

SELGYC

SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE LITERATURA GENERAL
Y COMPARADA

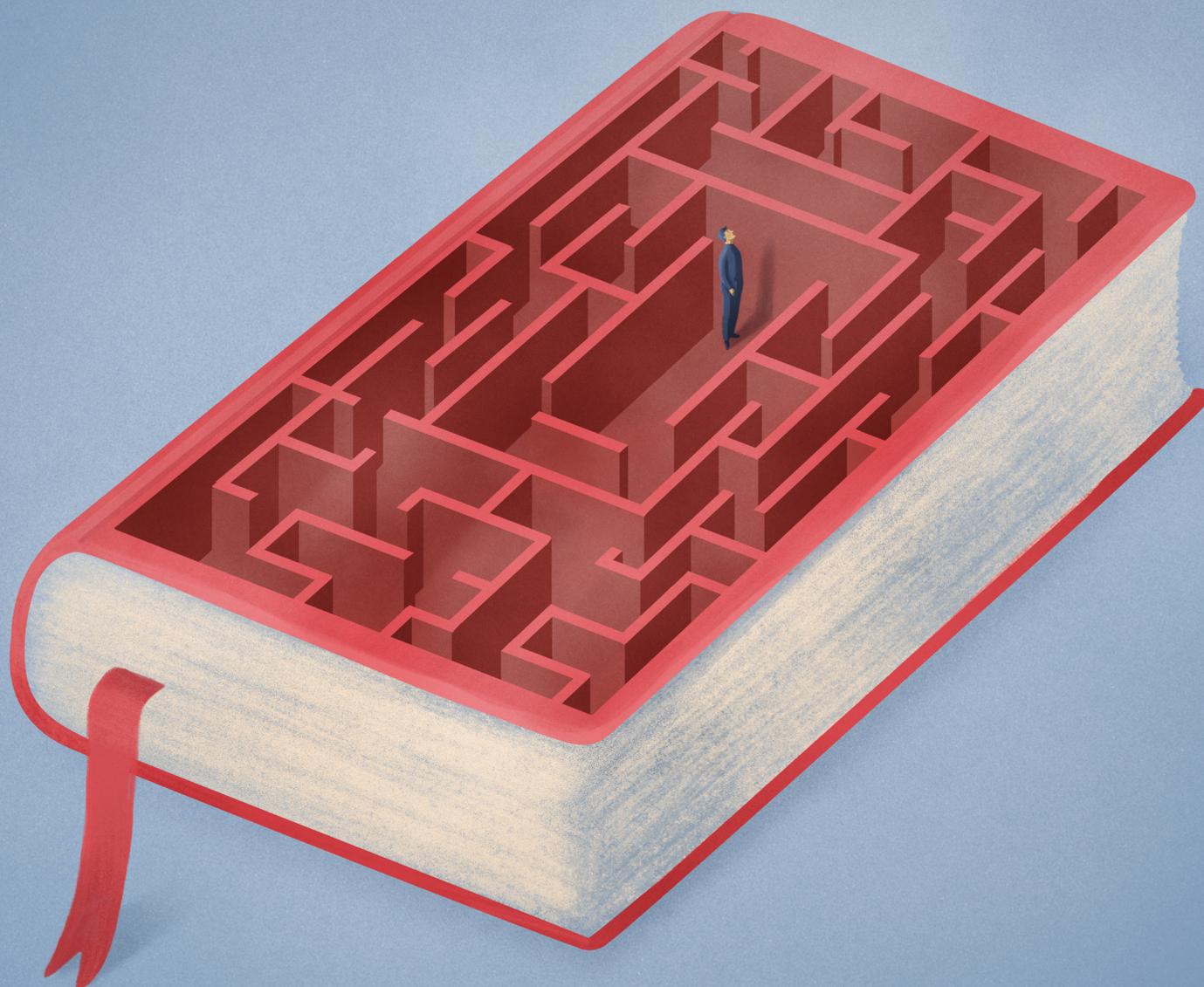
Nuevos horizontes de la literatura comparada (Vol.3)

MUNDOS (IM)POSIBLES: PASADO, PRESENTE Y FUTURO

EDITORAS GENERALES

Isabel Marqués López

Sofía Martinicorena Zaratiegui



Nuevos horizontes de la literatura comparada (Vol. 3): Mundos (Im)posibles: pasado, presente y futuro, 2023.

ISBN: 978-84-09-53136-3

Comité científico: Paula Barba Guerrero, Bruno Echaury Galván, Concepción Gutiérrez Blesa, Laura de la Parra Fernández, Julia Oeri, Miguel Sanz Jiménez.

© de la edición: SELGyC

© de los textos e ilustraciones: sus respectivos autores

Nuevos horizontes de la literatura comparada
(Vol. 3)

MUNDOS (IM)POSIBLES
PASADO, PRESENTE Y FUTURO

EDITORAS GENERALES

Isabel Marqués López
Sofía Martincorena Zaratiegui



SELGYC

SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE LITERATURA GENERAL
Y COMPARADA

Índice

PREFACIO	
DÁMASO LÓPEZ GARCÍA	7
AGRADECIMIENTOS	9
INTRODUCCIÓN	
ISABEL MARQUÉS LÓPEZ Y SOFÍA MARTINICORENA ZARATIEGUI	11
CONTRIBUCIONES	
MIGUEL SEBASTIÁN-MARTÍN <i>Conceptualizando la belleza distópica: las ambivalencias estéticas y políticas de las distopías tecnológicas en literatura y televisión</i>	19
GEMA MARTÍNEZ RUIZ <i>Más allá de la desolación. Presencia simbólica y temática de The Road en The Last of Us</i>	29
MIRANDA CHACÓN GONZÁLEZ <i>La digitalización humana: La inmortalidad como negocio en la novela Altered Carbon de Richard K. Morgan</i>	41
ANGELA MURO ARPÓN <i>Nazis and Uchronia: A Dissection of Brad Linaweaver's Anti-Communist Moon of Ice</i>	53
ANA SÁNCHEZ-ASENJO <i>The Aunt's Tale: Characterization of Dystopian Characters through Architextuality and Hypertextuality</i>	63
ALEIX MARTÍNEZ COMORERA <i>Espacios sin tiempo: los paraísos (in)concebibles de Charles Baudelaire</i>	75
JULIO SAN ROMÁN CAZORLA <i>Destruyendo el Ideaverso: existencialismo y nociones metaliterarias unamunianas en los cómics de Deadpool</i>	83
NOTAS BIOGRÁFICAS	99

Prefacio

DÁMASO LÓPEZ GARCÍA

Ex-Presidente de la SELGyC

La sed de conocimiento no se extingue por completo en ningún momento de la vida. Y al igual que ocurre con el viento, es frecuente que no se conozca la procedencia de las aguas que, siquiera temporalmente, calman la sed de conocimiento de quien desea aprender. Además, el acto mismo del conocimiento es algo indeterminado, que comparte con el viento la incertidumbre de su dirección, y de su sentido. Según San Juan: «El viento sopla de donde quiere, y oyes su sonido; mas ni sabes de dónde viene, ni adónde va; así es todo aquel que es nacido del Espíritu». Platón no recordaba cómo o de quién había adquirido sus conocimientos, pero sabía que la capaz bodega de su sabiduría había estado llenándose durante toda su vida. «Pero, puesto que estoy seguro de que nada de esto ha venido a la mente por sí mismo, ya que soy consciente de mi ignorancia, solo me queda suponer que de algunas otras fuentes me he llenado, por los oídos, como un tonel. Pero, por mi torpeza, siempre me olvido de cómo y de a quién se lo he escuchado». El ensayista, erudito y poeta de la Dinastía Tang, Han Yu, quien, según el estudioso Mao Kun, de la Dinastía Ming, fue uno de los ocho grandes prosistas de las dinastías Tang y Song, opinaba, por su parte, que la adquisición del conocimiento debía ser un propósito siempre actualizado, y siempre abierto a prestar atención a cualquier manifestación de inteligencia que pudiera reconocerse como tal.

Quienes nacieron antes de mí sin duda aprendieron el *tao* antes que yo; por tanto, debo aprender de ellos como de maestros míos. Quienes nacieron después de mí puede que hayan aprendido el *tao* antes que yo; también debo aprender de ellos como maestros míos. Según aprendo el *tao*, no necesito preguntar si mi maestro es de mayor o de menor edad que yo. Sea un noble o un hombre común, más viejo o más joven, quien conozca el *tao* puede ser maestro.

Viene todo lo anterior a cuento de las aportaciones de los jóvenes investigadores a los que la SELGyC convoca bienalmente para que expongan sus trabajos, para compartir el fruto de sus investigaciones. El conocimiento se construye con la participación de todos, con la contribución de todas las mentes y de todos los talentos. Pero el conocimiento debe cultivarse, debe regarse, pues todos tenemos la obligación, por una parte, de promover el estudio; por otra, de escuchar, porque, sin duda, saberse escuchado es importante. Y es urgente que esto se tenga en cuenta en un momento, una época, en la que hay divisiones que se hunden profundamente en la tierra común que comparten las diferentes generaciones. No es por casualidad que muchos de los trabajos que aquí se recogen se acerquen más a las preferencias éticas y estéticas de quienes, en el momento de aparición de lo que aquí se publica, viven en el tercer decenio de su vida. Está justificado. Este hecho es una llamada de atención suficiente para interesarse por la renovación de los estudios, por los cambios de orientación de los modos de trabajo, por el hallazgo de nuevas áreas de interés. Este hecho impide, asimismo, que la literatura sea una clase de saber que solo administren los funcionarios de la literatura.

Las preferencias éticas y estéticas que se representan en estos estudios, por otra parte, se exponen y analizan con el rigor con el que, desde las ciencias humanas, la exposición y el análisis vienen practicándose desde tiempos remotos. Sin duda, la que aquí se propone es una combinación afortunada de renovación y permanencia, porque acaso no todo el mundo sepa que «la ambivalencia de la belleza distópica se profundiza e intensifica en medios audiovisuales». Y la belleza de la vida acaso consista en no vincularse con ataduras demasiado fuertes a la perenne novedad del pesimismo, o en no sucumbir a la tentación del apocalipsis. Y es conveniente reflexionar en el estatuto social del videojuego, para entender su sentido y su función, como habría explicado la sociología más tradicional de la literatura. Las novedades de la tec-

nología que hurgan en lo más recóndito de la genética humana nos han acostumbrado a temer que el ser humano tradicional, biológico, acaso sea solo una provincia del ser humano futuro, al que completarán diferentes comarcas que abundan en arquitecturas físicas o psíquicas. Lo posthumano mira hacia el futuro, hacia un mundo liberado de las tradicionales ataduras de lo humano: el nacimiento, el envejecimiento y la muerte. No es poco consuelo pensar que quizá el ser humano «podría no estar preparado para la vida inmortal». Aunque, si se dirige la mirada al pasado, en lugar de dirigirla al futuro, la historia no es ese lugar que pudiera parecer inmune a la parcialidad. La ucronía enriquece la perspectiva sobre la historia. Y se le muestran al lector, por otra parte, los perturbadores sesgos de la historia alternativa, porque no puede confiarse plenamente en la historia. Añádase a lo anterior la funcionalidad de la architextualidad y de la hipertextualidad, retoños de la transtextualidad, visibles en la emboscada textual que permite describir uno de los de Margaret Atwood que se examinan como «distopía crítica feminista contemporánea». Y Unamuno, nada menos, reaparece en los últimos avatares de la metaficción a través de sus subrogados visuales, *comics*, donde la sublevación se alza contra la sublevación misma. Y el tiempo, que no puede faltar en las reflexiones sobre lo humano y sobre el sentido de lo humano, se encarna en la configuración del tiempo en la obra de Baudelaire, es decir, en la lucha contra el tiempo o en la huida del tiempo. Los textos que proponen los jóvenes investigadores tienen varias virtudes, señalaré tan solo la que me parece más eminente entre ellas: cumplen con la función de ofrecer algo más que información, permiten acercarse al objeto de estudio con un interés renovado, libre de impurezas. De nuevo Han Yu tiene las palabras que, de forma oportuna, describen el sentido de las tareas intelectuales.

