



Universidad de Valladolid

Grado en Español: Lengua y Literatura

TRABAJO DE FIN DE GRADO
PRIMERA CONVOCATORIA JULIO 2021

**NARRATIVAS DISTÓPICAS EN EL SIGLO XXI: UN
GÉNERO TRANSMEDIA (NOVELA, CINE,
TELEVISIÓN, CÓMIC Y VIDEOJUEGO)**

ANDREA PASCUAL FERREIRO

TUTOR ACADÉMICO: M^a TERESA GÓMEZ TRUEBA

RESUMEN

La distopía es uno de los géneros más exitosos de los últimos años. Inspirado en los acontecimientos más relevantes del siglo, el 11-S y la crisis económica de 2008, e impulsado por el desarrollo de las plataformas de *streaming* y las nuevas tecnologías, el género ha proliferado en todos los medios narrativos, convirtiéndose en un género *transmedia*, en todos los mercados.

Este trabajo presenta una pequeña aproximación a la distopía en el ámbito hispánico, en cinco medios narrativos (novela, cine, televisión, cómic y videojuego), mediante el estudio comparativo de un corpus de obras recientes: *Rendición*, *El Hoyo*, *La Valla*, *Puertadeluz* y *Dystopicon*.

ABSTRACT

Dystopia is one of the most successful genres in the last years. Inspired by the most outstanding events of the century, the 9/11 and the global financial crisis, and motivated by the development of *streaming* platforms and new technologies, the genre has grown in narrative media, becoming a *transmedia* genre, in every market.

This work presents a small approximation of Spanish dystopia, in five narrative media (novel, cinema, television, comic and video game), by a comparative study of recent works: *Rendición*, *El Hoyo*, *La Valla*, *Puertadeluz* and *Dystopicon*.

PALABRAS CLAVE

Distopía, transmedia, novela, cine, televisión, cómic, videojuego, hispánico, siglo XXI.

KEY WORDS

Dystopia, transmedia, novel, cinema, television, comic, video game, Hispanic, 21st century.

“Nuestra misión es conservar la semilla del pasado durante este presente timorato y estúpido para sembrarla de nuevo en algún momento del futuro.”

— Javier Negrete

ÍNDICE

Introducción.....	5
1. La distopía.....	7
1.1. <i>¿Qué pasaría si...?</i> Conceptos generales.....	7
1.2. De la utopía a la distopía.....	8
1.3. La neodistopía: un género transmedia.....	11
2. Descripción del corpus: <i>Rendición, El Hoyo, La Valla, Puertadeluz y Dystopicon</i>	21
2.1. <i>Rendición</i>	22
2.2. <i>El Hoyo</i>	24
2.3. <i>La Valla</i>	26
2.4. <i>Puertadeluz</i>	29
2.5. <i>Dystopicon</i>	31
3. Análisis comparativo del corpus seleccionado.....	34
3.1. Nivel de la historia.....	34
3.1.1. Los personajes.....	34
3.1.2. El espacio.....	40
3.2. Nivel del discurso.....	43
3.2.1. El tiempo.....	43
3.2.2. Focalización y voz narrativa.....	44
3.3. Crítica social.....	46
4. Conclusión.....	49
Referencias bibliográficas.....	51

Introducción

La distopía es uno de los géneros más exitosos del siglo XXI, surgido en el ámbito literario, a partir del género utópico. En un momento histórico convulso, se consolida con el cine, por la capacidad de espectacularización que ofrece el medio audiovisual, como ‘representación catastrófica de futuro’, una etiqueta que no comparten algunos autores. En el siglo XXI, con el género ya afianzado¹ se produce el máximo apogeo con el desarrollo de los videojuegos, todavía escasos, y la realidad virtual que, mediante la retronarratividad, permiten experimentar la distopía en primera persona como si de una simulación se tratase. El trasvase del género a diferentes artes demuestra su capacidad como género *transmedia*.

Este auge del género en varios medios narrativos y su progresiva desestigmatización, sobre todo con la participación en él de autores tradicionalmente no vinculados a este género, ha producido un aumento considerable de la bibliografía en las últimas décadas. La mayor parte de los estudios se centran en las distopías del siglo XX, aunque en los últimos años se encuentran trabajos sobre la distopía del presente siglo, como la tesis de González-Mercader (2020). Sénder (2019) recoge en *Universos Distópicos* las obras más destacadas del género en varios medios; pero la mayor parte de los análisis se dedican al estudio de la adaptabilidad de las distopías clásicas al formato audiovisual, como el que realiza Abad Gutiérrez (2019) sobre *El Cuento de la Criada*.

Los estudios sobre la distopía española, al igual que la propia producción del género, son todavía escasos. Se han realizado algunas antologías como *Mañana todavía. Doce distopías para el siglo XXI* (Ruiz Garzón, 2014); pero las obras más destacadas incluyen el género en recopilatorios sobre la ciencia ficción, como es el caso de *Historia y antología de la ficción española* de Julián Díez y Fernando Ángel Moreno (2014) o *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*, editada por Teresa López-Pellisa (2018). Es el estudio de Diana Q. Palardy (2018), el más amplio hasta la fecha, complementado con su página web *Spanish Dystopias*, el que trata el fenómeno en nuestro país, de forma exclusiva.

¹ A pesar de que el género ya forma parte del imaginario colectivo y son muchas las plataformas que etiquetan así las producciones audiovisuales (véase González-Mercader, 2020, 39-40), la Real Academia Española no admite la palabra hasta 2014, como ‘representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana’.

Teniendo en cuenta esta situación, el objetivo del trabajo será una aproximación a la neodistopía como género *transmedia*, desde el ámbito hispánico. Para ello, se ha seleccionado y comparado un corpus de cinco productos culturales españoles publicados en diferentes medios narrativos (novela, película, TV², cómic y videojuego).

Así, el trabajo se divide en tres apartados principales. El primero se trata de un acercamiento teórico al género distópico desde sus orígenes hasta la actualidad. Para ello, hemos seguido los planteamientos teóricos de Díez (2014) y González-Mercader (2020), principalmente, apoyados por el estudio de Palardy (2017 y 2018) para conocer la situación en el ámbito hispánico. El segundo capítulo ofrece la descripción de cinco distopías hispánicas, que constituyen nuestro corpus: la novela *Rendición* (2017), la película *El Hoyo* (2019), la serie de televisión *La Valla* (2020), el cómic *Puertadeluz* (2017) y el videojuego *Dystopicon* (2019). Finalmente, el tercer apartado consiste en una comparación de las cinco, en un intento de detectar motivos temáticos y estrategias formales compartidas y recurrentes, utilizando para ello la teoría narratológica, que Pérez Bowie (2008) aplica a la teoría cinematográfica, y Martín Rodríguez (2015) al ámbito del videojuego.

² Con *TV* o *televisión* nos referiremos a cualquier obra narrativa periódica que se difunde a través de un medio audiovisual. De este modo, a lo largo del trabajo el término se puede ver sustituido por *serie*.

1. La distopía

1.1. ¿Qué pasaría si...? Conceptos generales

La utopía y la distopía, subgéneros de la ciencia ficción³, se basan en la hipotética pregunta *¿Qué pasaría si...?*, pero difieren en su respuesta. La solución que ofrece la utopía es la creación de una sociedad perfecta en todos los ámbitos, mientras que para el género distópico no existe tal posibilidad.

Esta hipotética cuestión está conectada con la realidad, que determina e influye las producciones culturales y artísticas. Así, la utopía y la distopía son reflejos no de la realidad en sentido riguroso, sino de la concepción de la realidad, representada mediante la idealización de las carencias de la sociedad en el caso de la utopía y en la distopía mediante las inquietudes o miedos de la sociedad del momento, ambas proyectadas hacia el futuro.

Darko Suvin (1979) propone el concepto *novum* como acontecimiento o elemento verosímil que modifica la realidad futura de la narración desde una perspectiva racional. De modo que se pueden plantear preguntas completamente racionales, como *¿Qué pasaría si [pregunta hipotética] el contenido sintético⁴ [novum] se incrementase en nuestra realidad [realidad]*? La utopía ofrecería una respuesta positiva y la distopía negativa, sometidas siempre a la valoración subjetiva, ya que una misma idea o propuesta sería concebible para algunos, pero impensable para otros.

El término *utopía*⁵ fue inventado por Tomás Moro (1516) para representar un lugar imaginario de características favorables para la humanidad, pero serían las propias características que encontramos en la misma narración del autor las que propician una definición más precisa ('Representación imaginativa de una sociedad futura de

³ Para Díez (2014, 10) es "una narrativa basada en una visión científica del mundo, pero con multitud de implicaciones humanistas, no basadas en lo religioso y en la superstición como explicaciones de la realidad". Javier Memba, según Salvador (2015, 27), remite a una narración con prodigios verosímiles para el mundo real que advierten sobre el futuro de la ciencia y la tecnología.

⁴ El contenido sintético es el contenido digital manipulado que, creado mediante la tecnología *machine learning*, ofrece un resultado hiperrealista. Uno de los ejemplos más recientes es el anuncio publicitario de la marca de cervezas Cruzcampo, que ha resucitado a Lola Flores mediante la técnica del *deepfake*, es decir, superponiendo el rostro de una persona con ayuda de la inteligencia artificial.

⁵ De *ou-* (gr. 'no') *-tópos-* (gr. 'lugar') e *-ia* (lat. 'estado, cualidad').

características favorecedoras del bien humano’, *DRAE*). Sin embargo, el concepto de la distopía no está tan delimitado.

El político John Stuart Mill fue el primero en acuñar el término durante un discurso en 1868 y lo hizo como antítesis del término *utopía*: “It is, perhaps, too complimentary to call them utopians, they ought rather to be called dys-topians, or cacotopians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable” (*Oxford English Dictionary*, 1989).

Díez (2014, 40) apuesta por la representación de una sociedad futura dominada por instituciones que gobiernan *considerablemente peor* que las de la época en la que se escribe, es decir, como falsa utopía.

Una historia distópica se centra en un sistema de gobierno fuertemente estructurado que en el texto se asume como peor que la sociedad desde la que escribe el autor, por mucho que sus propios líderes en el relato lo presenten a los ciudadanos comunes como necesario e incluso utópico. [...] Para que haya distopía alguien ha tenido que reflexionar sobre un sistema de gobierno, [...], y haberlo intentado llevar a cabo.

Sin embargo, la etiqueta se ha extendido para designar cualquier representación con un futuro desfavorecedor producido por un acontecimiento de gran magnitud. Una idea que el propio Díez ha criticado (2014).

Aunque traten de un futuro siniestro, las novelas postapocalípticas no son distopías porque la sociedad rudimentaria que presentan o la total ausencia de sociedad no es considerada por nadie, ni siquiera por quienes se encuentren en posiciones de privilegio en ese contexto, como el mejor de los mundos posibles.

1.2. De la utopía a la distopía

La nueva concepción del mundo y del hombre del movimiento renacentista y el descubrimiento de América, un lugar exótico y paradisíaco en el que empezar de nuevo, caracterizarán las primeras obras utópicas como *Utopía* (1516), la obra de Tomás Moro que consolida el género. Sin embargo, las utopías de los siglos XVIII y XIX, como *Los viajes de Gulliver* (Jonathan Swift, 1726) o *Los 500 millones de la Begún* (Julio Verne,

1879), ya muestran una incipiente crítica al sistema, influidas por el socialismo utópico⁶ y por las dos revoluciones industriales.

Pero será a finales del siglo XIX, cuando se produzca la crisis del género, relacionada con la crisis del sistema capitalista y la pérdida de la fe en el progreso, que se había vivido anteriormente. Las industrias se debilitan, hay superpoblación en las ciudades y los trabajadores sufren unas condiciones laborales inaceptables. Así, las desigualdades económico-sociales se agravan. En este clima convulso surgen las primeras distopías, como *La máquina del tiempo* (1895, H.G. Wells), *El Talón de Hierro* (Jack London, 1908) o *La máquina se para* (E.M. Forster, 1909).

La sociedad que había creído en el progreso, para mejorar la calidad de vida, ve que desemboca en la Gran Guerra (1914-1918), que supone una inhumana destrucción y un brutal impacto emocional, también propiciado por el fracaso del intento de llegada a la utopía, a través de las ideas marxistas, tras la Revolución Rusa de 1917, que concluye con la dictadura de Stalin (1924-1953). El malestar por los acontecimientos vividos se completa con el crecimiento de los fascismos, las posteriores dictaduras (Mussolini, 1922-1945, Hitler, 1933-1945, y Franco, 1939-1975) y la Gran Depresión hundien a Europa en una inmensa pobreza, agudizada por las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), que tiene a la Guerra Civil española (1936-1939) como precedente.

Así, surgen las distopías clásicas o fundacionales como la novela *Nosotros* (Ivánovich Zamiatin, 1921), que critica los totalitarismos, *Un mundo feliz* (Huxley, 1931), sobre un tecnificado sistema capitalista aparentemente utópico, o las películas *Aelita*⁷ (Yakov Protazanov, 1924), ambientada en una Rusia destruida por una Guerra Civil, *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), que muestra la lucha de clases en una estética urbana sin precedentes, o *Tiempos Modernos* (Charles Chaplin, 1936), que critica cómo el sistema capitalista ha reducido a los trabajadores a la condición de máquinas, asemejándose al relato *Mecanópolis* de Miguel de Unamuno (1913).

⁶ Engels acuña el término en contraposición al *socialismo científico*. Ambas tendencias o movimientos buscaban la creación de una sociedad igualitaria y justa, pero el socialismo utópico confiaba en la paz para llegar a ella; mientras que para el socialismo científico la revolución y la lucha de clases era el camino.

⁷*Aelita* se considera la primera película distópica y el primer largometraje de ciencia ficción de la historia.

Pero, será, sin duda, *1984* de George Orwell (1949) la distopía por excelencia, inspirada en eventos ya producidos en la sociedad⁸, al mostrar un estado totalitario en el que se manipula la información, se reescribe la historia, los ciudadanos están bajo vigilancia continua (Gran Hermano) y el lenguaje se ha reducido a la neolengua. La reescritura de la historia y de la cultura, concretamente con la desaparición y prohibición de determinadas obras literarias, para simplificar y manipular el pensamiento en una dictadura es también uno de los temas de *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury, 1953). Una opresión que también ejerce el estado autoritario que Miguel Delibes relata en *Parábola del naufrago* (1953).

