaginario colectivo. Como señalan los coordinadores en el estudio introductorio de la obra, aquí encontramos capítulos de dos tipos: los que analizan miedos que persisten a lo largo del tiempo, y los que exploran la figura del monstruo.

Así pues, en el primer capítulo de esta sección, Luis Pérez Ochando y Miguel Requena estudian

la evolución de los fantasmas y de los miedos que se proyectan en ellos, ilustrando este recorrido con ficciones de diferentes épocas. Para empezar, en numerosas civilizaciones antiguas, como la egipcia, las almas de los privilegiados, liberadas de lo fenoménico tras la muerte, emprenden un viaje para llegar al paraíso. Más adelante asistimos a la democratización del acceso al más allá, aunque algunas almas no podrán acceder al descanso eterno: son las temidas *umbra errans*.

Los autores del capítulo repasan además los requisitos para acceder a la vida eterna: desde los ritos fúnebres en las sociedades antiguas hasta el bautismo cristiano consolidado como vía de salvación en el siglo XII. En este mismo siglo se crea el purgatorio, donde los pecadores esperan su purificación y desde el que pueden retornar como fantasmas que atormentan a los vivos. Con la Reforma protestante, este espacio desaparece, pero el fantasma persiste como aparición demoníaca. De la misma manera, sobrevivirá a la animadversión de los ilustrados en la cultura popular y a través de la literatura, especialmente la gótica y romántica. Y es que, como señalan los autores, “La Modernidad convierte en placeres estéticos los terrores del alma” (185). Así pues, en el fantasma de las ficciones de la modernidad conviven frecuentemente el miedo ancestral al retorno del muerto malvado y las ideas cristianas de pecado, infierno y purgatorio. Además, el fantasma, a partir del 11 de septiembre de 2001, representaría un trauma, un *shock* colectivo que nos atasca en el tiempo. Finalmente, los autores hacen alusión a otro tipo de *shock* que cristaliza en las películas de fantasmas a partir del 2008: la crisis inmobiliaria y financiera. En una época en que el capitalismo avanzado nos despoja de medios para vivir,

no es casual que abunden ficciones, como *Silent Hill* (2006), de Christophe Gans, que representan ciudades en que los vivos no tienen cabida.

En cuanto a los estudios que se ocupan de los monstruos, en “El cine de zombis como discurso político”, Antonio José Navarro analiza el carácter contracultural que, según este autor, caracterizó a la renovación del cine de zombis norteamericano a partir del *shock* del 11 de septiembre aludido anteriormente. Así pues, este autor defiende que en películas como *La tierra de los muertos vivientes* (2005), de George A. Romero, o el *mockumentary* de Grace Lee *American Zombie* (2007) los zombis son la masa que, aceptando su otredad, se subleva contra la opresión del sistema. Representarían, pues, al proletariado degradado y excluido por las políticas neoliberales, que toma conciencia de clase y se rebela. *Amanecer de los muertos* (2004) de Zack Snyder funcionaría de manera similar, aunque aquí, además, el papel del consumismo como agente de alienación se concreta en el espacio del centro comercial.

Por otra parte, Navarro señala que, en la segunda década del siglo XXI, la postura política contestataria previa del género no solo se desvanece —especialmente con la aparición de *zombiedies* o comedias sobre el cine de zombis— sino que se invierte. El autor lo ejemplifica con *Guerra mundial Z* (2013) de Marc Foster, película que, por una parte, se posiciona claramente con respecto al conflicto palestino-israelí y, por otra, heroifica al protagonista humano que consigue evitar la *invasión* de los zombis.