Si el maestro de un niño solo le da un libro y le dice cómo leerlo, ese no es el maestro que tengo en mente que transmite el *tao* y desvanece la ignorancia. Si uno aprende de un maestro meramente a leer, pero no a desvanecer la ignorancia propia, uno aprende menos y renuncia a lo más grande, no creo que un hombre así sea inteligente.

El sabio, dice Han Yu, «no tiene un maestro constante». Todos los textos de este libro son los maestros inconstantes de sus lectores. Todos los libros son maestros inconstantes. El mismo Confucio, añade el ensayista de la Dinastía Tang, «aprendió de maestros como Yan Zi, Chang Hong, Shi Xiang y Lao Dan». Como San Juan, Platón, Han Yu, Confucio, el lector de estos textos se enfrenta con la eterna rutina, nunca igual a sí misma, de renovar su conocimiento, ensancharlo, hacerlo merecedor, verdaderamente, del valor que se otorga a la sabiduría.

Agradecimientos

El presente volumen no habría podido publicarse sin la inestimable contribución de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada. En especial, queremos agradecer a su Junta Directiva el apoyo continuado a las iniciativas de y para los y las jóvenes investigadoras.

De igual manera, damos las gracias a las personas que han colaborado en el proceso de revisión de las contribuciones: Paula Barba Guerrero, Bruno Echauri Galván, Concepción Gutiérrez Blesa, Laura de la Parra Fernández, Julia Oeri y Miguel Sanz Jiménez.

Introducción

ISABEL MARQUÉS LÓPEZ

Universidad Complutense de Madrid
isabmarq@ucm.es

SOFÍA MARTINICORENA ZARATIEGUI

Vocal de Jóvenes Investigadores de la SELGyC
Universidad Complutense de Madrid
smartini@ucm.es

*There is no end
To what a living world
Will demand of you.*

Octavia Butler, Parable of the Sower

“Nuestro tiempo es el tiempo del todo se acaba”, afirmaba Marina Garcés en su *Nueva ilustración radical*. Este pequeño libro se publicó en 2017, cuando todavía no imaginábamos que, dos años después, una pandemia asolaría el planeta, dejándonos indefensos y aislados durante más de dos años, o que una guerra al más puro estilo siglo XX volvería a estallar en Europa, amenazando cada cierto tiempo con la posibilidad de “un nuevo orden mundial”, o de un apocalipsis nuclear. Que vivimos en tiempos inciertos parece, pues, una obviedad al alcance de cualquiera que abra un periódico en cualquier país del mundo. A estas dos catástrofes se suman múltiples crisis estructurales que se han hecho más evidentes en las últimas décadas. Es el caso de las oscilaciones económicas que aumentan la inflación y que ahogan a las clases menos pudientes amenazando con un horizonte de recesión, los fenómenos meteorológicos extremos propios del cambio climático, que ponen de relieve nuestra poca o nula preparación para afrontar nuevos escenarios, o el auge de ideologías reaccionarias que desestabilizan a las sociedades democráticas en todo el mundo. Entre tanto, este “estado de inseguridad¹” se materializa en las violencias sufridas de forma sistemática por las personas más vulnerables. Siguiendo a Judith Butler, podemos afirmar que, al tiempo que proliferan las condiciones de “vida precaria”, crece la urgencia de ensanchar los marcos de reconocimiento que determinan qué vidas merecen ser lloradas (2004, 2009).

En los últimos años, en particular desde esta “nueva normalidad” que se ha ido instaurando gradualmente tras los estragos causados por el Covid-19, esta noción de la crisis como un suceso corriente parece haberse interiorizado en la conciencia colectiva, tanto que nuestra alta tolerancia a la idea de catástrofe ha inhibido nuestro potencial para la resistencia y la imaginación. Ante lo que Garcés denomina como la “condición póstuma”, el sentimiento de “sobrevivir [...] en un tiempo que solo resta” (10), la capacidad de las sociedades para imaginar otros mundos, otras alternativas, se puede ver mermada². En paralelo a este fenómeno, la nostalgia por un pasado idealizado y a menudo depurado de una realidad sociopolítica concreta se ha convertido en uno de los discursos más populares en el cine y la literatura contemporáneas. Aun cuando una obra deja entrever las violencias y ausencias de una “época dorada”

¹ Véase Lorey (2015) para una reflexión en torno a los lazos entre inseguridad y precariedad.

² Este es precisamente el diagnóstico que trata Fisher en *Capitalismo realista*, donde se pregunta, tal y como reza el subtítulo al libro, si no podemos *imaginar* una alternativa posible al sistema capitalista.

—pensemos en el caso de la exitosa serie *Mad Men* (Matthew Weiner 2007), tan políticamente explícita como estéticamente cautivadora—, la fascinación de un público precario y desencantado por la estética de un pasado puramente imaginario es una vía recurrente para un discurso que nos insta a volver atrás³. Esta tensión entre un pasado seguro pero represivo, y un presente incierto, donde las posibilidades de resistencia se ven amenazadas por las nuevas formas de explotación, es uno de los ejes de la imaginación distópica y utópica del momento presente; al mismo tiempo, la búsqueda de otras rutas más allá de esa dicotomía es un reto para el pensamiento y la cultura contemporáneos.

Ante estas tensiones e interrogantes, la atmósfera afectiva del tiempo presente está demostrando cómo la desesperanza puede tornarse fácilmente en cinismo, creando así el caldo de cultivo para la propagación de ideas reaccionarias que banalizan acerca de las violencias estructurales y los derechos humanos. Sin embargo, tales situaciones de inestabilidad e incertidumbre también alientan la proliferación de narrativas que imaginan otros mundos, parecidos o no al nuestro, que de algún modo replican o refutan lo que nuestra realidad nos impone. La confrontación con situaciones de crisis supone la confrontación, muchas veces forzosa, con situaciones previamente *inimaginables*. A propósito de las múltiples crisis derivadas de la situación sanitaria provocada por el Covid-19, por ejemplo, el escritor de ciencia ficción Kim Stanley Robinson escribió en la revista *New Yorker*: “The virus is rewriting our imaginations. What felt impossible has become thinkable. We’re getting a different sense of our place in history”. Desde luego, las vicisitudes del siglo xx y las crisis encadenadas de lo que llevamos de siglo xxi han privilegiado un *zeitgeist* que refleja una “contemporary fascination with dystopia”, como explica Caroline Edwards (187). En la cultura popular es fácil advertir que el interés en el motivo distópico está a la orden del día. Esto es indicativo de un tiempo en que el desastre, potencial o consumado, está más presente que la imaginación de mundos mejores. Algunos de los productos más populares de los últimos años incluyen distopías tecnológicas como la serie *Black Mirror* (Charlie Brooker 2011) o narrativas de corte post-apocalíptico como *The 100* (Jason Rothenberg 2014). Asimismo, obras literarias de renombre, como *The Handmaid’s Tale* de Margaret Atwood o incluso *Brave New World* de Aldous Huxley han sido adaptadas, con éxito abrumador en el caso de la novela de Atwood, para la televisión. En el ámbito nacional, la serie *Apagón* (Rodrigo Sorogoyen et al. 2022) ha imaginado cómo reaccionaríamos ante un desastre que nos dejara sin electricidad durante meses, y películas como *As Bestas* (Rodrigo Sorogoyen 2022) o *Alcarrás* (Carla Simón 2022) han tratado desde el terror y el drama, respectivamente, las amenazas que ciertos patrones económicos pueden imponer en el contexto rural.

Todos estos productos culturales remiten, como apuntábamos arriba, a un sentimiento de vulnerabilidad sin precedentes ante una crisis multidimensional y de duración indefinida. Como señala Lauren Berlant en su influyente estudio *El optimismo cruel* (2011)⁴, esta presente temporalidad de “impasse”, instaurada en el imaginario estadounidense en mitad de un período de crisis geopolítica y bursátil que marcó la primera década del milenio, ponía el foco en una nueva conciencia colectiva que la autora llama el “carácter ordinario de la crisis” (18). A través de esta noción, Berlant reivindicaba la necesidad de reconocer las violencias a una escala cotidiana, más allá de la intensidad de la catástrofe. La autora sugería además que desde esta escala era posible comprender, o al menos aproximarse, a los afectos, a las pulsiones, a menudo contradictorias, que forman parte de nuestra relación con lo político, más allá de lo puramente racional e ideológico. Berlant, tristemente fallecida el verano de 2021, nunca con-

³ Véase, por ejemplo, De Brigard (2020).

⁴ *El Optimismo Cruel* fue publicado originalmente en 2011 (si bien muchos de los ensayos que lo conforman habían visto la luz en revistas académicas en años anteriores). No obstante, no sería traducido al español hasta 2020 por la editorial argentina *Caja Negra*.

templó *a priori* el presente desde una conciencia utópica. Sin embargo, a lo largo de toda su obra, la autora exploró cómo diversos afectos irrumpen en las lógicas racionales y productivas del capitalismo tardío, revelando la posibilidad latente de replantear la acción política desde el malestar que nos produce la incertidumbre. Dentro del marco de la *affect theory* ('teoría del afecto') y en línea con el "pensamiento político post-fundacional"⁵, Berlant apunta directamente a las grietas que se observan en el modelo socioeconómico del capitalismo tardío, esos escenarios cada vez más presentes donde una vida digna ya no es posible. Es desde estos lugares comunes donde se puede imaginar un punto de inflexión, una salida, ya sea temporal, que Paolo Virno llama "éxodo", desde donde (re)pensar el presente hacia el futuro (31). Son estos espacios los que magnetizan la imaginación utópica y distópica contemporánea, y por tanto, la de las autoras y autores de este volumen. Desde nuestro lugar, pues, como jóvenes investigadoras (en todos los sentidos de la frase), nos preguntamos: ¿cómo navegar este momento de crisis desde el pensamiento y el arte? Por otro lado, ¿cómo teorizar un mundo al tiempo que lo habitamos desde el cuerpo, desde nuestras propias preocupaciones y precariedades? ¿Cómo pueden acompañarnos las humanidades a pensar, imaginar, y dialogar con y en estos contextos?

El volumen que presentamos es testigo de este panorama académico, cultural y social, al recoger los resultados del IV Encuentro de Jóvenes Investigadores de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada (SELGyC). Bajo el título "Mundos (im)posibles: pasado, presente y futuro", el congreso se celebró en plena crisis del coronavirus, haciendo más pertinente que nunca la reflexión tanto sobre distopías como sobre posibles mundos mejores. La extrañeza impuesta por una situación sanitaria inédita en nuestra sociedad resonó en un Encuentro que, por lo demás, supuso una oportunidad extraordinaria para poder desafiar la temporalidad anómala (o siniestra, a cámara simultáneamente lenta y rápida) que imponía la pandemia, y pararnos a pensar de manera conjunta. La incertidumbre acompañó al Encuentro casi hasta el momento de su celebración, pues la coyuntura sanitaria sufría otro envite del virus que amenazaba con impedir el formato presencial. Aunque finalmente fue posible hacerlo así, el Encuentro –a pesar de la excelencia de las contribuciones y de la alegría por poder, por fin, compartir nuestro trabajo con nuestros pares– tuvo un tono de extrañeza al descubrirnos deambulando por una Facultad casi vacía, con el contacto humano con los demás severamente restringido, con las mascarillas cubriendo nuestras caras.