En este contexto de desolación y pesimismo⁹, las bombas en Hiroshima y Nagashaki (1945), acentúan el pánico de una sociedad que observa cómo el uso de armas nucleares y otras tecnologías podrían utilizarse en La Guerra Fría (1945-1991) y provocar una Tercera Guerra Mundial. Bajo esta paranoia nace la ficción (post)apocalíptica con novelas, como *El mundo sumergido* (J. G. Ballard, 1962) o *Mecanoscrit del segon origen* (Pedro Perolo, 1974), que siguen una estética que encuentra en el cine su máxima expresión¹⁰, con películas como *2024: Apocalipsis Nuclear* (L.Q. Jones, 1975) o *Mad Max: salvajes de autopista* (George Miller, 1979), que se repetirá, a consecuencia de los atentados del 11-S, en películas como *Soy Leyenda* (Francis Lawrence, 2007), basada en la novela homónima de Richard Matheson (1954).

⁸“1984, Orwell insisted, was not a prophecy but a satirical exaggeration of recent history.” BBC History Magazine (17/05/2020). La novela se publica en 1949, después de las dictaduras de Hitler y Stalin y de la Guerra Civil Española, cuya terrorífica atmosfera había vivido Orwell en primera persona.

⁹ No obstante, en este mundo caótico y paranoico, a partir de los años 30, los superhéroes comienzan a inundar los cómics americanos, como esperanza ante una sociedad devastada física y emocionalmente. Los protagonistas son personajes que tienen poderes ocultos a la sociedad y, enmascarados, resuelven las injusticias de la sociedad. Estos superhombres se convirtieron en símbolos culturales americanos con Capitán América, un supersoldado patriota, a la cabeza.

¹⁰“El cine de ciencia ficción encontró su mejor forma de expresarse en la histeria y la paranoia colectiva desatada por el pánico a la invasión soviética y al holocausto atómico. [Se] cumplió una doble función propagandística que quedó reflejada, de forma alegórica, en dos grandes líneas temáticas: las invasiones alienígenas y el Apocalipsis nuclear. Los alienígenas –subliminalmente los comunistas- invadían la Tierra para exterminar a la humanidad –subliminalmente para aniquilar el capitalismo- y las catástrofes nucleares llevaban a la especie humana al borde de la desaparición.” Salvador, 2015, 46.

A partir de los años 80 se desarrolla el género *cyberpunk*, vinculado a la crisis de la realidad e identidad¹¹, producido por los avances tecnológicos de momento, que tiene como protagonistas a las ciudades robóticas o virtuales, gobernadas por corporaciones. *Neuromante* (William Gibson, 1984) inicia la estética en literatura, pero será la película *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) la que consolide el género, mediante un futuro repleto de humanos artificiales (replicantes) que se mezclan y confunden con los humanos. En el contexto de la literatura española, autores como Rodolfo Martínez, con su obra *La sonrisa del gato* (1995), serán continuadores de dicha estética.

1.3. La neodistopía: un género *transmedia*

La característica *transmedia* del género distópico¹², ya observada en el siglo anterior, no solo a partir de la intertextualidad externa (Gil González, 2012), sino en producciones propias para los diferentes medios narrativos, encuentra su consolidación total en el presente siglo, sobre todo gracias al medio audiovisual, cuyas posibilidades para configurar una estética distópica son mucho mayores y efectivas con la aplicación de una tecnología muy sofisticada. En el caso de los videojuegos, se suma el factor de la *retronarratividad* (Martín Rodríguez, 2015), que permite al jugador crear su propio argumento, proporcionando una experiencia superior.

Así, la *neodistopía*, término propuesto por González-Mercader (2020), para referirse a la distopía del siglo XXI, se asienta como género *transmedia*, impulsado también por el espectacular crecimiento de las industrias culturales. La industria audiovisual experimenta un gran desarrollo gracias a la creación de plataformas distribuidoras o productoras (con amplios presupuestos) de contenido audiovisual como *Netflix* o *Amazon Prime*, que no solo crean o distribuyen contenido, sino que cuentan con una

¹¹ También a raíz de esta confusión surgen obras con el trasfondo de la clonación, como *La fuga de Logan* (Michael Anderson, 1976) y *La dama del glaci* (Rosa Fabregat, 1997), así como obras ambientadas en mundos simulados o virtuales como *El Show de Truman* (Peter Weir, 1998) o *Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999).

¹² La utilización en este trabajo de *transmedia* no responde exactamente a la acepción tradicional de adaptación y trasvase de una obra determinada de un género artístico a otro. Aquí se utiliza en un sentido figurado, para hacer referencia a la extraordinaria capacidad del género distópico para adaptarse y propagarse entre los diferentes medios, recurriendo en unos y otros a una serie codificada de motivos temáticos y recursos formales.

importante capacidad publicitaria y compiten directamente con otras productoras o cadenas televisivas. Asimismo la industria del videojuego crece exponencialmente, a pesar de que todavía produce rechazo en ciertos sectores culturales (Díaz-Parreño, 2020). En ambos casos, y también en el de la industria literaria, el papel de las redes sociales goza de una gran importancia, ya que permite crear estrategias de marketing, mediante la interactividad y estudio del receptor.

Anteriormente se mencionaba que, de forma prospectiva, la distopía refleja las inquietudes o miedos de la sociedad del momento. Si las distopías clásicas surgieron a raíz de las grandes guerras y las dictaduras del siglo XX, en el siglo XXI estarán impulsadas por los ataques terroristas, la crisis económica del 2008 y los riesgos, de índole sanitaria o medioambiental, de un mundo globalizado en exceso produciendo una tercera edad de oro para el género¹³.

El 11 de septiembre de 2001 es el día que perfila el comienzo del nuevo siglo. Cuatro aviones secuestrados por el grupo terrorista Al Qaeda se dirigieron hacia los lugares más emblemáticos de Estados Unidos: el World Trade Center, el Pentágono y el Capitolio; símbolos de economía, defensa y política, respectivamente. Solo tres de los aviones consiguieron su objetivo; pero la imagen de la caída de las Torres Gemelas quedaría en el imaginario de una sociedad que vivió el suceso en directo, a través de las pantallas, y que todavía sufre daños físicos y emocionales. Si el país más fuerte económica, política y defensivamente, representante de la cultura occidental, era atacado de tal manera, ¿qué podría pasar con el resto de países?¹⁴

¹³ La primera edad de oro de la distopía se produce con la publicación de las llamadas distopías clásicas como *1984*, *Un mundo feliz* o *Fahrenheit 451*, la segunda edad de oro comienza hacia los años 80 cuando se consolida la narrativa cyberpunk y la postapocalíptica; finalmente, la tercera edad de oro se asienta sobre los atentados del 11-S, la crisis económica de 2008, los movimientos sociales y los avances tecnológicos.

¹⁴ También el terrorismo islámico provocó el mayor atentado de la historia de España (11 marzo de 2004), que se sumaba a los continuos atentados de la banda terrorista ETA, el atentado del 7 de julio de 2005 de Londres, el atentado contra el semanario satírico francés *Charlie Hebdo* de 2015 o los atentados de Barcelona y Mánchester de 2017.

El mercado estadounidense, y en consecuencia el mundial, quedó devastado el mismo día del atentado¹⁵. Para paliar los daños económicos, Estados Unidos apostó por la desregulación de los mercados y las bajadas de impuestos, generando una burbuja inmobiliaria que acabaría por explotar en el año 2008. La crisis, que se inició con el quiebre de varios bancos, particularmente la caída de Lehman Brothers, se extendió por los países desarrollados. Los rescates financieros a algunas empresas y la bajada de la recaudación fiscal derivaron en una *crisis de deudas*, cuya solución fueron las políticas económicas de austeridad, que implicaban fuertes recortes en materia social.

Las soluciones ofrecidas para superar la crisis económica, sus consecuencias y la restricción de derechos sociales y libertades, con la protección y seguridad como excusa, dieron lugar a numerosas protestas y movimientos sociales, entre los que destacan especialmente la Primavera Árabe y el Movimiento 15-M¹⁶. Las protestas árabes reivindicaban una verdadera democracia; mientras que el Movimiento de los Indignados, y el posterior Occupy Wall-Street de Nueva York, protestaban por las consecuencias de la crisis económica, las soluciones ofrecidas y el sistema socio-económico que lo sostiene.

Estos movimientos sociales, pero también el auge de los nacionalismos y extremismos, producido por el miedo al inmigrante, a raíz de los atentados terroristas y las crisis migratorias¹⁷, deben parte de su éxito a la creación de nuevas vías de comunicación, como las redes sociales, que cuentan con millones de usuarios y permiten la rápida y difusión de ideas, de forma global.

¹⁵ A la devastación económica provocada por el atentado se sumaron los costes para la reconstrucción de la zona afectada y los gastos de las guerras que iniciaron, con el objetivo de acabar con el terrorismo.

¹⁶ Otros movimientos sociales sucedidos en el presente siglo son el Black Lives Matter, que pone de manifiesto las desigualdades raciales y la brutalidad policial, la consolidación del movimiento feminista, y el crecimiento de la concienciación sobre el cambio climático, que propició una manifestación masiva ante la Cumbre del Clima de París de 2015.

¹⁷ La crisis económica y, sobre todo, las guerras antiterroristas propiciaron el perfecto escenario para los movimientos migratorios. Sin embargo, la paranoia generada por los ataques terroristas, causados por ideas radicales y extremistas de la religión islámica, principalmente, han provocado una sensación de amenaza y miedo ante inmigrantes con una cultura diferente a la predominante en la sociedad occidental, que se ha traducido en fuertes políticas antiinmigración por parte de las instituciones, rechazo por parte determinados sectores de la sociedad, con el auge de nacionalismos y extremismos como consecuencia última.

En este marco histórico se desarrolla el auge de la distopía, que vivió su eclosión y consolidación con la distopía juvenil, que contribuyó como ningún otro producto a dar visibilidad a un género hasta entonces relegado a un segundo plano. En estas obras, los protagonistas son héroes adolescentes, que se rebelan contra un sistema que los ha reducido a sacrificios. La trilogía *Los Juegos del Hambre* (Suzanne Collins, 2008-2010) fue la que consolidó la neodistopía *young adult* como auténtico fenómeno. Este universo transmedia, en sentido estricto¹⁸, narra el sacrificio anual de veinticuatro jóvenes como castigo a las revueltas en la nación de Panem tiempo antes¹⁹. A este boom de la distopía juvenil se adscribieron también, James Dashner con la saga *El corredor del laberinto* (2009-2016) y Verónica Roth con la trilogía *Divergente* (2011-2013), ambas adaptadas cinematográficamente.

Betancourt (2018) señala que en este tipo de distopía predomina la estética, para reflejar la rebeldía adolescente, sobre la reflexión acerca de los problemas históricos que induce el género, pero no es así en la distopía dirigida a un público general, donde la crítica hacia un sistema de opresor-oprimido, económico o ideológico casi siempre interrelacionado, se hace patente. En la serie brasileña *3%* (Pedro Aguilera, 2016-2020), el mundo se divide en privilegiados y pobres; los primeros conforman una minoría y viven en una isla paradisíaca, los segundos son mayoría y su población más joven tendrá que superar “El proceso”, unas pruebas que solo supera el 3% de los candidatos con el fin de abandonar su antigua vida. El tiempo es el medidor de las desigualdades sociales en la película *In Time* (Andrew Niccol, 2011) en el año 2161, ya que este se convierte en la moneda de cambio. En *Equilibrium* (Kurt Wimmer, 2002) Librium es una ciudad totalitarista en la que las emociones están prohibidas. En *La Purga: la noche de las bestias* (James DeMonaco, 2013) el gobierno totalitario implanta la Purga anual, un día en el que cualquier delito es legal con el fin de controlar y eliminar a parte de la

¹⁸ La trilogía literaria fue adaptada cinematográficamente en cuatro películas homónimas: *Los Juegos del Hambre* (2012), fue dirigida por Gary Ross, *En llamas* (2013) y *Sinsajo*, que se dividió en Parte 1 (2014) y Parte 2 (2015). Estas tres últimas fueron dirigidas por Francis Lawrence. La historia también se expandió por la industria del videojuego, que cuenta con cuatro juegos basados tanto en los libros como en las películas: *The Hunger Games: Girl on Fire*, *The Hunger Game Adventures*, *The Hunger Games: Catching Fire* *Panem Run* y *The Hunger Games: Panem Rising*.

¹⁹ La historia recuerda a la novela japonesa *Battle Royale* (Koushun Takami, 1999) en la que 50 jóvenes son secuestrados al azar por el gobierno para que se maten entre sí como experimentos y poder así investigar habilidades de supervivencia.

población. Sin embargo, es la adaptación televisiva de la novela *El cuento de la criada* (Margaret Atwood, 1985), por Bruce Miller (2017-presente), una de las más exitosas de los últimos años en un sentido mediático y académico. Tras una guerra civil, un gobierno totalitario, que crea la República de Gilead (antiguo Estados Unidos), impone un régimen en el que las grandes perjudicadas son las mujeres fértiles, sometidas a constantes violaciones para paliar los problemas de fertilidad de la sociedad²⁰.

Con *sistema de gobierno*, no nos referimos solo al Gobierno, sino a la ‘acción y efecto de gobernar’ (RAE), al modelo con el que se estructura una sociedad. En este sentido, la tecnología, la inteligencia artificial y el entorno digital tienen un papel fundamental en muchas de las distopías, como oposición de dominación entre humano-robot, como en la serie *Westworld* (Jonathan Nolan y Lisa Joy, 2016), basada en la película homónima de 1973 (Michael Crichton), donde un parque temático permite volver a vivir el Viejo Oeste gracias a los androides o “anfitriones” que pueblan el lugar; pero, generalmente, como avances tecnológicos que lo absorben todo, ya sea por utilización a partir de un Gobierno, como en *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002)²¹, ambientada en un futuro en el que el sistema te detiene si los precognitivos determinan mediante visiones que eres un asesino en potencia, o por su propia implantación en la sociedad, como muestran muchos de los capítulos de *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011-presente), la serie distópica por excelencia²².

²⁰ Esta adaptación audiovisual de *El cuento de la criada* puede tener de fondo los problemas de natalidad a los que se enfrenta Occidente actualmente; en España los nacimientos han descendido en un 30% aproximadamente, según el Instituto Nacional de Estadística.

²¹ Basada en el relato *El informe de la minoría* de Philip K. Dick de 1956. El escritor fue muy prolífico en el género de la ciencia ficción y otras de sus obras también fueron adaptadas cinematográficamente como *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968).

²² En el episodio titulado “Arkangel” (temporada 4), una madre, preocupada por su hija, le implanta un dispositivo para monitorizarle pero descubre otras cosas. En “Toda tu historia” (temporada 1) parte de la sociedad se ha implantado un chip que graba todo lo que ocurre. En el episodio “Striking Vipers” (temporada 5) dos amigos se introducen en el juego virtual de lucha Striking Vipers X. El peligro y las consecuencias de los hackers se trata en “Cállate y baila” (temporada 3) y el odio generado en redes sociales en “Odio nacional” (temporada 3).