En “Desiertos mortíferos y ciudades monstruosas. La exclusión social monstrificada en la imaginación cultural colectiva”, Jaume Peris analiza tres ficciones cinematográficas que se sirven de la tendencia contemporánea a la monstrifi-

cación de los sectores sociales excluidos, ya sea para reafirmarla o para ponerla en cuestión. Así, *Las colinas tienen ojos* (2006), de Alexandre Aja, pone en relato miedos de la sociedad norteamericana a través de tres gestos: el primero es la localización de la amenaza en el exterior (aunque la ficción transcurre en el interior del territorio americano, el desierto de Nuevo México representa un espacio foráneo); el segundo consiste en la “representación monstrificada de los excluidos por el capitalismo avanzado” (260) (los monstruos, deshumanizados, forman parte del excedente de la clase obrera resultante de los procesos de desindustrialización); y el tercer gesto reside en la evolución del protagonista, con el que el espectador empatiza: progresivamente, se acepta la violencia como herramienta de defensa necesaria.

Por ello, esta película es un ejemplo de lo que el autor denomina “ficción inmunitaria”: se trata de la construcción narrativa de una amenaza externa a la colectividad que legitima la violencia inmunitaria por parte de la comunidad. En la misma línea, la película se integraría en la “cultura del *shock*”, que “inserta los problemas sociales del mundo contemporáneo en tramas e imágenes que golpean con fuerza al espectador” (262); el espectador, en este estado de desorientación, conecta emocionalmente con el argumentario de la ficción y lo traslada a su realidad.

Las películas *Distrito 9* (Neill Blomkamp, 2009) y *La tierra de los muertos vivientes*, según Peris, también emplean figuras monstruosas clásicas, pero con un sentido crítico. La monstrificación y exclusión a que los extraterrestres de *Distrito 9* son sometidos remite a los procesos de monstrificación que sufrió la población negra durante el *apartheid*. Por su parte, el zombi Big Daddy de la película de

George A. Romero encarna, de nuevo, el *residuo* de la desindustrialización, el excluido de la sociedad. Sin embargo, en concordancia con el análisis de Navarro, Peris sostiene que esta película propone una inversión narrativa significativa: los zombis, liderados por Big Daddy, toman conciencia de clase, se rehumanizan y se rebelan contra sus opresores.

El tercer y último bloque de la obra está dedicado a los mundos de fantasía de los productos culturales y su relación con los imaginarios míticos e históricos. M.^a Luisa Vázquez, en “El bosque habitado: umbral y centro imaginario”, analiza el espacio del bosque a través de los mitos de distintos tiempos y culturas. La autora nos descubre en estas páginas un bosque concebido, tanto en Oriente como en Occidente (también en la América precolombina), como un espacio sagrado e iniciático, de acceso al conocimiento. El bosque, símbolo de la fertilidad, está habitado por figuras femeninas que rigen el destino (Sibilas, Moiras, Parcas...) y que representan un saber *otro*.

Además, la autora destaca la relevancia de elementos del bosque, como el agua, la cueva o el árbol, en las distintas culturas de Oriente y Occidente. En especial, el árbol se considera análogo al ser humano, por una parte, en tanto que “microcosmos del universo articulado en tres sustratos” (285) (inframundo, tierra y bóveda celeste) y, por otra, porque ambos necesitan fluidos vitales: sangre y salvia. De aquí surge el Árbol del Mundo o Árbol de la Vida, que funciona como portal a otros mundos. En efecto, esta idea subyace en la función liminar de los árboles en productos culturales actuales, como las producciones cinematográficas *El laberinto del Fauno* (Guillermo del Toro, 2006), *Avatar* (James Cameron, 2009), o *Un monstruo viene a verme* (Juan Antonio Bayona, 2016). En esta última

película, además, se pone de relieve la importancia que, a lo largo de las culturas, se ha atribuido a las propiedades curativas y psicotrópicas de las plantas. Y es que es justamente un tejo, árbol con propiedades medicinales, el encargado de ayudar al protagonista a superar el dolor de la muerte de su madre. Así pues, conocimiento, simbolismo y curación se condensan en la figura del árbol.