Si merece la pena detenerse en este contexto es porque, aunque el Encuentro abordó temas tan diversos como las posibilidades de los mundos ficcionales en el Antropoceno, el tratamiento de la Otredad en obras de ciencia ficción, o las representaciones problemáticas de la

⁵ La llamada *affect theory* ('teoría del afecto'), de la que Berlant es una de las principales precursoras, ha planteado un giro en el desarrollo de los estudios culturales desde principios de la década de 1990. Este marco teórico multidisciplinar, que toma como referente la filosofía política de Deleuze y Guattari, así como las teorías del psicólogo Silvan Tomkins, propone incorporar los diversos afectos y emociones como elementos que participan en la vida social y política de los sujetos, a la vez que otros aspectos relacionados con la identidad o la ideología. De esta forma, el giro afectivo plantea una deriva más allá de la tradición filosófica postestructuralista y postmoderna, que formulaba la experiencia de lo político en función de la posición del sujeto con respecto al poder político (para una introducción al concepto de la *affect theory* vid., por ejemplo, Gregg and Seigworth). Por su parte, el concepto "pensamiento post-fundacional" fue acuñado en 2007 por el filósofo y sociólogo político Oliver Marchart, siguiendo a pensadores de la tradición filosófico-política francesa como Jean-Luc Nancy, Claude Lefort, Alain Badiou o Ernesto Laclau. Según Marchart, el pensamiento político post-fundacional propone replantear la teoría política occidental desde un principio de contingencia, que desestabiliza la idea de un "fundamento" ontológico de la política institucional, si bien contempla la acción de "refundar" lo político, en oposición a la deconstrucción de la tradición postmoderna. Es este ánimo de reconstruir (en lugar de deconstruir) y buscar o crear vínculos éticos desde la contingencia y la voluntad de resistencia lo que sitúa estos dos marcos teóricos en un lugar común y actualmente muy presente en la práctica de los estudios culturales.

utopía en productos audiovisuales contemporáneos, lo cierto es que prevaleció el interés por lo distópico, como este volumen atestigua. Lejos de querer buscar un equilibrio aparente que considerara a las utopías en igual o similar extensión, hemos preferido dejar constancia de la distopía como polo de interés crítico entre las y los jóvenes investigadores, y, por ello, como índice de las preocupaciones de la juventud de manera general. Partiendo de estos materiales, nos proponemos reivindicar la potencia de la imaginación distópica como fuente inagotable de historias que cuestionan nuestras formas de relacionarnos y tienen la posibilidad de orientarnos políticamente en el mundo. En su ensayo *Capitalismo realista* (2009), hoy casi omnipresente en muchas conversaciones más allá de la academia, Mark Fisher apuntaba a un paralelismo entre esta condición inmanente de la visión distópica y el estancamiento moral de la cultura como resultado de la infiltración del capitalismo en todas formas de (re)producción dominantes desde finales de los años 80: “esta angustia en realidad exige ser leída en términos culturales [...] ¿cuánto tiempo puede subsistir una cultura sin el aporte de lo nuevo? ¿Qué ocurre cuando los jóvenes ya no son capaces de producir sorpresas?” (24). Si bien insistimos en los límites prácticos de nuestro trabajo y en nuestra resistencia al pensamiento de que la cultura puede, de algún modo trascendental, “cambiar el mundo”, también queremos contestar a la visión distópica ante la propia distopía, esto es, a la equiparación entre la imaginación distópica y la falta de imaginación. Todo lo contrario.

Este volumen trata de ofrecer respuestas tentativas a algunos de los interrogantes arriba planteados. Desde el enfoque comparativo en que se inserta el pasado IV Encuentro, el presente volumen se estructura atendiendo a tres perspectivas diferentes, aunque en continuo diálogo. La primera es la transmedialidad como metodología que contempla una integración total de la literatura y el medio audiovisual para la exploración de preocupaciones actuales⁶. Así, en la primera sección, MIGUEL SEBASTIÁN-MARTÍN abre el volumen preguntándose por los significados, posibilidades e implicaciones ideológicas de la denominada “belleza distópica”. Tomando como punto de partida el canónico *Nosotros* de Yevegeny Zamyatin (1924) y su potencial para la ambigüedad, el capítulo considera el anclaje teórico-literario del concepto mencionado para después reivindicar la estética como un factor ineludible en la representación distópica. Aludiendo a productos audiovisuales contemporáneos que han tenido una gran acogida entre el público como *Black Mirror* o *Devs*, el autor estudia cómo estos muestran una versatilidad específica al medio para lo que el autor entiende como un abrazo aparentemente contradictorio entre las categorías de estética y política.

El segundo capítulo del volumen, a cargo de GEMA MARTÍNEZ RUIZ, sigue el enfoque transmedial de la distopía. Su propuesta estudia la continuidad simbólico-temática de *The Road*, una de las novelas más célebres del recientemente fallecido Cormac McCarthy, en el videojuego *The Last of Us* (a su vez, reciente y exitosamente adaptado, tras la experiencia pandémica, al formato de serie de televisión por HBO). El capítulo ofrece un estudio de la interpretación que ambos trabajos hacen de temas ancestrales, a menudo de corte bíblico (como la salvación, o la redención), así como de la traslación de preocupaciones distópicas y (post-) apocalípticas a nuevos medios, y, por tanto, a nuevas generaciones. De esta manera, Martínez Ruiz nos ofrece un estudio de los videojuegos-como-texto, atendiendo a su capacidad patente para incorporar sin problemas la densidad simbólica que encontramos, en este caso, en McCarthy, y de tratar temas que a menudo se consideran reservados a lo literario o artístico en un sentido tradicional. Así, el capítulo consigue expandir los horizontes de lo que constituye la literatura, y certifica la porosidad de la misma.

El segundo bloque se centra en las políticas de género y clase en distopías literarias canónicas, a través de conceptos como el posthumanismo, la ucronía y la transtexualidad. Abriendo esta sección, la contribución de MIRANDA CHACÓN GONZÁLEZ analiza la novela *Altered Carbon*,

6 Para más información sobre el impacto cultural de los nuevos medios, véase Jenkins (2008).

del autor inglés Richard K. Morgan. Publicada en 2002, la novela se inserta en el subgénero de la ciencia ficción, incorporando el componente especulativo al tema distópico. Adentrándose en una de las cuestiones que (pre)ocupan a quienes se dedican a este campo, a saber, las consecuencias éticas del dominio de la técnica y sus posibilidades de alterar nuestro concepto de lo humano, Chacón González estudia cómo la novela recoge el peligro de que el desarrollo tecnológico se torne en mecanismo de control para los vulnerables, y privilegio para los afortunados. Al destacar cómo la novela imagina la prolongación de la vida como un bien de consumo más, el análisis de Chacón reflexiona acerca de las consecuencias socioeconómicas de tal fenómeno según se representa en la novela y así remite, de algún modo, al famoso *dictum* que recoge Fisher a la hora de preguntarse si, en efecto, no hay alternativa imaginable al capitalismo. Considerando la dualidad mente/cuerpo, su análisis enfatiza el cuerpo como lugar de vulnerabilidad, y reivindica la importancia de volver a darle valor frente a la capitalización de las capacidades técnicas de la humanidad.

ÁNGELA MURO ARPÓN cruza el Atlántico e introduce en el volumen el concepto de “ucronía”. Insistiendo en las posibilidades de la conjetura, Muro Arpón estudia la novela corta *Moon of Ice* del estadounidense Brad Linaweaver, que propone un resultado alternativo a la Segunda Guerra Mundial. Recoge así la pregunta habitual de *¿qué hubiera pasado si...?* para contestar imaginando que ha pasado *lo peor*. El análisis comparte de este modo la preocupación sobre los horrores posibilitados por la técnica –en este caso, el horror genocida Nazi– con el trasfondo de la novela analizada en el capítulo precedente. A modo de conclusión y contextualización, el capítulo ofrece una lectura neohistoricista que sitúa la novela de Linaweaver como un artefacto de propaganda anti-comunista.

Cerrando este bloque revisionista de textos distópicos figura la propuesta de ANA SÁNCHEZ-ASENJO, que nos ofrece una lectura comparativa entre el clásico de Margaret Atwood *The Handmaid's Tale* (1985) y su reciente secuela *The Testaments* (2019), partiendo de la evolución del personaje de Aunt Lydia a lo largo de la saga. A partir de un marco teórico que aborda las implicaciones feministas de la narración distópica y epistolar/diarística desde los conceptos formalistas de heteroglosia bakhtiniana y transtextualidad genettiana, Sánchez-Asenjo explora las capas de dicho personaje, que pasa de ser la villana protectora del régimen de Gilead a una heroína redimida de la resistencia. En su lectura de la saga, considerada, junto a su posterior adaptación televisiva homónima (Bruce Miller 2017-), la obra cumbre en el subgénero de la distopía feminista, la autora demuestra cómo Atwood subvierte continuamente los estereotipos de género en las distopías clásicas. De esta forma, sugiere que los modos de la distopía y la carta/diario, en tanto que conforman una heteroglosia en continua transformación, representan la potencia emancipadora y creativa de un género literario tradicionalmente denostado por la crítica como literatura propagandística o meramente sentimental.

Los dos textos que cierran el volumen se alejan del interés por la distopía y vuelven la mirada a dos figuras del canon literario europeo para plantear nuevas preguntas sobre las poéticas de la utopía, el existencialismo y la revolución estética en autores e intelectuales clásicos. La propuesta de ALEIX MARTÍNEZ COMORERA sopesa el potencial utópico subyacente a la poesía, la embriaguez, y la imaginación en la obra de Charles Baudelaire. Apoyándose en una revisión filosófica comparativa de un tiempo cuyo efecto alienante y deshumanizador se consolida en la modernidad, el autor estudia cómo el poeta simbolista trata de recrear una temporalidad alternativa y liberadora desde un pensamiento utópico que posibilitan las drogas y la creación. La figura de Baudelaire, desde hace años contestada por su misoginia extrema y su exotización de los grupos marginales de la sociedad de su época, continúa inspirando al mismo tiempo numerosas lecturas y (re)escrituras acerca de las posibilidades del arte y la poesía para acceder a una versión del paraíso a través de la vida cotidiana. Así, el estudio de Martínez Comorera sugiere que esta búsqueda de ruptura, no siempre exitosa, con la temporalidad impuesta por la modernidad ha sido una constante para poetas y filósofos. En la misma idea de la creación

como escape temporal a la utopía puede haber una invitación a seguir escribiendo hacia una idea de revolución más justa de la que planteaba el poeta y *flâneur*.

Siguiendo con esta voluntad de rastrear genealogías utópicas a través de los siglos, el último capítulo del volumen, que corre a cargo de JULIO SAN ROMÁN CAZORLA, establece un diálogo aparentemente inesperado entre el pensamiento y la obra de Miguel de Unamuno y los cómics de *Deadpool*, el anti-superhéroe creado por Rob Liefeld y Fabian Nicieza. El encuentro entre estas dos perspectivas está en la ambición compartida por dos héroes –Augusto Pérez de *Niebla*, por un lado, y *Deadpool*, por otro– de trascender la voluntad de su creador y liberarse así de un destino cuanto menos incierto. San Román Cazorla encuentra en el ejercicio de la metaliteratura la esencia de lo que él reconoce como una rama propiamente unamuniana de la filosofía existencialista, fundamentada en la búsqueda absurda y frustrada de sentido y dirección en la vida. Para ello, su análisis explora los límites de esta angustia existencialista en *Deadpool*, un superhéroe cuya misión es escapar de los límites de su propia creación mediante la destrucción del universo Marvel, de sus autores y, en última instancia, de toda la tradición literaria. Este absurdo desarrollo de la trama se aleja de la clásica narrativa de salvar al mundo en otros relatos de superhéroes y superheroínas, pero tal como sugiere el autor, estos cómics no arrojan una solución satisfactoria para el personaje ni para el lector que comparta sus fantasías de auto-salvación. La imagen final de *Deadpool*, virando a la deriva en un multiverso borgeano que él mismo ha destruido, nos recuerda que, en cierto modo, había vida y posibilidades en el espacio metatextual que nos rodea y atraviesa.