En ocasiones, los sistemas de gobierno llevan a cabo experimentos que desembocan en relatos apocalípticos o postapocalípticos²³, que para Díez (2014) no pueden considerarse estrictamente distopías, sobre todo aquellos que suponen una *mera exhibición de caos y muerte* sin una crítica político-social, pero que, gracias a la gran espectacularización proporcionada por el medio audiovisual, tienen un gran éxito²⁴. No obstante, existen relatos situados en un ambiente catastrófico que queda relegado a un segundo plano, como *Snowpiercer* (Boon Joon-ho, 2013), basada en la novela gráfica *Le Transperceneige* (Jacques Lob y Jean-Marc Rochette, 1982) que también se ha adaptado en formato serie (*Snowpiercer*, Graeme Manson, 2020), donde la nueva edad de hielo es una simple condición para mostrar las relaciones de dominación que se producen en el tren.

Con respecto a la industria del videojuego, son, relativamente, pocos los pertenecientes al género en sentido estricto²⁵. Podríamos destacar títulos como algunos

²³ La temática está en pleno auge tras la pandemia de la enfermedad por coronavirus, declarada el 11 de marzo de 2020 por la Organización Mundial de la Salud, que paró el mundo.

²⁴ Sería el caso de la ficción de zombies, con el universo *The Walking Dead* (Robert Kirkman, 2010-presente) y *Guerra Mundial Z* (Marc Forster, 2013) a la cabeza; las ficciones sobre pandemias, de corte más realista, como *Contagio* (Steven Soderbergh, 2011) o *Virus* (Kim Sung-su, 2013); algunas invasiones extraterrestres, como *La Quinta Ola* (J. Blakeson, 2016), basada en la novela homónima de Rick Yancey (2013) o la famosa *Independence Day: Contraataque* (Roland Emmerich, 2016), secuela de la una de las películas más taquilleras de la historia *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996); fenómenos meteorológicos y desastres naturales, como *The Rain* (Jannik Tai Mosholt, Esben Toft Jacobsen y Christian Potalivo, 2018), *Geostorm* (Dean Devlin, 2017) o las películas de Roland Emmerich *El día de mañana* (2004) o *2012* (2009). En última instancia, este derrumbe del mundo crea nuevos sistemas sociales y nuevas formas de vida, como en el cómic *The Massive* (Brian Wood y Kristian Donaldson, 2013), la novela *Estación 11* (Emily St. John Mandel, 2015), la serie francesa *El colapso* (Jérémy Bernard, Guillaume Desjardins, Bastien Ughetto, 2019), *Revolution* (Eric Kripke, 2012), *Tribes of Europa* (Philip Koch, 2021) o *Los 100* (Jason Rothenberg, 2014-2020), serie de televisión basada en la novela homónima de Kass Morgan (2013).

²⁵ También el videojuego prefiere los relatos y ambientes apocalípticos, como en *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), en el que Joel y Ellie intentarán sobrevivir a los infectados de la pandemia del canibalismo; también Aloy, una cazadora, deberá sobrevivir en un mundo apocalíptico en *Horizonte Zero Down* (Guerrilla Games, 2017); *Nier: Automata* (Platinum Games, 2017-2018), ambientado en un mundo destruido por los androides terrestres y los las máquinas de otros mundos, y *Dead Synchronicity* (Fictiorama Studios, 2015), en el que Michael despierta en el Nuevo Mundo, donde los humanos están infectados con una enfermedad mortal. En *Metro 2033* (4A Games, 2010), basado en la novela

de los videojuegos *shooter* de la serie bélica *Call of Duty: Call of Duty: Black Ops II* (Treyarch, 2012), situada en el año 2025, en una nueva Guerra Fría, esta vez entre China y Estados Unidos y *Black Ops III* (Treyarch, Beenox y Mercenary Technology, 2015 y 2019), una continuación ambientada cuarenta años después, con una sociedad que no puede frenar los avances tecnológicos. En *Call of Duty: Ghosts* (Infinity Ward, Treyarch, 2013) América del Norte está al borde del colapso y los países de América del Sur se alían para terminar con Estados Unidos. También otros videojuegos como *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), donde los humanos tienen que enfrentarse a unos androides cada vez más humanizados; JC Denton, un agente de la UNATCO con habilidades especiales, que tiene que enfrentarse a enemigos que quieren acabar con la humanidad en la serie de videojuegos *Deus Ex* (Ion Storm, Eidos Interactive, Eidos Montréal, 2000-2016), *Infamous* (Sucker Punch Productions, 2009) en el que jugador se mete en el papel de un superhéroe que deberá utilizar sus poderes en la caótica Empire City o *Cyberpunk 2077* (Cd Projekt RED, 2020), adaptación del juego de mesa *Cyberpunk 2020* (Mike Pondsmith, 1988), ambientado en una California distópica y cyberpunk en la que el jugador adquiere el papel de V, un niño que se traslada a la ciudad y debe sobrevivir. Esta neodistopía retronarrativa tiene como antecedentes juegos como *Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1994) donde “Los Replicantes” son la resistencia contra un régimen militar tirano, *Revolution X* (Midway, 1994), en el que la banda Aerosmith es secuestrada en la dictadura de La Nación de Nuevo Orden, que prohíbe la cultura de la juventud, o *Robotron: 2084* (Vid Kidz, 1982), un videojuego de arcade inspirado en *1984*, en el que el jugador debe matar a los robots que se han rebelado contra los humanos.

En el ámbito hispanico, la neodistopía ha sido más prolífica en la literatura, aunque se está incorporando progresivamente a la industria audiovisual. Muchos de los ejemplos, incluidos en la lista de Palardy (2017), muestran una división de los habitantes mediante un nivel socioeconómico. La novela *La ciudad vertical* de Javier Torras Ugarte (2014) y el relato “En el ático” de Rodolfo Martínez (en *Mañana todavía*, 2014) muestran un futuro en el que cuánto más poderoso seas, vives en las zonas más altas del edificio. Ambos recuerdan a la película *El Hoyo* (Galder Gaztelu-Urrutia, 2019), donde los presos deben sobrevivir en una cárcel vertical. El cómic *Puertadeluz*

homónima de Dmitri Glukhovsky (2005), Artyom tendrá que sobrevivir y completar misiones en un Moscú destruido.

(Luis Bustos, 2017) muestra cómo el gobierno central ignora a los vecinos de una urbanización en la que, tras la burbuja inmobiliaria, no hay servicios y los peligros aumentan cada día. En *Nos mienten* (Eduardo Vaquerizo, 2015), situada a mediados del siglo XXI, la crisis de la primera década de los 2000 ha provocado la caída de la democracia y las corporaciones se han hecho con el poder. Las desigualdades continúan creciendo y la población se divide entre los privilegiados que viven en el centro de las ciudades y los no privilegiados que habitan en la periferia y están dispuestos a cambiar el sistema. Esta novela recuerda a la película *Tiempo después* (José Luis Cuerda, 2018) que, mediante el humor, retrata a una sociedad en la que los privilegiados viven en un edificio y los no privilegiados en un poblado distanciado. También en *La Valla* (Daniel Écija, 2020), los habitantes de Madrid se dividen entre el sector rico y el pobre.

En *La Valla* también hay un gobierno dictatorial que justifica la privación de libertades con el objetivo de sobrevivir a una epidemia. Una España totalitaria que también propone el capítulo “Días de futuro pasado” de *El Ministerio del Tiempo* (Javier y Pablo Olivares, 2020), para el año 2028. En la película *FAQ: Frequently Asked Questions* (Carlos Atanes, 2005) una fraternidad de mujeres ha implantado la dictadura de lo políticamente correcto y *Vulcania* (José Skaf, 2015) se ambienta en un mundo completamente aislado, hasta que una tragedia descubre la utopía del exterior, en el que la propaganda, mediante símbolos y vestimenta, cobra especial importancia.

En estos últimos casos, los regímenes totalitarios no estaban camuflados bajo falsas utopías, como ocurre en la ciudad de cemento Ziénaga, un lugar protegido y autosuficiente según la versión oficial, de *Ciudad sin estrellas* (Montse de Paz, 2011), que contrasta con la ciudad transparente e idílica de *Rendición* (Ray Loriga, 2017) o la Ciudad Gas, el lugar en el que se ambienta el cómic *El subsuelo* (Víctor Solana, 2019) para ocultar el régimen dictatorial en el que vive la sociedad.

Asimismo, siguiendo la serie de cómics *V de Vendetta* del británico Alan Moore (1978-2000), muchos de los ciudadanos de estas dictaduras se rebelan contra el sistema, como en el único capítulo de la serie *Distopia* (Koldo Serra, 2017), donde el ministro de Economía es secuestrado por unos encapuchados que lo han perdido todo y será el pueblo el que decida si debe vivir o morir. Este capítulo, titulado ‘Ciudadanos’, recuerda a *La Revolución de los Ángeles* (Marc Barbena, 2015), basada en el libro homónimo publicado un año antes. Un enfermo terminal asesina al ministro de Sanidad y el crimen es imitado por otros enfermos terminales y desahuciados para terminar con

la corrupción política. Ambas plantean una crítica social hacia unos políticos que, aunque votados por el pueblo, están alejados de la realidad hasta que una parte de la sociedad decide tomarse la justicia por su mano. En *Sturmaz, acto y tempestad* (Jesús Maestro, 2011) unos estudiantes piden ayuda a un actor para grabar un cortometraje antisistema basado en el libro “Acto y Tempestad” que explica como destruir el sistema, desencadenando una revolución.

La distopía hispánica también manifiesta la incorporación de la tecnología a la vida cotidiana, como en *Eva* (Kike Maíllo, 2014), donde los seres humanos conviven con criaturas mecánicas al igual que en *Sueñan los Androides* (Ion de Sosa, 2014); mientras que en *Autómata* (Gabe Ibáñez, 2014) los robots o “peregrinos” han quedado relegados a la servidumbre de los supervivientes de la radiación solar; una segregación también presente en la novela gráfica *La auditora* (Jon Bilbao y Javier Peinado, 2019); llegando al extremo en *Cero Absoluto* (Javier Fernández, 2005), que tiene como escenario un entorno falso al estilo del de *Ready player one* (Steven Spielberg, 2018), basada en la novela del mismo nombre (Ernest Cline, 2011), *El Show de Truman* (Peter Weir, 1998) o *Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999), debido a la implantación de la realidad virtual por parte de una corporación. Laura Gallego presenta una problemática mucho más cercana en ‘WeKids’ (*Mañana todavía*, 2014), una red social para niños.

Siguiendo la tendencia internacional, en España hay una clara preferencia por los relatos catastrofistas. *Los últimos días* (David y Àlex Pastor, 2013) es una película que relata la desolación del planeta a causa de una misteriosa enfermedad. En la serie *Rabia* (Manuel Sanabria, 2015), infectados con el virus de la rabia, tienen que refugiarse. Una enfermedad similar asola un edificio del centro de Barcelona en *Rec* (Jaume Balagueró, Paco Plaza, 2007). El fin del mundo es inmediato en la película colaborativa *Al final todos mueren* (Javier Botet, Roberto Pérez Toledo, Pablo Vara, David Galán Galindo y Javier Fesser, 2013) y en *3 días* (Francisco. J. Gutiérrez, 2008). En *El Incidente* (Ruth García, 2017) los fenómenos naturales que asolan el Valle del Cer y la inundación del planeta tierra en la serie *El Barco* (Álex Pina e Iván Escobar, 2011), que recuerda al cómic *Diluvio* (Jesús Hervás y Nicolás Pona, 2015), están producidos por gente poderosa; sin embargo, no hay una crítica hacia este hecho, como sí sucede en la novela *2065* (José Miguel Gallardo, 2017), ambientada en un Madrid seco y con altísimas temperaturas, donde los poderes corruptos mueven los hilos del calentamiento global. La creación de nuevas sociedades y de nuevas formas de vida las encontramos

en novelas como *Un minuto antes de la oscuridad* (Ismael Martínez Biurrun, 2014) o *Cenital* (Emilio Bueso, 2012), en la que una ecoaldea reúne a los más previsibles del colapso mundial, producido por el consumismo. Del mismo autor es el relato ‘Al Garete’ en *Mañana todavía* (2014), en el que los pocos supervivientes del planeta viven en hileras de montañas de basura; pero será *Dos mil noventa y seis* (Ginés Sánchez, 2017) el caso extremo, en la que los personajes, a causa del instinto de supervivencia, acaban perdiendo la comunicación verbal en favor de la violencia y de la brutalidad.

En el caso del videojuego, su manifestación es muy tímida, destacando *Dystopicon* (OveR-Software, 2019) y *Red String Clubs* (Deconstructeam, 2018), de temática cyberpunk, en el que la corporación Supercontinent quiere lanzar un sistema que elimina algunas emociones de la sociedad, pero los socios de un club clandestino llevarán a cabo un plan para derribar el futuro sistema. Del mismo creador (Jordi de Paco) es el videojuego *Gods Will Be Watching* (Deconstructeam, 2014-2015), ambientado en el año 2257, y en el que jugador deberá tomar importantes decisiones para ayudar en misiones.

2. Descripción de corpus: *Rendición, El Hoyo, La Valla, Puertadeluz y Dystopicon*

En España, el género distópico ha sido escasamente cultivado, en comparación con el mercado anglosajón. La producción ha sido más fértil en literatura y en menor medida en el formato audiovisual y de videojuegos; aunque, como ya hemos visto en el capítulo anterior, en los últimos años se observa un repunte, sobre todo en la industria audiovisual, impulsado por el auge del propio género internacionalmente, por el crecimiento de las plataformas de *streaming* y por el impacto de la crisis de 2008 en nuestro país.

Siguiendo el objetivo de este trabajo, el corpus se compone de cinco productos culturales, uno para cada medio referido, creados y producidos en España y estrenados entre los años 2017-2020.

Así, las obras seleccionadas son la novela *Rendición* (Ray Loriga, 2017), la película *El Hoyo* (Galder Gaztelu-Urrutia, 2019), la serie de televisión *La Valla* (Daniel Écija, 2020), el cómic *Puertadeluz* (Luis Bustos, 2017) y el videojuego *Dystopicon* (OveR-Software, 2019).

Todas ellas han sido consideradas como distópicas por la crítica, los medios de comunicación o los propios creadores: *Rendición* es para *Imagen Radio* (2017) “un libro que asume a la distopía para aleccionar”; Noragueda (2020) considera que “*El Hoyo* es una película distópica mucho más opresiva y enloquecedora que la mayoría de las que se han estrenado antes”; *La Valla* es una “distopía más cercana de lo que parece” para Antolín (2020); Mireia Pérez, según la editorial Astiberri (s.f), considera que *Puertadeluz* es “Una obra que transcurre en el extremo distópico de una realidad que ya es hostil”; y *Dystopicon*, definido por el propio OveR-software como *dystopian life simulator*, es para Ferraioulo (2019) una combinación de “televisión, capitalismo y distopía”

2.1. Rendición

Todo está por ver en realidad, ese es mi único consuelo.