Ester Alba, por su parte, estudia en “Recreando mitologías. *Juego de tronos* como universo ahistórico y femenino” los vínculos entre la ficción que propone esta serie y nuestra realidad. En el universo marcadamente territorializado de *Juego de tronos*, la geografía es fundamental en tanto que propone la oposición Westeros-Esos, análoga a Occidente-Oriente. Por otra parte, en la serie coexisten distintas épocas: se aúnan la ambientación medievalista predominante, el maquiavelismo político que nace en el siglo XVI y la estética dieciochesca de lo sublime. La relevancia del componente histórico responde, para la autora, a la necesidad de nuestra contemporaneidad “líquida” (en términos de Bauman) de anclarse a un pasado para, desde esta seguridad, pensar el presente.

Además, la autora pone de manifiesto que la oposición maniqueísta entre buenos y malos propia del género de la fantasía épica se diluye en *Juego de tronos*. También la figura femenina se desvía de las representaciones tradicionales en el género. En este sentido, el héroe mítico Jon Snow se ve eclipsado por la prometeica Daenerys. La inmunidad al fuego de esta heroína subvierte la histórica quema de brujas y propone un rotundo empoderamiento femenino. Así, la autora concluye que

Game of Thrones no se limita a una continua citación de mitos y épocas históricas, sino que reelabora las estructuras míticas en la

construcción de un universo propio y significativo, acorde con nuestro presente. (365).

El volumen se cierra con el capítulo “*El señor de los anillos* y *El hobbit* en la construcción de la imagen turística de Nueva Zelanda: Visite la Tierra Media”, donde M.^a Dolores Pitarch y Erena Le Heron analizan el impacto de estas trilogías cinematográficas en el turismo de Nueva Zelanda, país donde se rodaron. Con las películas, se crearon proyectos turísticos que identificaban Nueva Zelanda con la Tierra Media; de hecho, en 2001, Tourism New Zealand, entidad responsable de la promoción turística del país, promocionaba Nueva Zelanda como “el hogar de la Tierra Media”. Si bien es cierto que *El señor de los anillos* permitió al país consolidar la imagen de naturaleza indómita y pura, las autoras señalan que muchas visitas guiadas basadas en estas producciones, como el famoso recorrido de Hobbiton, olvidan la verdadera historia de Nueva Zelanda.

Por otra parte, las autoras comparan el impacto del turismo construido alrededor de *El señor de los anillos* en dos localidades muy distintas: Matamata, tradicionalmente un pueblo campesino, y Queenstown, ciudad con una importancia turística previa. Así, mientras que los residentes de Queenstown generalmente valoran el impacto de este fenómeno como algo positivo, los habitantes de Matamata “lo consideran algo ajeno a su tradición, algo sobrevenido que no han podido elegir” (387). Las autoras finalizan su texto poniendo énfasis en la importancia de una gestión turística que no solo se centre en los paisajes sino también en su propia historia y cultura.

En definitiva, nos situamos ante una obra plural e interdisciplinar, que se enfrenta al estudio de productos culturales muy distintos con una

perspectiva crítica. La multiplicidad de objetos analizados (muchos de los cuales, por su novedad, carecen de tradición crítica) da cuenta de la complejidad del panorama cultural, y supone una nada desdeñable aportación a su campo de estudio.

Además, la división de la obra ofrece una visión panorámica de cada género y sus particulares relaciones con la realidad histórica. Desde luego, *Imaginar el pasado, temer el futuro* demuestra lo que en el estudio introductorio sostenían los coordinadores: la ciencia ficción, el horror y la fantasía, aunque se presenten alejados de la realidad contemporánea, remiten una y otra vez a ella.

BIBLIOGRAFÍA

- Altman, Rick (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Atwood, Margaret (2011). *Dire Cartographies: The Roads to Utopia and The Handmaid's Tale*. New York: Vintage.
- Baudrillard, Jean (1997). "Aesthetic Illusion and Virtual Reality". Zurbrugg, Nicholas (ed.). *Art and Artefact*. London: SAGE: 19-27.
- Ragon, Michel (1970). *Las ciudades del futuro*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Schiller, Herbert Irving (1973). *The Mind Managers*. Boston: Beacon Press.