A la riqueza en la variedad de contribuciones arriba reseñadas se sumó la participación, como conferenciantes plenarias, de la Dra. Fátima Vieira (Universidade do Porto) y de la Dra. Marta Gutiérrez Rodríguez (Universidad de Valladolid), que enmarcaron el Encuentro desde el planteamiento de dos preocupaciones distintas, pero complementarias: por un lado, el mantenimiento de la vida cotidiana a través de la alimentación y el consumo, y por otro, las posibilidades –emancipadoras o represivas– de la imaginación histórica y literaria en la relación con el pasado y el presente de una comunidad. Vieira, experta en estudios utópicos y coeditora de *The Palgrave Handbook of Utopian and Dystopian Literatures*, entre otras obras, expuso las premisas de la intersección entre estudios utópicos y el campo de los *food studies* (estudios culturales gastronómicos) para explorar lo que pueden tener de utópico las prácticas alimentarias tal y como se han dado a lo largo de la historia. En un contexto pandémico donde la incertidumbre por la disponibilidad de alimento se materializó de manera clara, la reflexión de Vieira nos ayudó a extrañarnos, esto es, a no dar por sentada la comida como fenómeno sociocultural y a aprender a relacionarla con el pensamiento imaginativo utópico y distópico. Así, nos enseñó cómo un enfoque holístico que considere el contexto en el que se dan las prácticas alimentarias puede ser una herramienta metodológica productiva para conducirnos a pensar críticamente sobre el pasado, presente y futuro. En consonancia con esta preocupación, solo en el pasado año, varias películas y series se han planteado las implicaciones políticas presentes en el acto de alimentarse, cocinar, juntarse en la mesa o servir comida. La exitosa tragicomedia *The Bear* (Christopher Storer 2022-) explora las relaciones de clase, etnicidad, y género dentro de la cocina de un restaurante familiar, así como el papel de la comida en la gestión del trauma, la adicción al trabajo y la vida cotidiana. De la misma manera, *El Menú* (Mark Mylod 2022), aborda desde la sátira los abusos que tienen lugar en nombre de la “alta cocina”, a través de una serie de personajes que contemplan la comida como experiencia estética o signo de estatus social, sin tener en cuenta la explotación económica y emocional de quienes la producen y sirven. Por último, de manera más filosófica, *Bones and All* (Luca Guadagnino 2022) imagina el canibalismo como una condición congénita que condena a quienes la padecen al aislamiento social y a una existencia a la deriva, obligándoles a cuestionarse continuamente las decisiones éticas detrás del acto de alimentarse, así como las posibilidades de experimentar el amor y la sexualidad desde la conciencia más extrema de la propia mortalidad.

Por su parte, en su ponencia “Entre lo real y lo imposible. La representación de los procesos de brujería de Salem en la ficción contemporánea”, la Dra. Gutiérrez nos habló del pasado, presente y futuro de los procesos por brujería de Salem, Massachusetts, un episodio histórico que se ha venido reescribiendo de acuerdo con las preocupaciones, prejuicios o intereses de las épocas posteriores. Desde un enfoque narratológico, Gutiérrez nos ofreció una reflexión en torno a la teoría de los mundos posibles que atendía a los marcos intertextuales que han convertido a las Brujas de Salem en un tropo al servicio tanto de la mitología fundacional estadounidense como del discurso político conservador. La ponencia de Gutiérrez suscitó especial interés a la hora de evaluar el uso del término “caza de brujas” por parte de voces reaccionarias en el contexto del movimiento #MeToo, y sus posteriores ramificaciones. Durante este coloquio, se sugirió que la idea de la bruja es al mismo tiempo un mito para silenciar e invalidar las voces disidentes, y un espacio imaginario usado estratégicamente por el discurso dominante para apropiarse de la condición de vulnerabilidad alegando una revuelta violenta por parte de los oprimidos. La imaginación, así pues, no se revela *per se* como una fuerza emancipadora o virulenta, sino como una herramienta que ha de pensarse y emplearse con responsabilidad ética y compromiso político.

El volumen, pues, nace de las reflexiones que suscitó la combinación de estas intervenciones. Comienza considerando las formas que toman la literatura y la distopía en nuestro presente y futuro, y termina considerando –y complicando– la tradición literaria, recogiendo el *leitmotif* del IV Encuentro sobre mundos imposibles: pasado, presente y futuro. Esta progresión en espiral, que avanza al tiempo que vuelve sobre sí misma, simboliza de alguna manera, nuestra voluntad de continuar trabajando aun sabiendo que a menudo la historia se repite, para bien y para mal. Como afirma Rebecca Solnit en su ensayo *Hope in the Dark* (2016),

though hope is about the future, grounds for hope lie in the records and recollections of the past. [...] A memory commensurate to the complexity of the past and the whole cast of participants, a memory that includes our power, produces that forward-directed energy called hope. (xix)

Desde la memoria y la esperanza en las humanidades, deseamos que este volumen deje constancia de las posibilidades interdisciplinarias y temáticas que plantea el comparatismo, que trasciende a la literatura y se aproxima a otros medios que no dejan de aumentar su relevancia en nuestras culturas, cada vez más volcadas en lo audiovisual. Si el anterior volumen de esta serie nos ofreció una mirada caleidoscópica a las nuevas voces de la ecocrítica, este se centra en las posibilidades que nos ofrecen los mundos imaginarios, posibles e imposibles, para pensar sobre nuestra condición. Las contribuciones aquí recogidas son, pues, testigo de las preguntas que se hacen las y los jóvenes investigadores en un contexto que se va desvelando, una y otra vez, como incierto. Esperamos que, además de ofrecer respuestas, las siguientes páginas lleven, a través de sus mundos (im)posibles, a nuevas preguntas.

Bibliografía

- BERLANT, L., *El Optimismo Cruel*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra, 2020 [2011].
- BUTLER, J., *Frames of War: When Is Life Grievable?* Londres: Verso, 2009.
- , *Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence*. Londres: Verso, 2004.
- BUTLER, O., *Parable of the Sower*. Warner Books, 1993.
- DE BRIGARD, F., «Nostalgia reimagined», *Aeon* (2020). URL: <https://www.aeon.co/essays/nostalgia-doesnt-need-real-memories-an-imagined-past-works-as-well>. [Último acceso: 7-II-2023].
- EDWARDS, C., «Science Fiction», en: Marks, P., Wagner-Lawlor, Jennifer A., Vieira, F. (eds.): *The Palgrave Handbook of Utopian and Dystopian Literatures*.

- Cham: Palgrave Macmillan 2022, 177-189.
- FISHER, M., *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra, 2016 [2009].
- GARCÉS, M., *Nueva ilustración radical*. Barcelona: Anagrama, 2017.
- GREGG, M. / G. SEIGWORTH, «An Inventory of Shimmers», en: Gregg, M., Seigworth, G. (eds.): *The Affect Theory Reader*. Durham, NC: Duke University Press, 2010, 1-28.
- JENKINS, H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York: NYU Press, 2008.
- LOREY, I., *State of Insecurity: Government of the Precarious*. Londres: Verso, 2015.
- MARCHART, O., *Post-Foundational Political Thought: Political Difference in Nancy, Lefort, Badiou and Laclau*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2007.
- MARTÍNEZ, L., *Utopía no es una isla*. Madrid: Episkaia, 2020.
- ROBINSON, K. S., «The Coronavirus Is Rewriting Our Imaginations», *New Yorker* (2020). URL: <https://www.newyorker.com/culture/annals-of-inquiry/the-coronavirus-and-our-future> [Último acceso: 8-v-2023].
- SOLNIT, R., *Hope in the Dark*. Chicago: Haymarket Books, 2016.
- VIRNO, P., «The Ambivalence of Disenchantment», en: Virno, P. and Hardt, M. (eds.): *Radical Thought in Italy: A Potential Politics*. Mineápolis: University of Minnesota Press 2006, 13-36.

Conceptualizando la belleza distópica: las ambivalencias estéticas y políticas de las distopías tecnológicas en literatura y televisión

MIGUEL SEBASTIÁN-MARTÍN

Universidad de Salamanca

miguelsm@usal.es

Resumen

Pese al ímpetu de crítica social que subyace al género distópico, sin duda existen “distopías bellas”: narrativas profundamente ambivalentes por ser tan políticamente horripilantes como estéticamente fascinantes. Tomando como ejemplo central la clásica y canonizada *Nosotros* (1924) de Yevgeny Zamyatin, pero considerando también distopías televisivas recientes como *Black Mirror* (2011-), *Devs* (2020), *El cuento de la criada* (2017-) o *Los juegos del hambre* (2012-15), este ensayo profundiza en la idea de “belleza distópica” y en sus ambivalencias a nivel estético y político. Para ello, se parte de la presuposición de que las “distopías bellas” generan un goce estético que, lejos de anular u oscurecer la crítica social subyacente, convierte a tales narrativas en objetos profundamente ambivalentes, que generan reacciones que oscilan entre la mistificación y la reflexión crítica. Por una parte, este ensayo demuestra que *Nosotros* puede reinterpretarse como la distopía clásica más ilustrativa de la “belleza distópica” en literatura. Por otra parte, se sugiere un punto de partida teórico para estudiar la “belleza distópica” como un fenómeno particularmente relevante en medios audiovisuales.

PALABRAS CLAVE: distopía, belleza, ficción especulativa, literatura, medios audiovisuales.

Abstract

Despite the critical impetus of the dystopian subgenre of speculative fiction, there should be no doubt that there are “beautiful dystopias”: narratives which are deeply ambivalent insofar as they are as politically horrifying as aesthetically fascinating. Taking Yevgeny Zamyatin’s canonical dystopia *We* as a paradigmatic illustration and also considering recent audio-visual dystopias such as *Black Mirror*, *Devs*, *The Handmaid’s Tale* or *The Hunger Games*, this essay delves into the idea of “dystopian beauty” and the aesthetic and political ambivalences that it entails. Thus, this essay builds upon the presupposition that “beautiful dystopias” generate a certain kind of aesthetic enjoyment that, rather than annulling or obscuring dystopia’s critical undercurrents, turns these narratives into profoundly ambivalent objects, which provoke reactions that oscillate between mystification and critical reflection. On the one hand, this essay demonstrates that *We* can be reinterpreted as the canonical dystopia that is most illustrative of “dystopian beauty” in literature. On the other hand, this essay also suggests a theoretical point of departure for the study of “dystopian beauty” as a phenomenon of particular relevance within audio-visual media.

KEY WORDS: dystopia, beauty, speculative fiction, literature, visual media.

1. ¿Belleza y distopía?

Existe algo que se tiende a olvidar al centrarse en lo distópico, y es que, por decirlo coloquialmente, las distopías “molan”. Ya sea para estudiosos, seguidores, lectores y audiencias de este subgénero de la ficción especulativa, las distopías resultan fascinantes. Partiendo de esta intuición, este ensayo se centra en la idea de “belleza distópica”, acercando al público

hispanohablante el concepto anglófono de *dystopian beautification* ('embellecimiento distópico') a la par que profundizando en el mismo.¹ Aunque resulta casi obvio o banal decir que el género distópico tiene su propio atractivo y un cierto carácter seductor, la belleza distópica no es algo que se pueda dar por hecho, y requiere cierto desarrollo teórico que nos ayude a comprender mejor el género y las contradicciones estético-políticas de su belleza. Así, mi propuesta principal en este ensayo es que poner el foco en la belleza distópica es esencial para llegar a una mejor comprensión de las ambivalencias y dialécticas del género. Por una parte, el concepto puede aplicarse al estudio de narrativas literarias, pero también (y quizá especialmente) para narrativas audiovisuales, sirviendo como un concepto que nos ayudará a entender un paralelismo (y un eje de diferencia) entre distopías de distintos medios, ofreciendo así una base para potenciales estudios comparativos y transmediales. Por otra parte, entender mejor la ambivalencia estética de las distopías es, en el fondo, una forma de comprender mejor su ambivalencia política, y en este sentido el concepto de belleza distópica nos ayuda a escapar de la fácil presuposición de que las distopías son un género al que se ha de juzgar exclusiva o principalmente en base a su función de crítica social. La cuestión, así pues, es que la política distópica no se puede entender sin considerar al mismo tiempo la estética distópica.