Rendición es la décima novela del escritor Ray Loriga; publicada en el año 2017, narra, en tres capítulos, la historia de un hombre, que, junto a su familia, es evacuado, por orden del gobierno, a una ciudad transparente donde todas sus necesidades básicas estarán cubiertas.



Fig. 1. Portada *Rendición* (2017).

La historia del protagonista, anónimo, comienza en un pequeño pueblo, del que no se proporcionan detalles espaciales concretos, como tampoco se ofrecen del tiempo en el que transcurre. Los habitantes están sumidos en una guerra de la que tienen poca información, pero les obliga a ser evacuados ante el peligro inminente de las bombas.

Los vecinos del pueblo, excepto los gitanos, serán trasladados en autobuses hacia una ciudad transparente que les va a ofrecer todo lo necesario para poder vivir bien. El protagonista y su mujer, también anónima, van acompañados de Julio, un niño que llegó perdido hasta su casa y decidieron adoptar, al que hacen pasar por su sobrino huérfano de la capital. Antes de iniciar ese peregrinaje, cada familia debe quemar su casa con el objetivo de que los enemigos no puedan utilizarlas como moradas; para ello, les proporcionan bidones de gasolina, a pesar de la carencia de recursos.

Tres autobuses son los que inician el viaje, pero uno es atacado por una bomba y en el que va la familia sufre un pinchazo que les obligará a caminar por grupos, durante dos días, hasta su nueva vida. Uno de los grupos está formado por los dueños del agua, que vivían en el monte, el conductor del autobús y la familia protagonista. El grupo decide acampar en un hotel abandonado, después de encontrarse con un grupo de militares o control de zonas que les indican el camino correcto, les ofrecen agua y un mapa. Sin embargo, por la noche, los dueños del agua y el conductor traicionan a la familia y abandonan el lugar, llevándose la cantimplora y una pistola.

La familia continúa su camino hacia la ciudad transparente y, cuando llegan, pasan por un proceso de cuarentena y cristalización en el campo de refugiados. El lugar es

totalmente diferente a su antigua casa. La ciudad de cristal es, en apariencia, un lugar perfecto y luminoso, donde tienen a su disposición todo tipo de recursos y de servicios básicos, mientras que en el pueblo tenían que racionar el agua y la comida. Además se les proporciona un uniforme del color que prefieran y se les asigna un trabajo: al protagonista en el tratamiento de los excrementos y a su mujer en la biblioteca.

Todo se transparentaba a través de cada cosa, y detrás de un bloque de viviendas se veía el siguiente, y todo se confundía a la vista pero estaba al tiempo limpio y ordenado, y no había [...] ni sombra ni escondrijo ni lugar al que no llegase la luz. (p.94)

Un accidente laboral hace que al protagonista le receten una pastilla, que le duerme durante 48 horas y le produce una gran felicidad. Sin embargo, poco a poco se angustia por el permanente estado de alegría, pese a no tener privacidad y, además, su familia le está empezando a sustituir por el bibliotecario y tutor de Julio que acaba manteniendo una relación con su mujer (“Una felicidad tan grande, tan plena y tan injustificada que, a qué negarlo, empezó a agobiarme”, p.148). El protagonista descubre que la eterna felicidad es un efecto del agua y de las obligatorias duchas de cristalización que actúan como droga. Intenta escapar de la cúpula para buscar a sus hijos Augusto y Pablo, soldados, pero le pegan una paliza, por la que pasa dos meses en el hospital.

Cuando despierta, Julio, un niño que jamás había hablado, entabla una conversación con su padre y le promete abandonar juntos el lugar. Pero ese día no llegó y su mujer le pidió el divorcio y la custodia completa del niño, además le dijeron que la ciudad transparente de la que hablaba no existía y que Julio no era superdotado, sino que tenía una discapacidad.

El protagonista abandona el hospital y la cúpula y se dirige al bosque, donde había enterrado unas escopetas. En un vertedero recoge ropa y algunos suministros para realizar un pequeño refugio. Pero, el protagonista no tiene escapatoria, ya que una mañana, Julio le apunta con una ballesta y le mata.

2.2. *El Hoyo*

Hay tres clases de personas: los de arriba, los de abajo, los que caen.



Fig. 2. Cartel promocional *El Hoyo* (2019)

El Hoyo es el filme debut del director Galder Gaztelu-Urrutia. La película, ganadora del premio a mejor película del Festival de Sitges, fue estrenada el 6 de septiembre de 2019, pero fue su distribución en la plataforma de streaming *Netflix* lo que la popularizó en todo el mundo. La película vasco-catalana narra, en aproximadamente una hora y media, la historia de Goreng (Iván Massagué) en una cárcel vertical a la que ha entrado voluntariamente para dejar de fumar, obtener un título homologado y leer *el Quijote*, su objeto personal.

El filme se abre con un hombre tocando el violín en una impoluta cocina, uno de los tres escenarios que encontramos a lo largo de la película; mientras, un estricto señor mayor supervisa los platos y la materia prima. Esta situación contrasta con la cárcel vertical, en la que cada nivel, con un gran agujero rectangular en el medio, se compone de elementos, aparentemente, de hormigón: dos bancos, un lavabo y un váter; que se complementan con el gris del techo, del suelo y de las paredes; generando un ambiente lúgubre, oscuro y claustrofóbico. A cada preso se le asignará un nombre y se le otorgará un uniforme beige de dos piezas, una almohada y una manta blancas, que se unen al objeto personal que pueden introducir.

Este ambiente es el que recibe a Goreng, el protagonista, que despierta en una de las celdas, concretamente en el nivel 48, y descubre a su nuevo compañero, Trimagasi (Zorion Egileor), un hombre poco empático que escupe y orina en la comida porque los de arriba también lo hacen, con el que tendrá que convivir hasta que su tiempo en la prisión termine o uno de los dos muera. Durante el primer mes de su estancia Goreng aprende la mecánica del hoyo: dos reclusos por nivel y una plataforma con comida que desciende cuando la luz verde se enciende; el objetivo: *comer* todo lo posible, porque una vez que estás abajo, la comida no llega. Un juego que no le habían explicado cuando realizó la entrevista de ingreso.

A finales de mes, los presos son dormidos con gas y trasladados, al azar, a otros niveles. Goreng despierta, entre el griterío del resto de reclusos, atado en el banco. Trimagasi y él han sido trasladados al nivel 171, donde para sobrevivir puede que sea necesario practicar el canibalismo. Ante esta situación, Miharu (Alexandra Masngkay), una mujer que baja todos los meses en la plataforma para encontrar a su hija, roba el cuchillo a Trimagasi y se lo clava en el cuello; después Goreng le mata a puñaladas. Esta vez, Goreng ha aprendido la verdadera mecánica del hoyo, un juego de violencia y supervivencia, *comer o ser comido*.

El angustioso mes termina y Goreng despierta en un nuevo nivel, el 33, donde le espera Imoguri (Antonia San Juan), la funcionaria que le había realizado la entrevista de ingreso, que también entraba voluntariamente. Ante la imposibilidad de huir, deciden llevar a cabo *solidaridad o mierda* que consiste en que todos los niveles preparen raciones para los siguientes niveles. Sin embargo, la misión se interrumpe en el nuevo nivel que les asignan cuando termina el mes: 202, en el que Imoguri se suicida.

El mes finaliza y Goreng despierta en el nivel 6 con Baharat (Emilio Buale), un recluso que está intentando escalar niveles con una cuerda hasta llegar a la Administración. La no colaboración de los de arriba con su compañero produce un cambio de rumbo y, ambos, deciden, subidos en la plataforma, descender para repartir comida a partir del nivel 50. En uno de los niveles, Brambang (Eric Goode), un preso en silla de ruedas les explica que para cambiar la situación necesitan un mensaje que llegue a la Administración. A partir de ese nivel, la panacota, uno de los manjares de la plataforma, se convierte en el mensaje y deberán protegerlo hasta el último nivel. En el viaje de descenso contemplan brutalidad, salvajismo, miseria y muerte. Apaleados y moribundos llegan al último nivel, el 333, en el que ven a una niña escondida bajo uno de los bancos de hormigón. Goreng, antes de morir, le ofrece la panacota a la pequeña, que se convierte en el nuevo mensaje cuando la plataforma vuelva al nivel 0.

Sin embargo, el final de la película parece haber aparecido en escenas anteriores, a modo de prolepsis. El señor mayor que supervisa la cocina regaña a todos los empleados, porque la panacota tiene un pelo y entiende que, por ese motivo, los reclusos han preferido no comerla. La Administración no ha entendido el mensaje.

2.3. *La Valla*

El futuro nos pertenece.

La Valla es una serie de televisión creada por Daniel Écija; producida por Atresmedia y Good Mood Productions, la serie se estrenó el 10 de septiembre de 2020 en Atresmedia y más tarde fue adquirida por Netflix. En una temporada, compuesta por trece capítulos, se narra la llegada y vida de una familia en el Madrid de 2045. La serie se completa con la página web *La Valla 2045*²⁶, creando un importante universo transmedia.



Fig. 3. Cartel promocional
La Valla (2020)

La serie comienza con el primer plano de una niña, Julia, mirando por la ventana las cargas policiales; mientras, el gobierno informa, de la catastrófica situación: Tercera Guerra Mundial, economía hundida, recursos naturales comprometidos, nuevos virus que colapsan hospitales y terrorismo.

La solución es la creación de un gobierno de concentración nacional, declaración del estado de excepción y la suspensión de la monarquía parlamentaria, con el objetivo de sobrevivir. Ramón, científico y padre de las gemelas Sara y Julia, les inyecta un chip en la nuca antes de ser detenido por las autoridades.

Un salto temporal de 25 años nos transporta al Madrid del 2045, capital de Nueva España, donde se trasladan Hugo (Unax Ugalde), su hija Marta (Laura Quirós), y su hermano Álex (Daniel Ibáñez) con el motivo de ‘reagrupación familiar’, después de que Sara (Olivia Molina), la madre de Marta, falleciera por el noravirus. Allí les esperan Emilia (Ángela Molina), la madre de Sara, y Julia (Olivia Molina), su hermana. Sin embargo, y tras una noche familiar, las autoridades se llevan a la pequeña a las ‘colonias’ hasta que sus padres tengan trabajo, después de detectar en el análisis de registro que su sangre es muy valiosa. Emilia, la abuela, contacta con Luis Covarrubias

²⁶ Permite al espectador experimentar la historia de forma total, mediante el acceso a los comunicados oficiales, a información sobre el CIM y la DGS, al teléfono móvil de Álex, tener una cartilla de racionamiento propia o escuchar la radio clandestina donde los creadores de la serie cuentan secretos sobre la serie.

(Abel Folk), un antiguo amigo y actual Ministro de Sanidad, para que ayude a su yerno a encontrar trabajo y poder recuperar a su nieta. Alma (Eleonora Wexler), la mujer de Luis, le ofrece a Hugo un contrato como empleado doméstico, un cargo que tendrá que desempeñar junto a su mujer, en el sector 1; un sector tecnológico, con recursos naturales, mansiones, vestimentas de lujo y mucha seguridad y limpieza que contrasta con el racionamiento de los recursos naturales, los cortes de luz, la suciedad, y la ropa vieja de los habitantes del sector 2.

Julia, considerada una terrorista en busca y captura por haber asesinado al Comandante Mérida, que violaba a una menor, se hará pasar por su hermana fallecida. Así, Julia se encargará de los cuidados de Sergio (Iván Chavero), el ‘sobrino’ del Ministro, que en los grandes jardines del sector encuentra un collar en un contenedor del CIM (Centro de Investigaciones Médicas) y se lo regala a Julia.

Julia se da cuenta de que es el colgante de Marta y, junto a Hugo, se cuelan en el CIM, donde la pequeña había sido trasladada. Dirigido por Alma, el centro experimenta con niños “huérfanos”, de forma confidencial, a los que se les inoculan dosis del noravirus para encontrar la cura definitiva. El ‘matrimonio’ encuentra allí cadáveres de niños y también a su hija, trasladando la situación al Ministro que investigará el lugar. Después de activar, en secreto, el protocolo de desalojo, Alma recupera a la niña, con la ayuda de su hijo Iván (Nicolás Illoro), y le lleva a su casa, en el sector 2, entre amenazas.

Cuando la situación vuelve a la normalidad, el Ministro de Exteriores, Maiztegui (Aitor Bertrán), sufre un accidente mortal. Sin embargo, Luis sospecha de un posible asesinato, ya que su mejor amigo le había hablado del Plan de Reestructuración Demográfica que iban a llevar a cabo internacionalmente.

Pero el detonante es el intento de secuestro de Sergio en el sector 1; un hombre dice que es su nieto robado, un rumor existente sobre varios niños desaparecidos en los hospitales. Este rumor se confirmará cuando Carlos (Juan Blanco), supuestamente fusilado, le da a Julia, su novia, un dispositivo que contiene imágenes de sujetos únicos, niños entre los que se encuentra Marta.

El avance del virus es imparable en ambos sectores, sobre todo, cuando Manuela (Yaima Ramos), una de las sirvientas, embarazada de Iván, se contagia en el autobús de empleados. Los enamorados huyen al campamento de investigación que dirige Alejo

(Marcelo Converti), hermano de Alma. Iván se recupera gracias a una transfusión con la sangre de Marta, que había sido secuestrada gracias a Begoña (Ángela Vega), la informante del bloque. La DGS (Dirección General de Seguridad) evacúa a los niños del campamento; entre los militares se encontraba Fernando Navarro (Óscar de la Fuente) que reconoce a su hijo desaparecido entre los niños. En el lugar es abandonada Manuela, pero Julia consigue salvarla mediante una transfusión.

Ante la excepcional situación, Alma confiesa algunas de las actuaciones del CIM y, junto al presidente (Pere Molina), se decide que Luis ofrezca un discurso a la población para que entreguen a los niños mediante manipulaciones. Luis pronuncia el discurso, pero insta a los padres a esconder a sus hijos al grito de *El futuro les pertenece. ¡Por un país decente y por la libertad!*; después huye junto a sus hijos en ambulancia.

Julia es encarcelada, pero consigue huir gracias a Hugo y a Carlos, que mata a Alejo; quien ya había descubierto el chip de inmunidad que la tía y la sobrina tenían. Los tres liberan a los niños de la nave a la que habían sido trasladados y los llevan a la Valla, donde todo el pueblo se subleva. El pueblo consigue cruzar al sector 1, ya que la aparición de los niños hace que muchos de los militares cambien de bando, hasta llegar a la casa del presidente. El presidente, contagiado del virus, junto a Alma y Marta, intenta huir en helicóptero, pero Emilia le mata.

Seis meses después, Emilia visita la placa conmemorativa que homenajea a su marido, el desaparecido Ramón, y le cuenta la nueva situación del país que, democráticamente, ha elegido a Alma como nueva presidenta del gobierno.

2.4. Puertadeluz

¿E-es que nadie va a ayudarnos?!



Fig. 4. Portada *Puertadeluz*
(2017)

Puertadeluz es un cómic de Luis Bustos publicado en 2017. La obra, de la editorial Astiberri, está compuesta por 128 páginas cartoné, en blanco y negro, y tres capítulos (‘Olvidados’, ‘Enterrados’, ‘Camino’) que narran la historia de Alicia, una joven de catorce años, que vive en Puerta de Luz, una urbanización olvidada, desamparada y sin servicios básicos, en el año 2026.

Fue un accidente en la planta de residuos lo que provocó cortes de luz, uso de mascarilla, represión policial y el olvido del lugar por parte del gobierno central.

Los vecinos han conseguido mantener los suministros básicos como la luz, con generadores de emergencia, y agua, mediante bidones con los que se duchan; pero no tienen servicio de basuras, seguridad, servicio médico, para el que se sirven de un botiquín, o acceso a la educación, de la que se encarga Kathy, una de las vecinas. En este ambiente distópico, lleno de edificios a medio construir, apartamentos abandonados en venta, comunicaciones cortadas y basura, que conocemos a través de las ilustraciones, diálogos y *flashbacks* de los personajes, se crían Alicia y su hermano Peque.

La historia comienza en el año 2017 con una Alicia muy pequeña, que vive con sus padres, y que está a punto de mudarse a la nueva urbanización Puerta de Luz. Un salto temporal de nueve años nos sitúa en el 2026: Alicia está intentando convencer a su hermano y sus amigos para explorar “la zona fantasma”, en la que se encuentra el abandonado centro comercial. Alicia entra y recolecta obsequios para su hermano, como fragancias o carteles. En uno de los carteles hay un dibujo de un yin y yang que le provoca un *flashback*, recordando tiempos felices y cómo el accidente de residuos truncó toda la situación hasta el punto de que su madre los abandonó, un suceso que todavía no ha superado. Justo en esos momentos, el suelo del centro comercial se desmorona y Alicia cae por un agujero que la lleva hasta el cadáver de un hombre

trajeado, que guarda una pistola y una misteriosa caja. Alicia consigue salir del lugar y, de repente, se despierta en su cama.

Esa misma noche, Antonio, el padre de los niños, y Kathy acuden a una reunión vecinal, vestidos con ponchos y máscaras de gas, donde le recriminan que no haya sabido arreglar los generadores de emergencia, ya que cada vecino tiene que cumplir su trabajo y Antonio se encarga de los suministros básicos.

A la mañana siguiente, Alicia vuelve al centro comercial para recuperar su mochila, pero un grupo de nómadas, que hablan, aparentemente, en croata, le asalta y un extraño hombre trajeado la salva. Los gritos de la joven alertan a su padre que acude a la escena y se presenta al hombre que ha ayudado a su hija, invitándole a casa. Sin embargo, Alicia no confía en el señor Shen Wong, ya que le había devuelto la mochila, lo que indicaba que había estado en el centro comercial y conocía la existencia del cadáver. Caracterizado por una prótesis de brazo, que carga en el coche, Wong, que se había presentado a los nómadas como la muerte (*Ja nisam neko, sam smrt*), había recibido una señal cuando Alicia encontró al muerto, desaparecido hacía 4 años, y decide ir a Puerta de Luz para esclarecer el paradero de Marta, la madre de los niños.

Una vez en la casa, Wong amordaza a los tres miembros de la familia, torturando al padre hasta su confesión sobre el paradero de Marta: la asesinó hacía unos años. Wong mata a Antonio y promete a los niños llevarlos con su poderoso abuelo. Mientras el sicario contacta por teléfono, Kathy se encuentra con la situación y lucha con el cyborg, quien finalmente la mata.

Alicia y su hermano, Peque, consiguen huir y el pequeño se refugia por orden de su hermana. Wong emprende una persecución para coger a la joven, ante la atónita mirada de los vecinos. La colaboración final entre Peque, Alicia y los amigos del joven termina con la vida del sicario. Alicia vuelve a casa para recoger sus pertenencias y, junto a su hermano, huyen del lugar para emprender una nueva vida.

2.5. *Dystopicon*

Sé un buen ciudadano, ve la televisión y obedece a tu gobierno.

Dystopicon es un juego de simulación y gestión de recursos, producido por el estudio OveR-Software. El juego, creación de J. Felipe Molino y Mario Alba²⁷, se publicó en enero de 2019 para PC y MAC, en español y en inglés.



Fig. 5. Pantalla de inicio *Dystopicon* (2019)

Al comenzar la partida, el jugador recibe un comunicado de La Trinidad, el gobierno compuesto por los *fratres* Josiah, Isaiah y Jeremiah, en el que felicitan al jugador por su reciente ascenso a ciudadano de segunda. La autoridad ha concedido al personaje una casa con lo necesario para su bienestar. El objetivo del jugador es ver la televisión para conseguir dinero y demostrar fidelidad al gobierno, dos variables que se sitúan a la derecha de la pantalla. Las necesidades básicas (salud, hambre, comodidad y entretenimiento) se manifiestan en controladores a la izquierda de la pantalla. Si alguna de esas barras se vacía, el jugador muere. No obstante, si el jugador se cansa de su monótona vida, tiene a su disposición una máquina de eutanasia, y se le agradecerá sus servicios prestados.



Fig. 6. Casa *Dystopicon* (2019)

²⁷ Molino es el encargado del diseño, el guion, la programación y la música; y Alba del arte en 2D y del guion.

El interior de una casa antigua, sencilla y oscura es el único espacio visible para el jugador. En ella, hay muebles sencillos y viejos: una cama, un armario, una mesilla, una máquina de eutanasia, electrodomésticos de cocina, dos sillas y una mesa de madera, una butaca y, lo más relevante, una televisión de tubo. De hecho, la propia distribución de los muebles y la perspectiva que toma el jugador le confieren a la televisión una mayor importancia; mientras que la puerta de salida al exterior es la más lejana al jugador. La calle es el otro espacio existente, pero aparece de forma latente. El jugador no tiene permiso para abandonar la casa²⁸ y se le recomienda no acercarse a la ventana, cubierta con una persiana. Si el personaje accede a la ventana, descubrirá las manifestaciones que tienen lugar en la calle a través de las viñetas de un cómic; e incluso puede sufrir los efectos de la situación, como el destrozo del mobiliario por las pedradas de los manifestantes.

Los tres canales de televisión disponibles inicialmente son política, religión y entretenimiento, mediante los que se puede obtener 0.1\$, 0.2\$ y 0.05\$, respectivamente; a los que se irán añadiendo noticias (0.08\$), deportes (0.07\$) y porno (0\$). El dinero ganado se invertirá en los servicios básicos, la nevera tiene un coste de 1\$ y la ducha 5\$. A estos servicios se incorporan regalos, como una radio, una máquina de lotería, una pantalla o una estufa. No obstante, el jugador también puede cazar las ratas del apartamento y comérselas para no gastar dinero.

La información sobre el exterior se presenta por dos vías; mediante el boletín estatal *La Verdad*, que el gobierno utiliza para comunicarse, felicitar o amenazar a sus ciudadanos, y mediante los cómics que aparecen en pantalla si el ciudadano se acerca a la ventana. Así, conocemos que las protestas se deben a la sustitución de la mano de obra humana por maquinaria y la represión del gobierno tras la quema y sabotaje de las fábricas y la industria.

También son otras dos vías las que se presentan en materia de lealtad. El jugador puede cumplir su misión de denunciar a La Disidencia, pero también puede unirse al grupo clandestino con la posibilidad de que se termine la partida si su complicidad es descubierta. El gobierno y La Disidencia son también la única vía de comunicación que

²⁸ De hecho, el gobierno invitará al jugador a participar en actos públicos, como bautizos o actos políticos, desde la propia ventana del apartamento, ya que no tiene permiso expreso para salir. El jugador podrá obtener este permiso por valor de 500\$.

el jugador tiene con el exterior; de hecho, en uno de los boletines, el gobierno anima al jugador a conseguir 500\$ para poder hablar con sus familiares, con los que no habla desde hace tiempo.

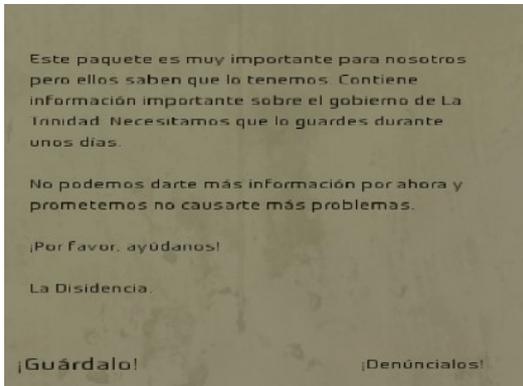


Fig. 7. Mensaje de La Disidencia. (*Dystopicon*, 2019)



Fig. 8. Comunicado oficial de ejecución. (*Dystopicon*, 2019)

De esta manera, con el *tic-tac* del reloj, las sirenas policiales y los gritos de la muchedumbre de fondo, el jugador tendrá que tomar las decisiones apropiadas para ganar dinero, satisfacer sus necesidades básicas y sobrevivir.

3. Análisis comparativo del corpus seleccionado

La novela, el cine, las series, el cómic y el videojuego son medios narrativos, es decir, vías que sirven para contar una historia ficticia. De este modo, la narratología será la disciplina utilizada para comparar las cinco obras propuestas anteriormente. Partiremos de la teoría propuesta por Genette, que Pérez Bowie (2008) señala como una de las bases del método cinematográfico, cuya teoría, de Casetti y De Chio, utiliza Martín Rodríguez (2015) para el análisis del videojuego, siempre con matices.

3.1. Nivel de la historia

Los *sucesos*²⁹, término que utilizamos como sustitutivo de las *acciones* de Genette, precisado por Chatman (1990), los hemos descrito minuciosamente, en orden cronológico, en el punto anterior; por lo tanto, aquí solo nos centraremos en los personajes y espacios principales.

3.1.1. Los personajes

Greimas (1978) propone un esquema actancial para señalar las diferentes entidades que participan en el proceso de la historia; sin embargo, su aplicación en el corpus seleccionado presenta complejidades, ya que no siguen un esquema estricto de actantes. Así, vamos a tratar los personajes principales desde una dimensión caracterizadora.

La opresión, en el sentido de sometimiento de una persona a otra, es el concepto que nos va a permitir clasificar a los personajes en opresores y oprimidos. No obstante, ambas categorías se entremezclan.

Los opresores están representados por el gobierno totalitario, materializado en el presidente y el cuerpo militar en *La Valla*, en *El Hoyo* como Administración y en *Dystopicon* con La Trinidad. En el cómic estaría representado por un gobierno central desinteresado, no totalitarista, y en *Rendición* sería la autoridad que administra la ciudad transparente.

²⁹ Término que incluye las *acciones* (realizado por personajes) y *los acontecimientos* (experimentado).

La represión y la propaganda se convierten en los medios principales de control hacia los personajes oprimidos. En la serie, la propaganda es omnipresente a través de pantallas y carteles en las calles del sector 2 y la información se obtiene mediante el único periódico y canal de televisión. Una situación parecida a la del videojuego, donde la información oficial se obtiene con el boletín oficial y los canales de televisión de política y propaganda, que son los que otorgan mayores ingresos al jugador.



Fig.9. Propaganda en las calles de Madrid (*La Valla*, 2020)

Además, a través de la tecnología hay una vigilancia constante, como en *Rendición*, donde son las características de la propia ciudad las que no permiten una mínima privacidad. La propaganda puede manifestarse a través de personajes oprimidos, como Imoguiri en *El Hoyo* (“Tú eres de los que cree que la Administración lo hace todo mal”), de una enfermera (“Soy feliz. Tenemos todo lo que necesitamos”) o de Begoña, una informante, (“Nunca es tarde para encontrar el buen camino”) en *La Valla*. “Y si sonaba a propaganda no era culpa suya, de agente de zona, sino de aquellos que le enseñaron a decir lo que dice” (p.44) reflexiona el protagonista de *Rendición* ante las instrucciones del agente de zona. Así, podemos observar que muchos de los propios personajes oprimidos son cómplices voluntaria o involuntariamente de los opresores, como en *Dystopicon*, donde el jugador puede delatar a La Disidencia. A estos personajes se les ha otorgado un poder mayor que al resto, como Begoña en *La Valla*, que vive en las mismas condiciones que el resto de habitantes del sector 2, pero su trabajo de informante le permite disfrutar de un poder mayor que el resto, el comandante Navarro y todos los militares, encargados de la represión policial, que finalmente cambian radicalmente de bando, o el propio Luis y su amigo Maiztegui, que termina asesinado, porque “Nadie está por encima de la seguridad del estado por muy ministro que sea”. En *El Hoyo*, donde todos los reclusos están oprimidos, se comportan

como oprimidos u opresores dependiendo del nivel en el que se encuentren; por ejemplo, si están en los niveles más altos destrazan la comida.



Fig.10 Destrozo de comida. (*El Hoyo*, 2019)

De hecho, este poder se refleja mediante los planos picados que muestran la vulnerabilidad de los de abajo y los planos contrapicados como mando y dominio.



Fig.11 Plano contrapicado recluso (*El Hoyo*, 2019)



Fig.13 Plano contrapicado militares (*La Valla*, 2020)

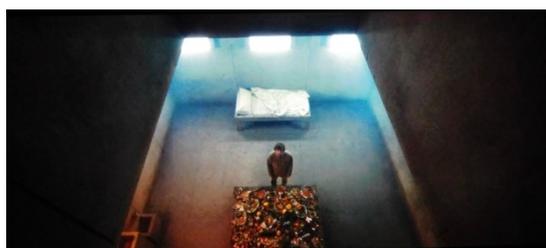


Fig.12 Plano picado Goreng (*El Hoyo*, 2019)



Fig.14 Plano picado Emilia (*La Valla*, 2020)

Así, podemos decir que los personajes oprimidos sufren una pérdida de identidad, que, generalmente, comienza con la desposesión de objetos personales y de suministros básicos, el uso de uniformes, los nombres, la utilización de droga o los propios espacios con el fin de la inmovilización. En *La Valla*, los niños del CIM no pueden tener objetos personales, tienen un uniforme y a algunos, como a Mateo/Pedro, se les cambia el

nombre; en *El Hoyo*, Goreng se adapta a su nueva vida y pasa a comportarse como Trimagasi, con el asesinato como obra cumbre; en el cómic, los vecinos observan la persecución de Alicia, pero no la ayudan. En *Dystopicon* el personaje es anónimo e incluso tiene a su disposición una máquina de eutanasia, cuya utilización le otorgará un comunicado de agradecimiento del gobierno por su trabajo y por dejar su lugar a otro ciudadano, es decir, es una pieza prescindible de un engranaje.