Si atendemos a la mayoría de las definiciones (Moylan 1986; Booker 1995; Vieira 2013; Blaim 2013; Stock 2018), llegaremos a la conclusión de que la distopía como subgénero de la ficción especulativa se dedica a imaginar un mundo paralelo, sistemáticamente peor que el real en cuanto a desigualdades e injusticias se refiere. Como el aparente opuesto de la utopía, entendida esta como un subgénero socio-político de la ficción especulativa (véase Suvin 1979: 37-62),² la distopía se dedica a construir mundos indeseables e indirectamente señalar y satirizar lo peor de nuestra realidad histórica –cumpliendo así la función de *cognitive estrangement* ('extrañamiento cognitivo') que le atribuye Darko Suvin (1979) al género especulativo en general. Desde esta perspectiva, la distopía es un ejercicio de crítica social potencialmente radical –un subgénero que por definición se dedica a la crítica despiadada de todo lo existente sobre la base de los parecidos y diferencias estructurales entre lo especulado y lo histórico. No obstante, la crítica puede tener consecuencias dispares y casi contradictorias, y es por ello que Tom Moylan hace una distinción clave, separando la "distopía crítica" –ese tipo de narrativa que muestra un mundo peor pero *no* renuncia a la posibilidad de una transformación social potencialmente utópica– de la "anti-utopía" –ese tipo de narrativa que muestra un mundo

1 Este concepto lo propuse en un artículo reciente (Sebastián-Martín 2021 "The Beautification of Dystopias..."), en el cual ya anticipé varias de las ideas aquí elaboradas, que aquí se nutren de reflexiones surgidas en el seminario, y se ilustran con un corpus más extenso de distopías audiovisuales.

2 En concreto, Darko Suvin afirma que

utopia is not a genre but the socio-political subgenre of science fiction. Paradoxically, it can be seen as such only now that SF has expanded into its modern phase, "looking backward" from its englobing of utopia. Further, that expansion was in some not always direct ways a continuation of classical and nineteenth-century utopian literature. Thus, conversely, SF is at the same time wider than and at least collaterally descended from utopia; it is, if not a daughter, yet a niece of utopia –a niece usually ashamed of the family inheritance but unable to escape her genetic destiny. For all its adventure, romance, popularization, and wondrousness, SF can finally be written only between the utopian and the anti-utopian horizons. (1979: 61-62)

De esta forma, la distopía sería parte de este subgénero sociopolítico de la ficción especulativa en el que se hace más evidente que esta última necesariamente se ubica entre los horizontes utópico y antiutópico. No obstante, aunque aparentemente la distopía se conciba como negación de la utopía, no es así, ya que la distopía, tal como la teoriza Tom Moylan, no es sino otra forma de resolver narrativamente esa dialéctica de lo utópico y lo antiutópico descrita por Suvin, de forma que, en la distopía, no se niega el horizonte utópico subyacente.

peor con un objetivo contrario: ridiculizar o incluso negar la posibilidad de avanzar hacia un horizonte utópico— (Moylan 1986; 2000)³.

No obstante, todo eso no debe hacernos olvidar que la distopía contemporánea es, en tanto que arte (objeto de disfrute estético) y mercancía (objeto de consumo), no solo una fuente de reflexiones críticas⁴, sino que también es una fuente de placer para lectores y espectadores. Basta remitirse a la popularidad creciente del subgénero, que sería inexplicable solo en base al espíritu crítico del género. El propio Moylan, en un artículo reciente, propone que vivimos en una *dystopian structure of feeling*, una estructura de sentimiento (en el sentido de Raymond Williams 1977) en la que un “output of dark narratives has congealed in a ‘dystopia porn’ (as sf writer Vandana Singh puts it) that suppresses humanity’s social anxieties through a fatalist, anti-utopian inoculation that normalizes pessimistic indulgence in this terrifying reality” (Moylan 2020: 166). Las palabras de Moylan y Singh ciertamente nombran un sentimiento de impotencia y frustración probablemente dominante en nuestra época; no obstante, sería exagerado generalizar con esta base y afirmar que la crítica social de toda distopía se ve totalmente anulada por el disfrute morboso que nos da el género, siendo esta una afirmación que se acercaría peligrosamente a un cierto tipo de desdén elitista hacia el “entretenimiento”, tratando la cultura popular casi como un medio de manipulación de masas. No obstante, no por ello podemos ignorar la tensión que se genera entre crítica y estética, y es necesario analizar las distopías desde una perspectiva dialéctica que tenga en cuenta esta ambivalencia⁵. Hasta cierto punto, esta tensión afecta a todo arte con pretensiones críticas en mayor o menor grado, pero parece que la distopía lo condensa y nos confronta con esta contradicción de forma más evidente que cualquier otro género de ficción. ¿Y por qué? Sencillamente, porque la distopía hace estéticamente fascinante lo políticamente horripilante.

De esta manera, la idea de belleza distópica se refiere a una ambivalencia central en este subgénero especulativo y, a su vez, nos puede ayudar a conceptualizar la tensión dialéctica que se crea entre el potencial crítico y el potencial mistificador de este tipo de narrativas. Por supuesto, el efecto mistificador de la belleza distópica es, hasta cierto punto, una suerte de “efecto colateral”; es decir, este efecto mistificador se genera de forma independiente, accidental, e incluso contradictoria con respecto a las intenciones críticas de cada autor/a, y esto hace necesario un cierto grado de ironía o un esfuerzo interpretativo que haga de contrapeso y ponga de manifiesto el potencial crítico de cada distopía. En este sentido, la ambivalencia de la belleza distópica bien puede convertirse en una especie de contradicción productiva que podría dar lugar a una distopía crítica todavía más poderosa, por ser más fiel a la ambivalencia de la propia realidad histórica, que también (como el subgénero) fascina y horroriza,

3 Esta forma de distinguir entre distopía y antiutopía, no obstante, no siempre se sigue de forma coherente ya que ni tan siquiera hay un acuerdo en torno a la distinción misma, tal como describe Arthur Blaim en un capítulo (2013) que repasa las distintas formas de conceptualizar ambos conceptos dentro del campo.

4 Además de Suvin y Moylan, ambos autores de referencia en los campos de la ficción especulativa y las utopías/distopías, son múltiples las obras de crítica y teórica que, en el mundo anglófono, han estudiado la distopía como un género eminentemente crítico, ya sea en literatura como en el cine o el teatro (véase Booker 1994; Vieira 2013; Stock 2018).

5 Huelga decir que con esta afirmación no pretendo infravalorar aquellas perspectivas basadas en *Dialéctica de la ilustración*, la obra de referencia de Theodor Adorno y Max Horkheimer donde se argumenta precisamente que la industria cultural es un mecanismo de manipulación de masas. Al contrario, mi perspectiva se inspira en su crítica a la par que (siguiendo a Fredric Jameson) trata de complementarla desde una perspectiva más dialéctica que negativa (véase la siguiente nota al pie). En este sentido, me baso en el modo de analizar la cultura popular que propone Fredric Jameson en «Reification and Utopia in Mass Culture» (1979). En este ensayo de referencia, Jameson trata de buscar una tercera vía entre la crítica de la industria cultural derivada de la Escuela de Frankfurt y la celebración acrítica de la cultura popular, y para ello insiste en reconocer en todo momento tanto la reificación como el impulso utópico que subyace a todo producto cultural.

es barbarie y civilización. Así, en tanto que este es un subgénero *sociopolítico*, la belleza que podremos encontrar en las distopías no será una belleza natural (o sobrenatural) en el sentido kantiano-romántico, sino una impresión de belleza que surge de lo artificial, lo social y lo tecnológico. Y esta es una de las contradicciones clave de la belleza distópica, ya que hace que el objeto de crítica (la sociedad distópica imaginada) sea al mismo tiempo el objeto de disfrute estético (lo bello), e incluso (potencialmente) la fuente de una experiencia de lo sublime a través de lo tecnológico⁶.

Así pues, para aproximarnos a la ambivalencia estético-política de este subgénero tan importante dentro del imaginario colectivo del momento contemporáneo, procederemos ahora a examinar ciertas “distopías bellas”, comenzando con la distopía canónica *Nosotros*, de Yevgeny Zamyatin, y concluyendo con unos breves apuntes sobre distopías audiovisuales contemporáneas. Aunque estos análisis enfatizarán la estética y la belleza de estas distopías, mi intención no es ni mucho menos negar la capacidad crítica del género, sino más bien reflexionar sobre cómo la crítica social puede ir acompañada de cierto grado de mistificación. Como ya se ha dicho, esta contradicción no tiene por qué ser una “debilidad” o una “falta” de estas narrativas, sino todo lo contrario. Atrayéndonos y repeliéndonos a la vez, las “distopías bellas” ejemplifican y condensan perfectamente aquel viejo dicho de Walter Benjamin de que todo documento de civilización es al mismo tiempo un documento de barbarie (2007: 256). Visto así, quizá la belleza distópica no sea una “mala” contradicción, sino una poderosa forma de transmitir las ironías y dialécticas de la historia.

2. La belleza distópica en literatura: *Nosotros de Zamyatin como paradigma*

Empezaremos con *Nosotros*, escrita por Yevgeny Zamyatin entre 1920 y 21, y publicada primero en inglés en 1924 como *We*⁷. Esta novela se cita en muchos de los estudios más importantes del género como una de las tres distopías más influyentes del siglo pasado, junto con *Un Mundo Feliz* y *1984*⁸. No obstante, desde el anglocentrismo dominante, tendemos a olvidarnos de la distopía de este ingeniero bolchevique ruso tan interesante, que acabó en el exilio por ser demasiado revolucionario⁹ y que, en su vida, solo llegó a ver su obra publicada en inglés, checo y francés, pero, por la censura soviética, no en ruso. La influencia de la novela puede verse en el hecho de que el propio George Orwell reconoció abiertamente que le debía mucho a Zamyatin y que tomó a *Nosotros* como modelo cuando escribió *1984*¹⁰. No obstante, Huxley y sobre todo Orwell crearon distopías mucho menos ambivalentes (y por ello menos sugerentes), en buena parte porque parece que sus textos no jugaron tanto con la «belleza distópica» que podemos observar en la obra de Zamyatin. A nivel estético, *Nosotros* tiene poco o nada que ver con la

6 Son varios los estudiosos que han explorado el concepto de un sublime tecnológico, una idea que en cierto sentido invierte la idea kantiana de lo sublime (orientada a lo divino y lo natural), ya que el sublime tecnológico se refiere a una experiencia cuasi-divina, de admiración, que siente hacia artefactos de creación humana (véase Nye 1994; Tabbi 1995; Bukatman 1999; Mosco 2004; Tuck 2008).

7 En las páginas que siguen me referiré a la edición en inglés de 1993, una traducción directa de la versión corregida y completa de la novela que se publicó en ruso en 1988 después de décadas de censura.

8 Cabe destacar, en concreto, que la mayoría de las interpretaciones coinciden en que la ambivalencia de la novela es una de sus mayores virtudes. Fredric Jameson, por ejemplo, observa que “*We* is a true anti-Utopia in which the Utopian impulse is still at work, with whatever ambivalence” (2005: 202); mientras que Darko Suvin, por su parte, la describe como un ejemplo de “*dialectical utopianism*” (1979: 258).

9 Desde antes de exiliarse de la URSS, Zamyatin se fue posicionando como un “hereje” a la izquierda del comunismo soviético, un asunto relativamente implícito en *Nosotros*, pero explicitado en su famoso ensayo «On Literature, Revolution, Entropy, and Other Matters», publicado originalmente en 1923 (1970).

10 Véase la reseña de *Nosotros* que hace el propio Orwell (1946), donde especula también con la idea de que *Un mundo feliz* “must be partly derived from it”.

absoluta fealdad opresiva que se nos transmite en 1984, y esto la hace mucho más compleja, tanto a nivel estético como a nivel político.