Particularmente interesante es el caso de *Rendición*, que contiene todos los elementos anteriores. Hay una quema de las casas de los personajes, un corte de los suministros básicos, un traslado a una ciudad transparente donde se ofrecen uniformes y se utiliza la droga y, lo más relevante, el anonimato de los protagonistas, que los convierten en uno más de una colectividad, cuya existencia es prescindible (“un hombre que no provee a los suyos se va haciendo pequeño hasta que no existe”, p. 39). De hecho, el protagonista sufre, fruto de las actuaciones del gobierno, una continua confusión sobre su identidad, que parece recuperarse cuando sale de la ciudad transparente, pero que con el encuentro con Julio vuelve a perderse. ¿Es víctima o verdugo? ¿Quién es el enemigo?

Cercanas por fin a la única victoria, o al menos al recuerdo de mi voz, aquella que me acompañaba a mí solo desde niño, antes de todo y de todos los demás. [...] Al mirarlo a los ojos [a Julio], apenas me recordaba ya este hombre al niño al que quise hacer mío. [...] Algo me decía que no había llegado hasta aquí para unirse a mí, sino para cazarme. [...] En ese momento me di por vencido, y de la suerte que corrieron los demás en ese mundo poco puedo contar. Imagino que les iría de maravilla y que gente como yo, sin fe en el futuro, fuimos siempre el enemigo (pp.220-222).

Esa confusión y desconfianza del protagonista se manifiesta en el uso de un lenguaje de hipótesis y duda constante, con expresiones como “tal vez” (p.24), “dicen que” (25), “es de suponer” (25), “podría” (27), “supongo que” (46), “lo más probable es” (54), “era difícil saber” (55), “como es de imaginar” (106), “no conocía” (107), “tampoco creo” (157), que podemos reducir en “Por qué me comporté como lo hice y por qué dije lo que dije, y todavía más, cómo fue que sentí lo que sentí es para mí un misterio” (154).

Como observamos, el lenguaje también tiene una relevancia y, además, se diferencia entre las dos categorías de personajes. Los opresores utilizan un lenguaje lleno de eufemismos, siempre relacionado con el estado de bienestar que proporcionan, que también utilizarán los oprimidos cómplices, con un fin propagandístico, pero autoritario,

amenazante y humillante, que contrasta con el tratamiento cortés con el que los oprimidos deben dirigirse hacia las autoridades; aunque entre ellos utilizan un lenguaje cotidiano y oral. Por ejemplo, los opresores utilizan “Centro Vertical de Autogestión” (*El Hoyo*) y “asistente del estado” (*La Valla*) para “cárcel” u “hoyo” e “informante”, respectivamente.

En la diferencia entre opresores y oprimidos el nivel económico es esencial, ya que en el grupo de opresores se sitúan los que más poder económico, la élite, y los oprimidos son la mayor parte de la población, una clase media-baja. Un contraste que puede observarse en el acceso a los servicios básicos y en las características físicas de los personajes.

En *Puertadeluz*, la educación la proporciona una de las vecinas y los habitantes necesitan generadores de emergencia para obtener luz y se duchan con agua de bidones; mientras que, el sicario que acude a la urbanización utiliza un coche de lujo, con el que se sorprende el padre de Alicia, e incluso una prótesis tecnológica que contrasta con ese botiquín que tienen en el lugar como servicio médico. Una situación parecida vive el sector 2 de *La Valla*, donde hay cartillas de racionamiento, cortes eléctricos, una cabina de teléfono comunitaria para comunicarse, desplazamientos en bicicleta y vestimentas sucias, rotas y viejas; mientras que el sector privilegiado goza de cenas de gala, tecnología de última generación, coches de lujo y continuos cambios de ropa. Dos de las escenas más significativas son las que muestran la diferencia de desayunos: Hugo y Julia toman café que *casi sabe a café*, mientras que el Ministro toma un huevo pasado por agua y Alma fruta fresca y leche desnatada; o las duchas de agua caliente y las magníficas fuentes y piscinas que contrastan con las colas para rellenar bidones con agua. Incluso hay diferencias acuciantes en la propia seguridad sanitaria; para entrar en el sector privilegiado se realiza una desinfección de la ropa y posterior ducha, pero no ocurre lo mismo para entrar en el sector 2.



Fig.15 Sector 2 (*La Valla*, 2019)



Fig.16 Sector 1 (*La Valla*, 2019)

En *Rendición*, en un primer momento, también se referencia esta problemática, los ricos viven en el monte y el resto en el pueblo, aunque a los gitanos se les relega al valle. No obstante, una vez que empieza la evacuación, los ricos y los pobres se mezclan en los autobuses y son considerados iguales. En *Dystopicon* los ciudadanos, no se dividen tanto por su economía, sino por su fidelidad al gobierno.

Entre los oprimidos, destaca la figura de los niños que será el detonante esperanzador del cambio. En *La Valla*, la historia comienza con el traslado de Marta al CIM y su posterior vuelta a casa, pero este secuestro desembocará en una serie de situaciones, entre las que se encuentra el descubrimiento de los niños robados que provocará la reunión de la sociedad, de forma clandestina, cuyo final es el derribo del régimen. En *Puertadeluz*, el encuentro de una caja misteriosa por parte de Alicia, la joven protagonista, también dará lugar a una serie de hechos, como el asesinato de su padre. La adolescente, junto a su hermano, huirá de la urbanización fantasma, emprendiendo un camino de esperanza para buscar un lugar mejor. Además, en esta huida también habían ayudado los amigos de su hermano Peque, que en colaboración con Alicia, matan al sicario que los perseguía. En *El Hoyo*, la niña del último nivel acaba siendo el mensaje esperanzador que necesita la Administración, sustituyendo a la panacota, pero la esperanza se desvanece cuando la autoridad no comprende el mensaje. Una situación similar ocurre en *Rendición*, donde los jóvenes son los únicos que tienen un nombre propio (Julio, Augusto y Pablo) porque son el motor del cambio, pero Julio acaba siendo absorbido por ese gobierno y termina matando a su padre adoptivo, que no le reconocía. En *Dystopicon* hay ausencia de niños, es decir, no hay una transformación o esperanza posible.

Estos niños están inmersos en ese personaje colectivo, de clase media-baja, que caracteriza la neodistopía³⁰; pero será la cooperación dentro de esta sociedad la necesaria para cambiar el rumbo de la historia. El ejemplo más evidente es la colaboración de la sociedad en *La Resistencia*, el grupo clandestino de *La Valla* que termina derrumbando al régimen. Sin embargo, en el resto de obras no hay un personaje colectivo en este sentido. En *El Hoyo*, no surge esa *solidaridad espontánea* de la que hablaba Imoguiri y, la colaboración de tres personajes no es suficiente; en *Dystopicon* la cooperación con La Disidencia tampoco es suficiente porque el personaje acaba ejecutado; en *Rendición*, el protagonista no consigue huir del lugar porque está solo; y en *Puertadeluz*, a pesar de que los vecinos trabajan en conjunto para garantizar unos servicios mínimos, hay un claro inmovilismo que se aprecia en la persecución de Alicia, cuando solo los tres niños la ayudan. Alicia y su hermano sí consiguen escapar del lugar, pero el resto de vecinos no. Así, en estas cuatro últimas obras no se observa un cambio que permita a la sociedad salir de la distopía en la que viven.

3.1.2. El espacio

El espacio condiciona y determina absolutamente el devenir de los acontecimientos, como en *El Hoyo*, cuya disposición vertical es el detonante de las acciones de los reclusos. Los espacios principales de las obras son dos ciudades, una cárcel, una urbanización y una casa. Todos ellos son espacios cercanos para el lector, que contrasta con los lejanos planetas característicos de las primeras distopías. Paradójicamente, las ciudades y la urbanización, considerados espacios abiertos, se convierten, en el contexto de estas ficciones, en espacios cerrados y claustrofóbicos, que, como en la cárcel o la casa del videojuego, se necesita un salvoconducto o morir para salir de ellos.

De forma similar a lo que ocurre con el cronotopo temporal en estas ficciones, al que solo remiten la serie y el cómic (2045 y 2026), ya que del resto solo sabemos que se producirían en un futuro impreciso, es solo la serie la que tiene un espacio histórico concreto (Madrid y Nueva España). En el resto de obras, hay un lugar reconocible para el receptor, pero cuya ubicación no se concreta, es decir, podrían situarse en cualquier lugar del mundo. Son *territorios innominados*, según Mora (2014, 335), propios de una

³⁰ A diferencia de la distopía clásica, protagonizada por personajes de clase acomodada, como el psicólogo Alfaplus de *Un mundo feliz* o el hijo de patrón en *Metrópolis*.

literatura glocal, donde los propios habitantes son anónimos, como es el caso de *Rendición* y *Dystopicon* o tienen nuevos nombres como en *El Hoyo*, lo que favorece esa pérdida de identidad. En *Puertadeluz*, tampoco hay un espacio referencial; sin embargo, en este caso, los hechos narrados podrían situarse en cualquier lugar de España, debido a la semejanza de las carreteras del libro con las vías del país.

Dentro de estos espacios, hay lugares más concretos que nos permiten, una vez más, comparar las categorías de oprimidos y opresores, al igual que los escenarios secundarios.

En *La Valla* hay un claro contraste entre la casa grande y lujosa con piscina y grandes jardines del Ministro o del Presidente y la pequeña, oscura y sombría casa de Emilia, que cuenta con muebles antiguos y cortinas como puertas, y que supone una mayor aglomeración de personas. Esta casa se asemeja a la del videojuego.



Fig.17. Casa de Emilia (*La Valla*, 2019)



Fig.18. Casa del Ministro (*La Valla*, 2019)

En *Rendición*, la ciudad transparente e inodora ofrece todo tipo de bienestar al ciudadano, que contrasta con la muerte del paisaje (“pueblos como fantasmas sin nombre”, p.52) y las casas hogareñas del pueblo.

Qué gran ciudad, qué resplandeciente, qué igual, qué aburrida. Mi paseo no pudo resultar más contrario a mis expectativas. Sector tras sector no era sino una repetición de lo mismo, calle tras calle, almacén tras almacén, taberna tras taberna [...]. Tomases la dirección que tomases llegabas a alguno de sus límites, desde los cuales se veía, a través de las paredes de la cúpula transparente, el resto del mundo, cercano pero imposible, y así podía uno andar durante horas sin descubrir nada distinto a la propia ciudad y sus límites [...]. (p. 191)

En *El Hoyo*, la oscuridad de la cárcel contrasta con la pulcritud, el lujo y la luminosidad de la cocina, situada en el nivel 0.



Fig. 19. Cocina. (*El Hoyo*, 2019)



Fig. 20. Nivel 48. (*El Hoyo*, 2019)

En *Puertadeluz* se presenta un paisaje completamente deshabitado, una zona fantasma con edificios a media construcción, comunicaciones cortadas, apartamentos en venta y acumulación de basuras, donde el abandonado centro comercial, símbolo de la modernidad, es el *no lugar* (Augé, 2017) donde se producen los sucesos que marcarán la historia. Estos lugares contrastan con el interior de la casa del sicario, que contiene obras de arte y muebles fastuosos.

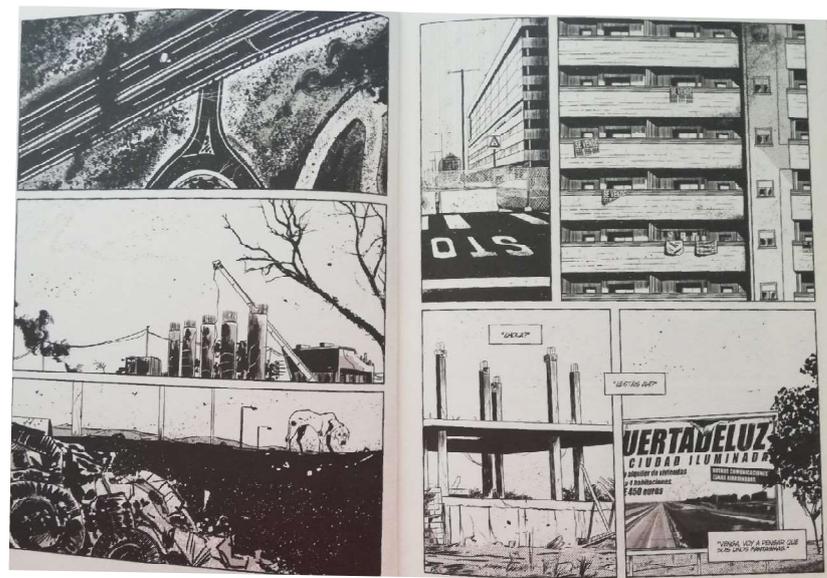


Fig. 21. Urbanización.

Puertadeluz (2017)

Como se observa, los años referenciales en los que se sitúan las neodistopías son muy cercanos, en comparación con las distopías clásicas, como *La máquina del tiempo*, que nos lleva hasta el año 802.701 (H.G.Wells, 1895). En el resto de obras no se presenta un tiempo histórico, indicando que cualquier fecha sería susceptible de situar la distopía.

El cómic y la serie, junto con la película y el videojuego, manifiestan escenas simultáneas; este último mediante viñetas y comunicados. En *El Hoyo* también hay una prolepsis situada en la mitad de la película que indica que, a pesar de los intentos de Goreng, no va a producirse ningún cambio.

3.2.2 Focalización y voz narrativa

Este orden y duración del tiempo implica, en *La Valla*, *Puertadeluz* y *El Hoyo*, una ausencia de focalización (cero) por parte del narrador, que tiene acceso a más información que los propios personajes; una focalización espectral, según Gaudrault y Jost (1995), que señalan que en el medio (audio)visual siempre hay una focalización interna, proporcionada por la gestualidad de los personajes, que podría profundizar en el propio flujo de conciencia del protagonista, como la materialización del recuerdo y sueño de Alicia en el cómic o los delirios de Goreng en *El Hoyo*. Esta película, desde el punto de vista de la *ocularización*, concepto de los mismos autores, mezcla la *ocularización* interna con la cero.