Ambientada varios siglos en el futuro, *Nosotros* nos lleva a un mundo completamente dominado por un «Estado Unido» (*OneState* en la versión inglesa, por el fácil malentendido), gobernado por un «Gran Bienhechor» (*the Benefactor* en inglés). Con una población totalmente urbana, que tiene números en vez de nombres y casi cada minuto de su vida preasignado y planificado, el Estado Unido presume de su eficiencia y de haber sacrificado libertad por felicidad, supuestamente con éxito. El narrador, D-503, es un ingeniero que trabaja en la construcción de una nave espacial dedicada a compartir los logros del Estado Unido con posibles civilizaciones extraterrestres. Al principio de la novela al menos, D-503 se siente orgulloso de vivir una “mathematically perfect life” (1993: 4), y se propone hacer un diario de grabaciones para enviarlo en esa nave. En estas grabaciones (que se corresponden con los capítulos de la novela), D-503 se plantea crear una narrativa épica (1993: 4) del Estado Unido, con la esperanza de que alguna civilización extraterrestre lo escuche y se convenza de las virtudes del sistema. Aunque es obvio que este narrador es, en parte, un objeto de sátira de Zamyatin, y además el propio personaje va cambiando de idea a lo largo de la novela, sus descripciones casi poéticas del Estado Unido son un perfecto ejemplo de cómo la belleza distópica puede surgir en paralelo a la intención crítica.

Las primeras grabaciones de D-503 son como pequeños haikus, instantáneas idílicas de lo que ve en su vida cotidiana como ciudadano del Estado Unido. Observando una arquitectura y urbanismo de claros ecos futuristas, con uso de metal, y sobre todo cristal, y fijándose en las marcadas líneas y ángulos rectos de todo el entorno, el narrador entre otras cosas nos invita a observar el “grandiose mechanical ballet” de su lugar de trabajo. Admirando la gran fábrica donde se construye la nave espacial, D-503 nos pregunta:

But why—my thoughts continued—why beautiful? Why is the dance beautiful? Answer: because it is nonfree movement, because all the fundamental significance of the dance lies precisely in its aesthetic subjection, its ideal nonfreedom [...] our ancestors gave themselves over to dancing at the most inspired moments of their lives . . . from time immemorial the instinct of nonfreedom has been an organic part of man. (1993: 6)

Con descripciones casi cinematográficas de la ciudad y de la maquinaria en movimiento, D-503 nos invita así a ser partícipes de una sensibilidad estética cuasifuturista, y al mismo tiempo, el narrador hace patente el filofascismo latente en esta sensibilidad futurista, porque nos propone encontrar belleza en la falta de libertad. Pero el narrador no se queda ahí, sino que también se burla de la idea de belleza tradicional. Mirando a un cielo totalmente despejado, D-503 nos dice:

what a sky! Blue, unsullied by a single cloud (what primitive tastes the ancients must have had if their poets were inspired by those absurd, untidy clumps of mist, idiotically jostling one another about). I love —and I am sure that I am right in saying we love—only such a sky as this one today: sterile and immaculate. On days like this the whole world seems to have been cast of the immovable and everlasting glass as the Green Wall, as all of our structures. (1993: 5)

Con todo esto, el narrador pone del revés las nociones tradicionales de lo bello y lo sublime. D-503 encuentra belleza no en lo natural ni en lo divino, sino en lo artificial y lo tecnológico; no en lo que escapa al control y comprensión humana, sino en aquello que da la impresión de control y orden. Es casi obvio que, en estos fragmentos, Zamyatin se está burlando de esta sensibilidad estética, e indirectamente, satirizando el proyecto de “progreso” y “modernización” del capitalismo industrial occidental y del naciente sistema soviético. Pero al mismo tiempo, su narrador nos ofrece una oda a la negación de la libertad que subyace a estos sistemas. Aunque estemos de acuerdo en la crítica, es innegable que esta narración casi poética nos invita a compartir, hasta cierto punto, esa fascinación por la tecnología y por la perfección aparente del orden establecido.

Poco a poco, la novela va sacando a la luz el horror político, la violencia y la represión sistémica que subyace a esta belleza, pero no por ello deja de existir la tensión de base y es que, en *Nosotros*, el objeto de crítica social coincide con el objeto de disfrute estético. El poder y sus tecnologías se critican, y al mismo tiempo se erotizan –y es precisamente esta ambivalencia lo que hace que la ironía de la novela emerja con más fuerza, forzándonos a reflexionar sobre cómo lo más distópico bien podría estar escondido detrás de aquello que comúnmente percibimos como bello o deseable. En la novela, vemos como D-503 pasa de adorar a sospechar y renegar de la tecnología del Estado Unido, y seguro que nosotros podemos entenderle a través de un ejemplo muy cotidiano: a todos nos fascina el diseño de nuestros *smartphones*, especialmente de ciertas marcas con una estética definida, pero no impide que intuyamos la distopía global de vigilancia, explotación y extracción que hace posible su existencia. Con esto, podemos empezar a intuir la potencial relevancia política para nuestros tiempos de hacer esta relectura de Zamyatin. Al final, el concepto de belleza distópica no describe un fenómeno puramente ficticio, sino histórico, y quizá no sea sino un reflejo crítico del fetichismo de la mercancía dentro de la ficción especulativa.

3. Consideraciones sobre la belleza distópica en medios audiovisuales

La ambivalencia de *Nosotros* podemos encontrarla en mucha literatura distópica, pero en las distopías audiovisuales, la idea de “belleza distópica” puede ser todavía más pertinente para nuestros análisis y, quizá en cierto sentido, una constante en toda distopía audiovisual. Tanto por la naturaleza espectacular del medio como por las presiones comerciales de la industria cultural, la distopía audiovisual tenemos que entenderla a través de una “estética de la ambivalencia”, en el sentido del teórico Brooks Landon¹¹. Como bien sabemos en el entorno de estudios comparados, comparar no es equiparar, sino buscar ecos y ejes de comparación. Y lo mismo aplica entre medios, como bien nos dicen algunas de las teorías de intermedialidad más recientes, muchas veces basadas en perspectivas comparatistas originalmente literarias (véase, por ejemplo, Pardo y Gil 2018). Así, pensar que una distopía audiovisual va a funcionar de acuerdo con la lógica de la literatura distópica sería imponerle un estándar ajeno que inevitablemente iba a decepcionar. No obstante, pensar en la belleza distópica como un fenómeno eminentemente transmedial nos puede dar un punto de comparación interesante, dado que nos obliga a reflexionar sobre los distintos dispositivos formales que se emplean para evocar belleza en ambos medios.

Si, por un lado, la literatura distópica necesita recurrir a la mediación de narradores como D-503 para transmitirnos verbalmente la impresión de belleza distópica, la distopía audiovisual, por otro lado, “simplemente” necesita mostrarnos ese mundo distópico a través de una determinada puesta en escena, cinematografía o efectos visuales. Así, esto puede dar lugar a que las tensiones estético-políticas de la belleza distópica sean todavía más pronunciadas en un medio como el cine y la televisión, que por defecto se orienta al espectáculo tanto o más que a la narrativa¹². Y, potencialmente al menos, esto puede generar un mayor efecto mistificador,

¹¹ El planteamiento de Landon, pensado no para las distopías específicamente sino para el cine de ciencia ficción en general, parte de una idea que tiene ecos evidentes en mi conceptualización de la belleza distópica:

From looking primarily at the inherent ambivalences in the stories depicted in SF film, I have more and more turned my attention to the broader ambivalence generated when the production technology of a film is so seductive that the technological accomplishment of the film sends a quite different message than does its narrative. (Landon 1992: xxv)

¹² Cabe aclarar que hago esta afirmación sin ningún afán derogatorio hacia el espectáculo, sino simplemente en base a las características formales del medio y también, como nos enseña Tom Gunning (2006), con base en los orígenes históricos del cine como casi puro espectáculo, siendo el cine narrativo un desarrollo posterior y complementario (por mucho que hoy sea el dominante).

pero no necesariamente, y deberíamos resistir la fácil conclusión que se deriva de equiparar espectáculo con entretenimiento y mistificación. Como bien nos enseña la teoría de Jacques Rancière (2014), un error fundamental de los estudios audiovisuales es asumir de forma acrítica que el espectador está en una posición de absoluta pasividad –en la cueva de Platón, según argumentó Jean-Louis Baudry (1976)– cuando tal pasividad es, al menos *a priori*, solo postural. Además, como argumenta Gabrielle Pedullà (2012) esta pasividad es incluso beneficiosa, siendo lo que permite la identificación y la eventual catarsis a través de las imágenes –e incluso en el más opresivo de los contextos, siempre es posible una mirada de oposición que contempla con ironía e incluso con cierto desafío, tal como nos enseña bell hooks (1996). Visto así, afirmar que las tensiones y contradicciones derivadas de la belleza distópica se acentúan en el cine y la televisión no es afirmar que los medios audiovisuales son más hostiles para el potencial crítico de las distopías, sino que la dialéctica estético-política de crítica y fascinación se intensifica, y que (al menos potencialmente) la reflexión crítica se puede matizar y profundizar todavía más que en un medio puramente verbal.

Basta pensar en los grandes planos generales cuasiomniscientes que nos encontramos en series distópicas como *Black Mirror* y *Devs*, particularmente en aquellos momentos en que la narrativa se pausa y se nos sumerge en el escenario distópico, ya sea este un mundo sin exteriores, de pantallas e interfaces omnipresentes, con un diseño perfectamente simétrico y aspecto minimalista (caso del episodio «Fifteen Million Merits», imagen 1) o una instalación de I+D con un ordenador cuántico capaz de predeterminedar (y dominar) el futuro con una estética cuasibarroca y un aura y ambiente cuasireligioso (caso de *Devs*, imagen 2)¹³. Es en estos momentos en los que la puesta en escena, la cinematografía y los efectos especiales cobran protagonismo por encima de la narrativa y la caracterización es donde quizás podemos pararnos a observar la belleza distópica más “pura”, aparentemente ajena al fluir narrativo. En estas imágenes, se condensa gran cantidad de información sobre estos mundos distópicos y, al ofrecernos una vista de pájaro de esas sociedades, sus tecnologías, y sus estructuras de poder, este tipo de imágenes refuerzan las interpretaciones críticas que seguramente esté haciendo cada espectador. Así, precisamente al darnos una vista de pájaro del entorno distópico, se facilita el ejercicio de dar sentido a las estructuras sociales y tecnológicas de ese mundo imaginado, lo que a su vez facilita que se interprete como una alegoría crítica del presente. No obstante, al mismo tiempo este tipo de imágenes son momentos de puro espectáculo audiovisual, momentos que, precisamente por pausar la narrativa, nos invitan a disfrutar contemplando, dando lugar al placer culpable de disfrutar viendo un escenario evidentemente horrible. Y, es más, probablemente lo más espectacular y seductor de estas imágenes es el sentido de control y armonía que transmiten: “armonía” en el diseño, claramente siguiendo patrones geométricos y simetrías, y “control” no solo en el diseño, por lo “transparente” que resulta de comprender, sino también en la perspectiva de cámara, ya que muchas veces se nos posiciona en una perspectiva visual omnisciente, una posición de superioridad sobre estos escenarios distópicos. Así, sin necesidad de usar un narrador como D-503, las distopías audiovisuales tienden a colocarnos implícitamente en la perspectiva del poderoso, para el cual lo políticamente distópico es fuente de placer y privilegio.