Ocularización, el punto de vista visual, hace referencia a la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve. Así, se diferencia entre *ocularización cero* donde esa relación no está vinculada a ninguno de los personajes y la *ocularización interna* donde el plano viene de los propios ojos de los personajes. Gaudrault y Jost señalan también un punto de vista cognitivo al que llaman *focalización* (cero, interna o espectral). (Pérez Bowie, 2008)



Fig.25. Ocularización cero. (*El Hoyo*, 2019)



Fig. 26. Ocularización interna. (*El Hoyo*, 2019)

En estos cuatro casos predomina un narrador extradiegético; aunque autores como Bordwell (1996) han considerado una desaparición del narrador, ya que los hechos se narran a sí mismos, mediante las acciones y diálogos de los personajes. El narrador actúa como una cámara que, sin intervenir, se limita a grabar lo que ocurre. Gaudrault y Jost (1995) proponen *meganarrador* o *narrador fundamental*, que implicaría al mostrador fílmico, que articula los fotogramas en una fase de rodaje, y al narrador fílmico, que se encarga de la articulación de planos en la fase del montaje; es decir, el *meganarrador* sería esa instancia abstracta que se encarga de la combinación de todos los elementos comprometidos en el relato fílmico.

En *Rendición*, el punto de vista y el narrador son completamente diferentes a los casos anteriores, el primero está situado en el protagonista (focalización interna), que narra su experiencia de los hechos (autodiegético), ofreciéndonos una visión parcial de la realidad.

Estaba empezando a cansarme, supongo, como los perros viejos. [...] Mi alegría injustificada y yo, como digo, nos fuimos aceptando, de manera que ya apenas me daba cuenta de que estaba siempre demasiado contento. Por las noches dormía tranquilo. [...] [Julio] seguía sin hablar, pero los médicos nos aseguraron que no le pasaba nada malo. [...] Ella en cambio no parecía muy feliz, supongo que hacía lo que hacía y dormía con el joven tutor porque pensaba que era lo mejor para Julio. (pp. 170-171)

El caso del videojuego presenta una complejidad mayor, relacionada con el personaje, ya que este es el propio jugador, que gracias a la retronarratividad crea su propio argumento, dentro de las normas establecidas por el diseño del juego. Así, y

siguiendo a Martín (2015, 84-85), el rol que asume el jugador implica una focalización interna fija y un narrador autodiegético porque interpreta al personaje³¹.

3.3. Crítica social

Todos estos elementos, sumados a los acontecimientos anteriormente relatados, manifiestan la existencia de un factor crítico en el género distópico, dirigido en gran medida hacia el capitalismo y el consumismo; a diferencia de las distopías clásicas que, principalmente, señalaban cuestiones ideológicas.

La desigualdad entre las clases sociales es el principal agente reprendido mediante las formas de vida de los personajes y los espacios que habitan, como en *La Valla* o *Puertadeluz*, pero es en *El Hoyo* donde se encuentra la representación más brutal, mediante la verticalidad del propio espacio, que acaba corrompiendo los valores de la sociedad.

Unos valores actualmente sustentados por la sobreexposición en las redes sociales, que exhiben un mundo falso de felicidad y éxito, como la ciudad de cristal de *Rendición*, donde no hay un ápice de privacidad y de donde nadie puede escapar. Además, estas redes son el caldo de cultivo perfecto para las *fake news*, que se asemejan a la propaganda utilizada por los gobiernos de las obras analizadas para construir estas falsas utopías, como en *Dystopicon*, donde se presenta una versión oficial y la versión de la calle para el mismo hecho, mediante viñetas.

³¹ La perspectiva del juego otorga una mayor inmersión del jugador y realismo, ya que parece que el propio jugador, no representado de forma física, está sentado en la butaca, de la que solo se puede observar una parte, asemejándose al asiento del jugador en la vida real. Además, las acciones se realizan con el propio ratón del ordenador sin que haya movimientos importantes. Así, cuando nos referimos a que el personaje, un ente abstracto, accede a algún sitio, esta acción se produce mediante un clic, es decir, no hay un personaje físico que realice los movimientos, como ocurre en otros juegos como *Los Sims*.

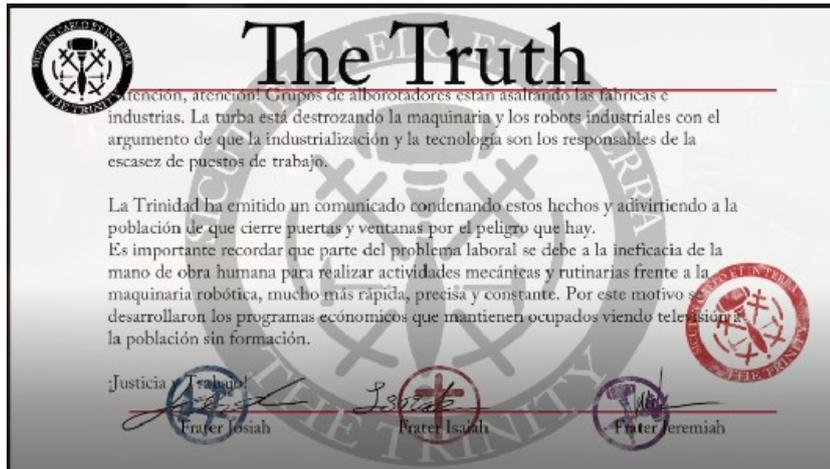


Fig. 27. Versión *La verdad*. (*Dystopicon*, 2019)



Fig.28. Versión viñetas. (*Dystopicon*, 2019)

La sobreexplotación y la problemática del agotamiento de los recursos naturales es otra de las cuestiones que más preocupan, con el contraste pasado-presente del lago, convertido en símbolo. Este lago aparece en *La Valla*, cercado por una presa, y en *Rendición*, que a su vez ponen de manifiesto la solución de las élites a la problemática, mientras los no privilegiados sufren carencias.



Fig.29 Presa en pasado (*La Valla*, 2020)

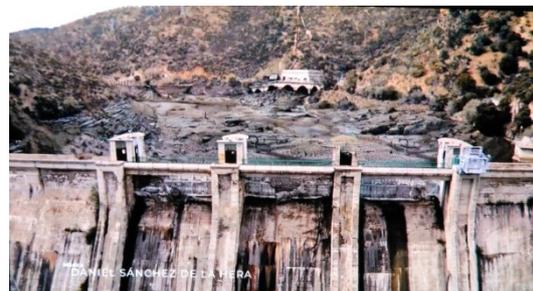


Fig.30 Presa en futuro (*La Valla*, 2020)

En estas distopías, el personaje se convierte en una pieza de una máquina, que puede sustituirse ante el mínimo fallo, como en *Dystopicon* donde el gobierno te agradece la labor realizada y el espacio que dejas a otra persona con tu suicidio. Así, la única forma de cambiar la situación es la cooperación del personaje colectivo, como ocurre en *La Valla* o en *Puertadeluz*, en menor medida.

Además se señala la necesidad de la objetividad y la razón para atajar los problemas reales. En varias de las obras nos encontramos con reescrituras de determinados mitos traídos a la época presente. En un sueño, Alicia entra cayendo por un agujero en El País de Las Maravillas, un mundo de fantasía; sin embargo, la Alicia de *Puertadeluz* se topa con la propia realidad, cayendo por un agujero, que se produce por el abandono, en un centro comercial desmantelado. En *El Hoyo*, el objeto personal que introduce el protagonista es un libro, *El Quijote*. En *Goreng* se ha visto la figura del caballero andante por su idealismo y su imaginación para cambiar la situación (Ponce, 2020), ante la propuesta de descenso en la plataforma, “Solo un loco abandonaría el nivel 6” responde Baharat, su Sancho Panza, que le ayuda en su misión, a pesar del probable fracaso. También en *Goreng* se ha visto la figura de Jesucristo, ayudada por la simbología religiosa que se presenta. El 33, los años con los que murió Jesús, es el nivel en el que el protagonista se decide a transformar la situación encaminándose a su propia muerte, un símbolo que también aparece en el número de reclusos del lugar, 666, repartidos en 333 niveles. Además en el propio descenso de repartición de comida, los reclusos le espetan “¿Tú qué eres? ¿Un Mesías?” Así, estas distopías, donde también encontramos una intertextualidad con las clásicas³², advierten al lector de la no cabida del mundo de la fantasía, de la imaginación o de la religión como motor del cambio.

³² Todas estas obras remiten a *1984*, *Fahrenheit 451* o *Un mundo feliz*, pero también podemos encontrar reminiscencias de otras obras como *La cúpula* (Stephen King, 2009), *El show de Truman* (Peter Weir, 1998), *Le Transperceneige* (Jacques Lob y Jean-Marc Rochette, 1982), *Rascacielos* (J.G.Ballard, 1975), entre otras.

4. Conclusión

Aunque somos conscientes de que el presente trabajo ofrece un limitado estudio del género en el ámbito hispánico, centrándose solamente en cinco obras, pertenecientes a otros tantos medios narrativos (novela, cine, TV, cómic y videojuego), nuestra intención ha sido la de demostrar la innegable capacidad *transmedia* del género distópico en la actualidad.

La distopía, que se ha consolidado como uno de los géneros más exitosos del siglo en el terreno internacional, no ha tenido tanta suerte en el ámbito hispánico, que no cuenta con demasiados simpatizantes. Los lectores españoles, según el CIS (Septiembre 2016), prefieren la novela histórica y la negra; mientras que tan solo el 5,8% se decanta por la ciencia ficción, donde entraría nuestro género. Un dato semejante al del formato audiovisual, en el que los consumidores españoles prefieren comedias y *thriller*, al menos en plataformas de *streaming* (Rodríguez, 2021). La base de datos del videojuego español (DeVuego, 2021) muestra, en su página web, que ninguno de los juegos españoles más vendidos en el siglo XXI es distópico. Esta baja demanda del género distópico se observa también en las escasas creaciones distópicas, en comparación con el mercado anglosajón; aunque sí se observa un desarrollo y demanda mayor del relato apocalíptico, relacionado con el género distópico. Como señala González-Mercader (2020, 57) “les distopies clàssiques ja apunten cap a societats distòpiques creades després de grans i destructives guerres i/o pandèmies (*Nosaltres, 1984, Un món feliç, etc.*)”, debido al deseo no confesable del reseteo de la civilización.

A pesar de ello, la escasa producción española nos ha permitido formar un corpus de cinco obras, cada una de un medio narrativo diferente: *Rendición, El Hoyo, La Valla, Puertadeluz y Dystopicon*. La conclusión principal, extraída mediante un análisis comparativo del corpus, es que, independientemente de las obvias diferencias técnicas que presenta cada uno de los cinco medios, la neodistopía mantiene en todos las mismas características, que podríamos reducir en una doble estructura binaria, de personajes y temporalidad, que afectarán al resto de variables.

Así, la pareja de personajes opresores-oprimidos, que no se mantiene fija, señala las relaciones de poder que desembocan en las desigualdades económico-sociales,

manifestadas en los espacios, lenguaje y formas de vida. A ello se suma el contraste pasado-presente, implícito o explícito, mediante saltos temporales.

Rendición y *Dystopicon* son distopías no referenciales, que nos advierten de que cualquier lugar y tiempo podría situar estas falsas utopías. *La Valla* y *Puertadeluz*, con fechas y tiempos concretos, nos acercan las narraciones, pero es *El Hoyo* la historia más cercana, una metáfora brutal de nuestra sociedad, la crisis de valores y los problemas actuales. Sin embargo, todas ellas muestran un pasado que siempre fue mejor y un presente inmovilista, difícil de cambiar, basado en una estructura de opresores-oprimidos, que se convierte en la base de la crítica de estas obras.

Esta doble estructura, situada en un hipotético futuro, es la que define el género, quedando así excluidos los relatos (post)apocalípticos, tal y como defiende Julián Díez (2014).

El componente crítico que subyace en estas obras ha introducido al género en la categoría de *literatura de compromiso del siglo XXI*. El consumismo y el sistema capitalista, con la crisis de 2008 como detonante, son los principales destinatarios de la crítica; al que se une el imparable desarrollo de las nuevas tecnologías y vías de comunicación en un mundo globalizado, que crean falsas utopías. Sin embargo, la capacidad reflexiva o profundidad histórica queda en ocasiones relegada a un segundo plano, a favor de una estética de la destrucción, debido a la espectacularización que ofrece el medio audiovisual al género, mediante efectos especiales, con el 11-S, el otro gran acontecimiento del siglo, como motivo predilecto y de una innegable fotogenia.

Con la mirada puesta en los acontecimientos pasados, marcada por los miedos e inquietudes actuales, la distopía se convierte en una visión del futuro, en una especie de profecía, que podría cumplirse si la problemática presente no se soluciona. Cada medio le ofrece al género su esencia: la capacidad de imaginar, de observar y de experimentar en primera persona las terribles consecuencias de los problemas presentes en el futuro.

La capacidad de adentrarse en el mañana.

“Bienvenidos al mañana. Todavía.”

— Ricardo Ruiz Garzón (2014)

Referencias bibliográficas

Fuentes primarias

Bustos, L. (2017). *Puertadeluz*. Bilbao: Astiberri.

Dystopicon, 2019. Videojuego. J. Felipe MOLINA y Mario ALBA. España: OveR-Software.

El Hoyo, 2019. Película. Dirigido por Galder GAZTELU-URRUTI. España: Basque Films y Mr Miyagi Films.

La Valla, 2020. TV. Dirigido por Daniel ÉCIJA. España: Atresmedia y Good Mood Productions.

Loriga, R. (2017). *Rendición*. Sant Andreu de la Barca: Alfaguara.