Por supuesto, las distopías audiovisuales pueden aprovechar las tensiones y contradicciones generadas por su estética ambivalente a través de un desarrollo narrativo que problematice tal estética e invite a una reflexión crítica sobre la misma. Más allá de *Devs* o *Black Mirror*, no es difícil pensar en casos en los que la impresión de belleza distópica se evoca con clara ironía, como en *El cuento de la criada* o *Los juegos del hambre*: en ellos, las

¹³ En el caso de *Devs*, su belleza distópica refuerza las ambivalencias ideológicas de su narrativa, especialmente en lo que respecta a su representación de las élites del capitalismo digital, ya que, tal como analicé en otro lugar, la serie es una crítica profundamente ambivalente que reproduce parcialmente las ideas y modos de ver de dichas élites (Sebastián-Martín 2021 «Silicon Valley...»).

preocupaciones estéticas se asocian claramente a las clases dominantes, y se contrasta sistemáticamente la belleza a vista de pájaro con el horror de la violencia cotidiana que sufren las

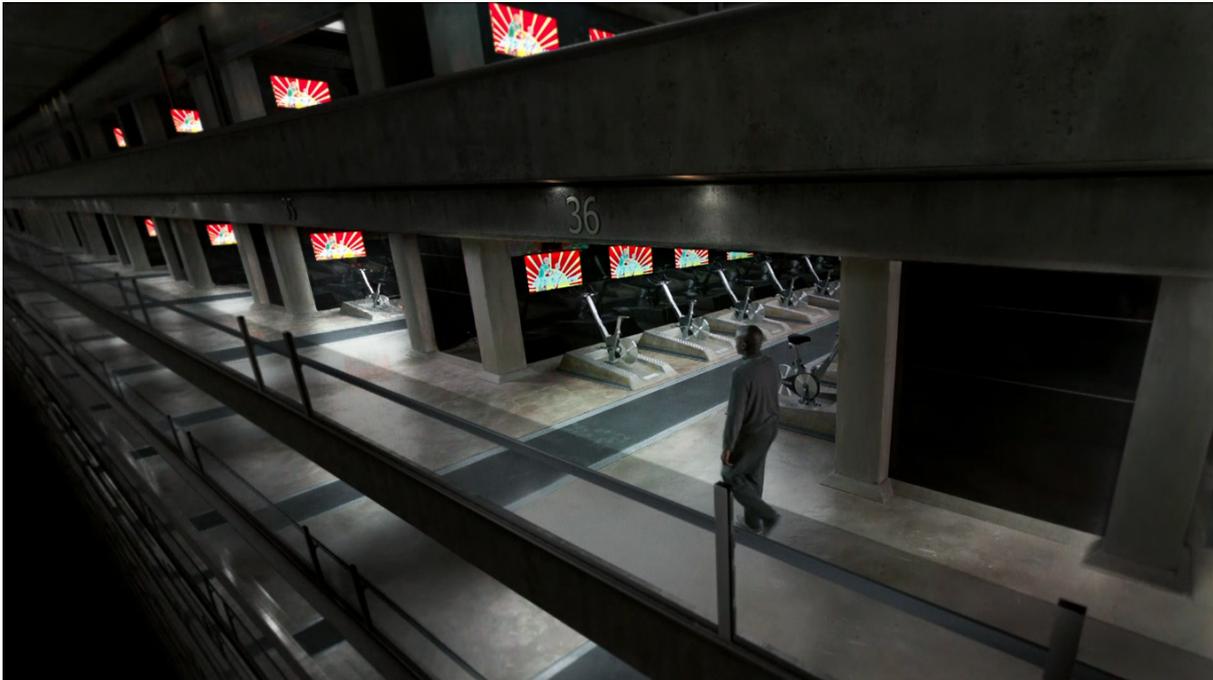


Imagen 1. El protagonista de «Fifteen Million Merits» llegando a su lugar de trabajo, uno más de incontables cubículos idénticos, numerados y distribuidos simétricamente en varios niveles, que se extienden hacia un punto de fuga invisible, sugiriendo que el espacio es infinito y que, quizás, no haya un exterior.

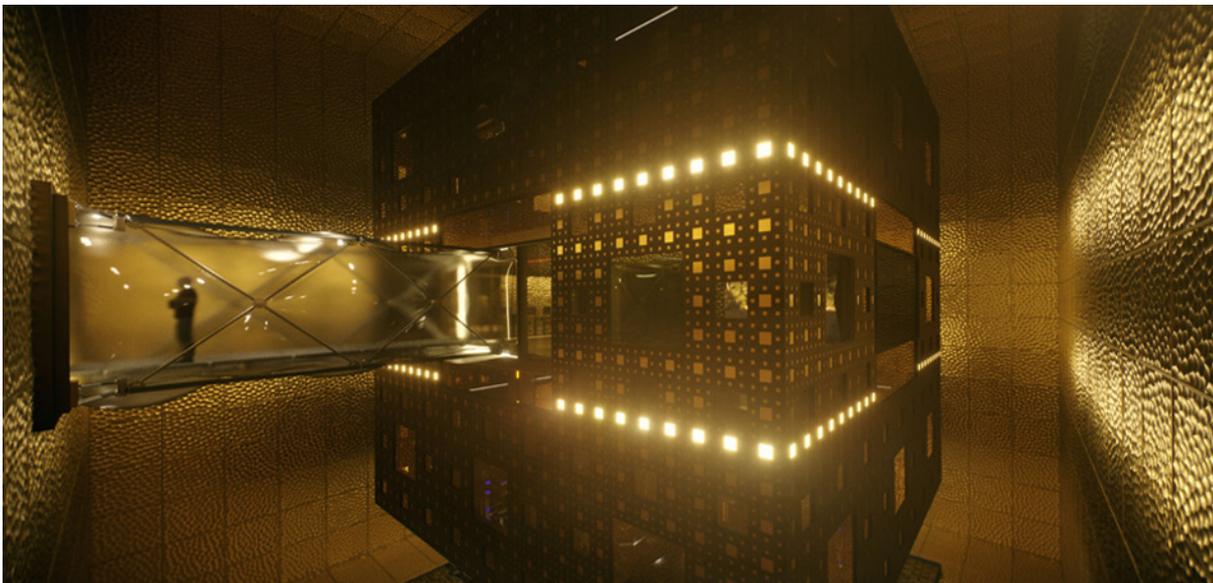


Imagen 2. El ordenador cuántico de Devs, visto por primera vez según se deslizan hacia los lados las puertas de acceso. Este ordenador, encerrado en una vitrina y rodeado de un halo electromagnético, es el eje geométrico de la instalación y, en cierto sentido, según se evoca con una banda sonora que imita cantos gregorianos, también el alma de la misma.

clases trabajadoras y, en concreto, las mujeres. No obstante, esto no quita que exista siempre cierta ambivalencia, cierta fascinación en paralelo al rechazo, y quizás esto haga a las distopías audiovisuales todavía más interesantes, como bases para una reflexión crítica que no cae en la pura negatividad (en la anti-utopía) sino que tiene en cuenta la ambivalencia de la propia realidad histórica. Aunque este ensayo solo ha podido sentar una modesta base conceptual, se ha demostrado que la ambivalencia de la belleza distópica se profundiza e intensifica en medios audiovisuales, y se espera que futuros análisis de distopías literarias y audiovisuales puedan continuar este trabajo con base en un corpus más extenso que el examinado aquí, y con una mayor profundidad de análisis que combine y contraste lo visual y lo narrativo de forma más sistematizada. No obstante, en general queda claro que cada política, por horrible y distópica que sea, tiene su estética y, en múltiples ocasiones, su belleza. Lo peor de la realidad histórica no siempre resulta estéticamente desagradable, y la belleza distópica nos recuerda que, por desgracia, lo contrario puede ser cierto; es decir, que lo políticamente horripilante también puede ser estéticamente fascinante.

Bibliografía

- ADORNO, T. W. / M. HORKHEIMER, *Dialectic of Enlightenment*. Traducido por John Cumming. Londres: Verso 2016.
- BAUDRY, J.-L., «The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema», *Camera Obscura* 1, Fall (1976), 104–28.
- HOOKS, B. «The Oppositional Gaze: Black Female Spectators», en Belton, J. (ed.): *Movies and Mass Culture*. New Brunswick: Rutgers University Press 1996, 247–64.
- BENJAMIN, W., «Thesis on the Philosophy of History», en: Benjamin, W. *Illuminations. Essays and Reflections*. Editado por Hannah Arendt. Traducido por Harry Zohn. Nueva York: Schocken Books 2007, 253–64.
- BLAIM, A., «Hell Upon a Hill: Reflections on Anti-Utopia and Dystopia», en: Vieira, F. (ed.): *Dystopia(n) Matters: On the Page, on Screen, on Stage*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing 2013, 80–91.
- BOOKER, M. K., *The Dystopian Impulse in Modern Literature: Fiction as Social Criticism*. Westport: Greenwood Press 1994.
- BROOKER, C. (creador), *Black Mirror*. Channel 4-Netflix, 2011-.
- BUKATMAN, S., «The Artificial Infinite: On Special Effects and the Sublime», en: Kuhn, A. (ed.): *Alien Zone II: The Spaces of Science-Fiction Cinema*. Londres: Verso 1999, 249–75.
- GARLAND, A. (director), *Devs*. Hulu, 2020.
- GUNNING, T., «The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde», en: Staruven, W. (ed.): *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2006, 381–88.
- HUXLEY, A., *Brave New World*. Editado por Margaret Atwood y David Bradshaw. Londres: Vintage Classics 2007.
- JAMESON, F., *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Londres: Verso 2005.
- LANDON, B., *The Aesthetics of Ambivalence: Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronic (Re)Production*. Westport: Greenwood Press 1992.
- MILLER, B. (creador), *The Handmaid's Tale*. Metro-Goldwyn-Mayer/Hulu, 2017-.
- MOSCO, V., *The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press 2004.
- MOYLAN, T., «The Necessity of Hope in Dystopian Times: A Critical Reflection», *Utopian Studies* 31.1 (2020), 164–93.
- MOYLAN, T., *Demand the Impossible: Science Fiction and the Utopian Imagination*. Londres: Methuen 1986.
- MOYLAN, T., *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Boulder: Westview Press 2000.

- NYE, D. E., *American Technological Sublime*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press 1994.
- ORWELL, G., «Freedom and Happiness (Review of 'We' by Yevgeny Zamyatin)», *Tribune*, 1946.
- ORWELL, G., 1984. Londres: Penguin Modern Classics 2004.
- PARDO GARCÍA, P. J. / A. J. GIL GONZÁLEZ, *Adaptación 2.0. Estudios Comparados Sobre Intermedialidad*. Binges: Éditions Orbis Tertius 2018.
- PEDULLÀ, G., *In Broad Daylight: Movies and Spectators after the Cinema*. Traducido por Patricia Gaborik. Londres: Verso 2012.
- RANCIÈRE, J., *The Emancipated Spectator*. Londres: Verso 2014.
- SEBASTIÁN-MARTÍN, M., «The Beautification of Dystopias across Media: Aesthetic Ambivalence from *We* to *Black Mirror*», *Utopian Studies* 32.2 (2021), 277–95.
- SEBASTIÁN-MARTÍN, M., «Silicon Valley as Cult? Mystifying and Demystifying Surveillance Capitalism in Alex Garland's *Devs* (2020)», *SFRA Review* 51.4 (2021), 195–200.
- SUVIN, D., *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press 1979.
- TABBI, J., *Postmodern Sublime: Technology and American Writing from Mailer to Cyberpunk*. Ithaca: Cornell University Press 1995.
- TUCK, G., «When More Is Less: CGI, Spectacle and the Capitalist Sublime», *Science Fiction Film & Television* 1.2 (2008), 249–73.
- VIEIRA, F. (ed.), *Dystopia(n) Matters: On the Page, on Screen, on Stage*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing 2013.
- WILLIAMS, R., *Marxism and Literature*. Oxford: Oxford University Press 1977.
- ZAMYATIN, Y., «On Literature, Revolution, Entropy and Other Matters», en Zamyatin, Y.: *A Soviet Heretic. Essays by Yevgeny Zamyatin*. Chicago: University of Chicago Press 1970, 107–12.
- ZAMYATIN, Y., *We*. 1924. Introducción y traducción por Clarence Brown. Londres: Penguin Books 1993.

Más allá de la desolación.

Presencia simbólica y temática de The Road en The Last of Us

GEMA MARTÍNEZ RUIZ

Universidad de Castilla–La Mancha

Gema.Martinez@uclm.es

Resumen

Una de las obras culmen de la literatura postapocalíptica y de ciencia ficción, *The Road* (2006) de Cormac McCarthy, es un innegable paradigma del género, influyendo sobremanera en obras posteriores. La trama de un padre y su hijo siguiendo una carretera en un mundo desolado y destruido para llegar al sur de lo que antes era Estados Unidos, sin saber qué hallarán allí, encierra varios elementos y símbolos dignos de estudio. Las distintas cuestiones tratadas en la obra – como la paternidad, la violencia y la redención – son ingredientes fundamentales de una obra audiovisual posterior, el videojuego *The Last of Us* (2013), desarrollado por la empresa norteamericana Naughty Dog, que bebe de la obra de McCarthy. Sin embargo, la presencia de la novela en el juego digital no se limita al ámbito temático: la simbología empleada por el escritor de *The Road*, que comprende colores y elementos naturales, es muy perceptible en *The Last of Us*. Así, este trabajo se propone analizar y relacionar ambas obras, desde una perspectiva simbólica y temática.