Fuentes secundarias

Abad Gutiérrez, R. (2019). *Cuando el futuro es pasado. El cuento de la criada, una distopía televisiva*. Trabajo de Fin de Máster en Comunicación como Agente Histórico-Social. Valladolid: Universidad de Valladolid [En línea]. Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/39281> [Fecha Consulta 15 Abr 2021]

Alberich, T. (2012). “Movimientos Sociales en España: antecedentes, aciertos y retos del movimiento 15M”. *Revista Española del Tercer Sector*, 22, 59-93. [Documento de Internet, fecha de 23 de marzo de 2021, disponible en https://www.accioncontraelhambre.org/sites/default/files/documents/rets_22_0.pdf]

Albertini (2020). “*La Valla*: la interesante distopía heraldo de la COVID-19 que llega a Antena 3 y Netflix”. *Espinof* [En línea]. Disponible en <https://www.espinof.com/estrenos/valla-interesante-distopia-heraldo-covid-19-que-llega-a-antena-3-netflix> [Fecha consulta 27 Ene 2021]

Albuja, C. (2017). “*Rendición*: una novela para despertar”. *Literatura en la Ciudad*. [En línea]. Disponible en <https://www.literaturaenlaciudad.com/resenas/rendicion-ray-loriga/> [Fecha consulta 27 Ene 2021]

Álvarez Muñoz, I. (2017). “*Puertadeluz*, de Luis Bustos”. *Zona Negativa* [En línea]. Disponible en <https://www.zonanegativa.com/puertadeluz-luis-bustos/> [Fecha consulta 27 Ene 2021]

- Antolín, C. (2020). “*La Valla*, una distopía más cercana de lo que parece”. *Magazinema* [En línea]. Disponible en <https://www.magazinema.es/la-valla-una-distopia-mas-cercana-de-lo-que-parece/> [Fecha consulta 27 Ene 2021]
- Anyó, L. (2013). “Género y cultura global en el videojuego español”. En *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, 1 (2), 247-263. [Documento de Internet, fecha 27 Mar 2021, disponible en: https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/24101/genero_anyo_PASAVENTO_2013_V1_N2.pdf]
- Astiberri (s.f.). *Puertadeluz, Luis Bustos*. [En línea]. Disponible en <https://www.astiberri.com/international/puertadeluz> [Fecha consulta 19 Jun 2021]
- Augé, M. (2017). *Los no lugares*. Edición conmemorativa. Barcelona: Gedisa.
- BBC History Magazine (2020). “Rewriting the past: the history that inspired Orwell’s *Nineteen Eighty-Four*”. *HistoryExtra* [En línea]. Disponible en <https://www.historyextra.com/period/historical-inspiration-george-orwell-nineteen-eighty-four/> [Fecha consulta 20 May 2021]
- Belli, S. y López, C. (2008). “Breve historia de los videojuegos”. En *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 14, 159-179. [Documento de Internet, fecha 27 de marzo de 2021, disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>]
- Betancourt, E. (2018). “Distopías para el siglo XXI”. *Visión Prospectiva* [En línea]. Disponible en <https://ebentancour.com/> [Fecha consulta 19 May 2021]
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Campos Méndez, F. (2018). *La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador*. Trabajo Fin de Grado en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura. Sevilla: Universidad de Sevilla [En línea]. Disponible en: <https://idus.us.es/handle/11441/78389> [Fecha consulta 27 Mar 2021]
- Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) (2016). *Barómetro de septiembre 2016. Estudio nº 3149*. [Documento de Internet, fecha de 15 de junio de 2021, disponible en http://www.cis.es/cis/opencm/ES/1_encuestas/estudios/ver.jsp?estudio=14298]

Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.

Crespo Pereira, V., Fernández-Holgado, J.A y Márquez-Domínguez, C. (2018). “La distopía como tema emergente en la narrativa del siglo XXI. Estudio de caso: *El cuento de la criada*”. En *Risti*. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação, 16, 108-121. [Documento de Internet, fecha de 17 de abril de 2021, disponible en <https://www.proquest.com/docview/2194006834?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true>]

Cristino Lucas, H. J. (2020). “*El Hoyo*: distopía española... hipnótica y corrosiva”. *Lado B* [En línea]. Disponible en <https://www.ladobe.com.mx/2020/03/el-hoyo-distopia-espanola-hipnotica-y-corrosiva/> [Fecha consulta 28 Ene 2021]

Díaz-Parreño (2020). *El auge del píxel español: España en la industria del videojuego*. Trabajo Fin de Máster en Economía de la Cultura y Gestión Cultural. Valladolid: Universidad de Valladolid. [En línea] Disponible en <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/42189> [Fecha consulta 17 Mar 2021]

Díez, J. (2014). “El fraude en el etiquetado de la distopía”. *C* [En línea]. Disponible en <https://www.ccyberdark.net/1328/el-fraude-en-el-etiquetado-de-la-distopia/>. [Fecha consulta 15 Feb 2021]

Díez, J. y Moreno, F.A. (eds.) (2014). *Historia y antología de la ciencia ficción española*. Madrid: Cátedra.

El Hoyo (The Platform). (s.f.) [En línea]. Disponible en <https://elhoyolapelicula.com/> [Fecha consulta 19 Jun 2021]

Erreguerena Albaitero, M. J. (2008). *Resistencia al Porvenir: Las distopías en el cine Hollywoodense*. México DF: UAM-X.

Ferraiuolo, A. (2019). “*Dystopicon*: televisión, capitalismo y distopía”. *DeVuego* [En línea]. Disponible en <https://www.devuego.es/blog/2019/08/12/dystopicon-television-capitalismo-y-distopia/> [Fecha consulta 10 Feb 2021]

Galdón Rodríguez, Á. (2011). “Aparición y desarrollo del género distópico en la literatura inglesa. Análisis de las principales antiutopías”. En *Prometeica*. Revista de Filosofía y

- Ciencias [en línea], 4, 22-43. [Documento de Internet, fecha de 12 de febrero de 2021, disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3657435>]
- García Martín, R. (2011). “La ciudad distópica como paradigma urbano en cómics y videojuegos”. *Ciudades creativas. Actas del II Congreso Internacional*. Vol 2. Coord. R. García Fernández. Madrid: Icono 14. 933-947.
- García, S. (2011). “En el umbral. El cómic español contemporáneo.” En *ARBOR*. Revista de Ciencia, Pensamiento y Cultura, 187 (Extra_2), 255-263. [Documento de Internet, fecha de 15 de marzo de 2021, disponible en <https://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1380/1389>]
- Gaudrault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Genette, G. (1995). *Ficción y dicción*. Barcelona: Lumen.
- Gil González, A. J. (2012). *+Narrativa(s): intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Gómez Melenchón, I. (2020). “Distopías, un no-futuro diferente para cada sociedad”. *La Vanguardia* [En línea]. Disponible en <https://www.lavanguardia.com/cultura/culturas/20200829/483137404719/distopia-netflix-snowpiercer-hbo-the-rain-dark.html> [Fecha consulta 15 Feb 2021]
- González-Mercader, R. (2020). *Neo-distopia. Una aproximació històrica i genèrica a la distopia audiovisual del segle XXI*. Tesis Doctoral. Barcelona: Universitat Ramon Llull. [En línea] Disponible en: <http://hdl.handle.net/10803/669656> [Fecha consulta 15 Ene 2021]
- Greimas, J. A. (1987). *Semántica estructural. Investigación metodológica*. Madrid: Gredos.
- Iglesias, E. (2019). “El Hoyo: buena ciencia ficción distópica a la española”. *El confidencial* [En línea]. Disponible en https://www.elconfidencial.com/cultura/cine/2019-11-08/el-hoyo-galder-gaztelu-urrutia-ciencia-ficcion_2317484/ [Fecha consulta 28 Ene 2021]

- Imagen Radio (2017). *Rendición de Ray Loriga, libro que asume a la distopía para aleccionar* [En línea]. Disponible en <https://www.imagenradio.com.mx/rendicion-de-ray-loriga-libro-que-asume-la-distopia-para-aleccionar> [Fecha consulta 19 Jun 2021]
- Jameson, F. (2009). *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones a la ciencia ficción*. Madrid: Ediciones Akal.
- Jose (2019). “Crítica de la película *El Hoyo* (2019): Distopía esa es la cuestión”. *No sólo cine* [En línea]. Disponible en <https://www.nosolocine.net/critica-de-la-pelicula-el-hoyo-2019-distopia-esa-es-la-cuestion/> [Fecha consulta 28 Ene 2021]
- La Valla 2045. (s.f.) [En línea]. Disponible en <https://www.antena3.com/series/la-valla/2045/> [Fecha consulta 19 Jun 2021]
- López Lozano, S. (2018). *Distopías de siglo XXI: ¿la nueva literatura comprometida?* Tesis Doctoral. Innsbruck: Universität Innsbruck. [En línea] Disponible en <https://diglib.uibk.ac.at/ulbtirolhs/download/pdf/3047925?originalFilename=true> [Fecha consulta 23 Abr 2021]
- López-Pellisa, T. (ed.) (2018). *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*. Madrid: Editorial Iberoamericana/Veuvvert.
- Martín Larrainzar, A. (2016). *La propaganda totalitaria a través de la distopía en literatura*. Trabajo de Fin de Grado en Publicidad y Relaciones Públicas. Segovia: Universidad de Valladolid. [En línea] Disponible en <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18614> [Fecha consulta 27 May 2021]
- Martín Rodríguez, I. (2015). *Análisis narrativo del guion del videojuego*. Madrid: Síntesis.
- Martínez, B. (2019). “‘El hoyo’, una distopía de culto que llega a los cines tras arrasar en Toronto y Sitges”. *El periódico* [en línea]. Disponible en <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20191107/estreno-el-hoyo-galder-gaztelu-urrutia-7718718> [Fecha consulta 28 Ene 2021]
- Martorell Campos, F. J. (2015). *Transformaciones de la utopía y la distopía en la postmodernidad. Aspectos ontológicos, epistemológicos y políticos* [en línea]. Tesis Doctoral. Valencia: Universitat de València. Disponible en: <https://roderic.uv.es/handle/10550/43879> [Fecha consulta 17 Ene 2021]

- Mora, V. L. (2014). “Globalización y literaturas hispánicas: de lo posnacional a la novela glocal”. En *Pasavento*. Revista de Estudios Hispánicos, 2 (2), 319-343. [Documento de Internet, fecha 15 de junio de 2021, disponible en https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/23879/globalizacion_mora_PASAVENTO_2014_V2_N2.pdf]
- Moreno Serrano, F. A. (2008). “La ficción proyectiva: propuesta para una delimitación del género de la ciencia ficción”. *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica. I Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*. Eds. T. López-Pellisa y F.A. Moreno Serrano. Madrid: Universidad Carlos III. 65-90.
- Noragueda, C. (2020). “Así es *El Hoyo*, la distopía española que está dando mucho que hablar en Netflix”. *Hipertextual*. [En línea]. Disponible en <https://hipertextual.com/2020/03/asi-es-hoyo-distopia-espanola-que-dando-mucho-que-hablar-netflix> [Fecha consulta 28 Ene 2021]
- Onieva, Á. (2020). “*La Valla*, la serie española que se anticipó a la pandemia del coronavirus”. *Fuera de Serie* [En línea]. Disponible en <https://fuera deseries.com/la-valla-la-serie-espanola-que-se-anticipo-a-la-pandemia-del-coronavirus-ca6b44b5bd69/> [Fecha consulta 27 Ene 2021]
- Over Software (s.f.). *Dystopicon*. [En línea]. Disponible en <https://www.over-software.com/dystopicon/> [Fecha consulta 19 Jun 2021]
- Oxford English Dictionary (1989). *dystopia* [En línea]. Disponible en <https://www.oed.com/oed2/00071444;jsessionid=CE8626BAD189967AFAC47986695715F2> [Fecha consulta 15 Mar 2021]
- Palardy, D. Q. (2017). “Spanish Dystopian Fiction”. *Spanish Dystopias* [en línea]. Disponible en <https://www.spanishdystopias.com/> [Fecha consulta 20 Mar 2021]
- (2018). *The dystopian imagination in contemporary spanish literatura and film*. London: Palgrave Macmillan.
- Peregrina Castaños, M. (2015). “La ciencia ficción distópica ante el franquismo: otro frente de disidencia”. En *Dicenda*. Cuadernos de Filología Hispánica, 33 (Núm. Especial), 209-222. [Documento de Internet, fecha 10 de febrero de 2021, disponible en <https://revistas.ucm.es/index.php/DICE/article/view/48360/45243>]

- Pérez Bowie, J.A. (2008). *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Ponce, R. (2020). “*El Hoyo: sus entrañas y el final explicado*”. *Alta Fidelidad* [En línea]. Disponible en <https://altafidelidadmagazine.com.mx/cine/el-hoyo-final-explicado/> [Fecha consulta 28 Ene 2021]
- Poniatowska, E. (2017). “*Rendición, una novela en el límite de mundo*”. *El País* [En línea]. Disponible en https://elpais.com/cultura/2017/07/07/babelia/1499419929_673144.html [Fecha consulta 27 Ene 2021]
- Pons, A. M. (2011). “La industria del cómic en España: radiografía de ¿un mito o una realidad?”. *ARBOR. Revista de Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 187 (Extra_2), 265-273. [Documento de Internet, fecha 15 de marzo de 2021, disponible en <https://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1381/1390>]
- Rey Segovia, A. C (2016). *Cine distópico y crisis social. El caso de la adaptación cinematográfica de Los Juegos del Hambre*. Trabajo Fin de Máster en Interculturalidad, Comunicación y Estudios Europeos. Valencia: Universitat de València. [En línea] Disponible en: <https://roderic.uv.es/handle/10550/62998> [Fecha consulta 15 Abr 2021]
- Ricci Anduaga, A. (2020). “*El Hoyo, de Galder Gaztelu-Urrutia: La elocuencia del hambre*”. *Cine y literatura* [En línea]. Disponible en <https://www.cineyliteratura.cl/el-hoyo-de-galder-gaztelu-urrutia-la-elocuencia-del-hambre/> [Fecha consulta 28 Ene 2021]
- Ríos, F. J. (2016). *Narratología. Metodología del análisis narrativo*. Santa Cruz de Tenerife: Vereda Libros.
- Ruiz de Elvira, Á.P. (2020). “Primero inventaron una pandemia. Luego vivieron una de verdad”. *El País* [En línea]. Disponible en <https://elpais.com/television/2020-09-16/primero-inventaron-una-pandemia-luego-vivieron-una-de-verdad.html> [Fecha consulta 27 Ene 2021]
- Ruiz Garzón, R. (ed.) (2014). *Mañana todavía: Doce distopías para el siglo XXI*. Barcelona: Fantasy.
- Salvador, L. (2015). *La pantalla distópica: pesadillas del sueño americano en el cine post 11-S*. Valladolid: Ediciones Universidad de Valladolid.
- Santos, A. (2019). *Tiempos de ninguna edad*. Distopía y cine. Madrid: Cátedra.

- Sempere, S. (s.f.). *Dystopicon. Sam Sempere* [En línea]. Disponible en <https://www.thegamejunkie.es/videojuegos/dystopicon/> [Fecha consulta 10 Feb 2021]
- Sender Quintana, J. (2019). *Universos distópicos. El futuro sí está escrito*. Barcelona: Redbook Ediciones.
- Suárez Mouriño, A. (2019). “*Dystopicon* te enseña que el capitalismo te vende sueños a precio de pesadillas”. *Mundo gamers* [En línea]. Disponible en <https://www.mundogamers.com/noticia-dystopicon-te-ensena-que-el-capitalismo-te-vende-suenos-a-precio-de-pesadillas.22216.html> [Fecha consulta 10 Feb 2021]
- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of science fiction. On the poetics and history of a literary genre*. Yale: Yale University Press.
- Tones, J. (2020). “*La Valla*: los siete ingredientes que la han convertido en una de las series españolas más exitosas del año”. *Xataka* [En línea]. Disponible en <https://www.xataka.com/cine-y-tv/valla-siete-ingredientes-que-han-convertido-series-espanolas-exitosas-ano> [Fecha consulta 27 Ene 2021]
- Villalobos, J.M. (2014). *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*. Sevilla: Héroes de papel.
- Warletta, V. G. (2017). “Reseña de *Puertadeluz*, de Luis Bustos”. *La casa de él* [En línea]. Disponible en <https://www.lacasadeel.net/2017/10/resena-puertadeluz-luis-bustos.html> [Fecha consulta 27 Ene 2021]