PALABRAS CLAVE: distopía, ficción postapocalíptica, simbología, *The Road*, *The Last of Us*.

Abstract

One of the post-apocalyptic and science fiction literature masterpieces, Cormac McCarthy's *The Road* (2006), has undeniably become a paradigm for the genre, influencing subsequent cultural products. The plot, based on a father and his son following a road in a bleak and destroyed world – ostensibly, the United States – without knowing what they are going to come upon, contains several elements and symbols worth studying. The different aspects that appear in the book – such as fatherhood, violence, and redemption turn into fundamental components of *The Last of Us* (2013), a videogame developed by the North American company Naughty Dog. Nevertheless, the presence of the novel in the digital game is not limited to the thematic field. The symbolism that *The Road's* writer utilizes, comprising colors and elements of nature, is quite noticeable in *The Last of Us*. This paper aims to analyze and relate both the novel and the digital game, from a symbolic and thematic approach.

KEY WORDS: dystopia, post-apocalyptic fiction, symbology, *The Road*, *The Last of Us*.

*Of Mans First Disobedience, and the Fruit
Of that Forbidden Tree, whose mortal tast
Brought Death into the World, and all our woe,
With loss of Eden [...]
John Milton, Paradise Lost.*

1. Introducción

El interés que suscita al ser humano la peligrosidad no es un distintivo exclusivo de la contemporaneidad¹. El éxito de los productos culturales de ciencia ficción –y concretamente

¹ La realización de este trabajo ha sido posible gracias a la concesión de un contrato predoctoral en 2022, por un periodo de cuatro años, por el plan propio I+D+i de la Universidad de Castilla-La Mancha, cofinanciado por el Marco Social Europeo Plus (FSE+).

una de sus variantes, la temática postapocalíptica –como películas, obras literarias, música y videojuegos radica, en gran parte, en el placer por contemplar el terror y el peligro, ya no solo como experiencias sino como aspectos estéticos. Más allá de este atractivo, las historias que exploran mundos postapocalípticos son una excelente oportunidad de analizar la naturaleza humana. Sin embargo, la reflexión sobre la atracción del abismo no es un aspecto novedoso de la ciencia ficción actual. En el siglo XIX, por ejemplo, el escritor norteamericano Edgar Allan Poe, a través del cuento-ensayo «The Imp of the Perverse» (1845), explora el deseo que sienten las personas de cometer actos peligrosos y moralmente reprochables:

We stand upon the brink of a precipice. We peer into the abyss –we grow sick and dizzy. Our first impulse is to shrink from the danger. Unaccountably we remain. By slow degrees our sickness and dizziness, and horror become merged in a cloud of unnameable feeling. By gradations, still more imperceptible, this cloud assumes shape. (2000: 1222)

El magnetismo de lo malévolos es indudable, pero la vida en sociedad lo anula y lo sujeta a normas básicas de convivencia y bienestar. No obstante, en un contexto extremo, esas normas desaparecen y el sentido de la moral y la justicia se desdibuja. Es lo que sucede, por ejemplo, durante un conflicto bélico. La continuada exposición al peligro, con sus consecuentes traumas, lleva al ser humano a actuar de un modo más libertino, más salvaje, llevando a cabo actitudes que no se producirían en otro contexto de orden y moral. Esto es lo que ocurre en los marcos narrativos de obras de corte postapocalíptico. Actualmente nos encontramos en un contexto propicio para el desarrollo de este tipo de literatura, debido a la delicada situación sociopolítica del mundo, que peligra por el cambio climático y cuya economía se apoya en sistemas cada vez más insostenibles. Una tierra desalentada, cada vez más sórdida, en el que el futuro de las próximas generaciones es verdaderamente incierto, tal y como describe Heller:

Post-apocalyptic books are thriving for a simple reason: The world feels more precariously perched on the lip of the abyss than ever, and facing those fears through fiction helps us deal with it. These stories are cathartic as well as cautionary. But they also reaffirm why we struggle to keep our world together in the first place. By imagining what it's like to lose everything, we can value what we have. (2015)

A raíz de una narrativa que, en primera instancia, parece tratar de la mera supervivencia, se pueden obtener lecturas que trascienden este aspecto básico. Esto es lo que sucede en las dos obras que se van a analizar en este artículo: la novela *The Road* (2006), del estadounidense Cormac McCarthy y el videojuego *The Last of Us* (2013), fruto de la empresa desarrolladora norteamericana Naughty Dog, bajo la dirección de Neil Druckmann. *A priori*, se puede considerar que el discurso narrativo literario parece distanciarse de la narrativa de un videojuego digital. Sin embargo, los paralelismos entre ambos, como se demostrará, son perceptibles. Estas analogías radican en dos pilares fundamentales: la temática, de un lado, y la simbología, de otro. *The Road* y de *The Last of Us* (*TLOU* de ahora en adelante), son obras análogas en tanto que tratan, a grandes rasgos, sobre una figura paterna que debe viajar y proteger a su vástago bajo una promesa de mejora. La simbología que se puede apreciar en la novela y en el juego digital, por su parte, es fundamental para ambos, por diversas razones. En primer lugar, la recurrencia al empleo de simbología concreta sirve para crear imágenes determinadas, que dotan de una estética propia a ambas obras. La segunda razón por la que es pertinente analizar la simbología es porque *The Road* y *TLOU* encierran elementos simbólicos comunes que, en cierto modo, dotan a las respectivas historias de significados paralelos, dentro cada una de su propia naturaleza y narrativa. Si bien cada obra será analizada en el pertinente apartado, cabe mencionar que tanto la novela como el videojuego presentan dos paradigmas del género, puesto que aportaron nuevas miradas a sus respectivos medios y tratan temáticas que siguen mereciendo atención, como el desastre nuclear en el caso de *The Road*, el estallido pandémico en *TLOU* o la violencia y la paternidad en ambas. La humanidad que sobrevive a ambos desastres en estas obras es hostil y salvaje, aunque hay espacio para un desarrollo humano que sigue las normas morales, propiciando cierta esperanza de mejoría en tan sombrío contexto.

2. *Dos mundos desolados. The Road y The Last of Us*

The Road o *La carretera* –una de las más afamadas novelas de McCarthy junto con *Blood Meridian* (1985) y *No Country for Old Men* (2005)– vio la luz en el año 2006. La obra, algo desvinculada del realismo que presenta el autor en sus trabajos anteriores, narra el viaje de un padre y su hijo en un mundo totalmente destruido por lo que parece haber sido una catástrofe nuclear que ha causado la muerte prácticamente de la totalidad de la tierra. Los pocos supervivientes deambulan por el territorio en busca de cobijo y alimento y muchos de ellos recurren al canibalismo para poder alimentarse. En medio de la barbarie, los protagonistas, el Hombre (*The Man*) y el Chico (*The Boy*) viajan siguiendo la dirección de una carretera hacia el sur, donde creen que se encontrará el mar y esperan que la temperatura sea algo más agradable. Durante su camino deben soportar las inclemencias climáticas, la peligrosidad de los demás supervivientes y la escasez de comida y refugio, moviéndose en una tierra hostil y cada vez más fría. La narración, *in medias res*, se inicia con un sueño del padre, en el que aparece una especie de criatura monstruosa y antropomórfica, similar a un *ghoul* o un zombi: “A creature that raised its dripping mouth from the rimstone pool and stared into the light with eyes dead white and sightless as the eggs of spiders [...] Its bowels, its beating heart. The brain that pulsed in a dull glass bell” (McCarthy 2010: 2)². Tras despertarse, el Hombre decide que irá con su hijo hacia el sur, ya que el territorio en el que se encuentran es demasiado frío como para sobrevivir. Durante la travesía, la única posesión de la familia es un carrito de supermercado, donde guardan las provisiones y útiles que van hallando en el camino. Sorteando las bandas caníbales, los protagonistas llegan al mar, pero el padre, enfermo y herido desde hacía varios días, fallece. El niño, aterrado, se queda junto a su cuerpo, hasta que una familia –supuestamente pacífica y caritativa– lo encuentra y acoge. La obra es atrayente no sólo por el sórdido mundo que explora, también por la relación que se desarrolla entre el padre y el hijo, siendo el niño lo que anima al padre a continuar su camino.

TLOU, por su parte, es un videojuego del género *survival horror/first person shooter* (terror y supervivencia/disparos en primera persona), fruto del trabajo de la desarrolladora Naughty Dog, una de las empresas más importantes de la industria³. La que fuera la creadora de las populares sagas *Jack & Daxter* (2001-2013) y *Uncharted* (2007-2022) lanzó *TLOU* en 2013, llegando a ser uno de los videojuegos más significativos de la historia del medio⁴. La trama se centra en cómo Joel, un contrabandista que perdió a su hija el día que se propagó una infección causada por un hongo, debe escoltar a Ellie, una niña de catorce años que parece ser la clave para curar la epidemia. El hongo infecta el sistema nervioso central de los seres humanos, transformándolos en criaturas humanoides antropófagas, clasificadas dentro del género zombi. El resultado del estallido de la pandemia es un mundo deshabitado, repleto de

2 Según *The Online Etymology Dictionary*, “ghoul”, [...] in the English translation of William Beckford’s Orientalist novel *Vathek* (which was written in French), from Arabic *ghul*, an evil spirit that robs graves and feeds on corpses». Vid. <https://www.etymonline.com>. Consultado el 13 de enero de 2022.

3 El subgénero *survival horror*, una tipología de juego de terror, reúne varias particularidades. En primer lugar, quien juega debe lograr que el avatar/personaje sobreviva en un contexto más o menos peligroso. En segundo lugar, los distintos escenarios y niveles están diseñados para transmitir miedo con diferentes elementos de horror (monstruos, espacios oscuros y cerrados, sonidos, etc.). Por último, también puede darse, como es el caso de *TLOU*, que se deba recurrir a determinadas destrezas y mecánicas de acción para desenvolverse en ese mundo virtual, como el combate, la exploración, la resolución de puzzles, la fabricación de artefactos, etc. Respecto a la denominación *first person shooter* –que abarca un amplio espectro que no tiene por qué limitarse a la categoría de terror– se refiere a aquellos videojuegos que se centran en el uso de armas de fuego, desde una perspectiva de primera persona.

4 En el año 2020 se publicó la segunda parte de la historia, *The Last of Us Part II*, que cuenta con los mismos personajes, pero trata temáticas muy diferentes a la primera entrega. Por ello, no se ha contemplado esta obra para este análisis, pero es, sin duda, merecedora de atención.

infectados y bandas criminales, en el que la naturaleza ha recuperado el territorio que ocupó antaño la civilización. Aun así, hay algunas zonas seguras, controladas por militares, donde habitan algunos supervivientes, entre ellos, Joel. Al igual que en *The Road*, Joel desempeña el rol de figura paterna aunque no es el padre biológico de Ellie. Este protege a la niña durante su travesía por Estados Unidos, con el objetivo de llevarla a un punto de recogida, donde se supone examinarán a la chica y desarrollarán una vacuna. Al igual que en la novela, un aspecto fundamental del juego es la relación paternofilial que se fragua entre Joel y Ellie. Del mismo modo que el Chico de *The Road*, ella es la única esperanza que queda para la restauración del mundo y para Joel.

Hay así una serie de elementos comunes entre la novela y el videojuego, con proyección desde la obra literaria de McCarthy hacia la configuración de *TLOU*. Además, la trascendencia de *TLOU* radica en que revoluciona el medio debido a la adición de dinámicas relacionales entre los personajes, que se asemejan más a una lógica literaria y cinematográfica. La historia se centra en la humanidad de los personajes, estableciendo problemáticas que, más allá de tener lugar en un mundo postapocalíptico, atañen a la especie humana, como el amor, el sacrificio y los dilemas morales. Esto ocurre también en *The Road*. El lector/espectador se encuentra ante dos obras que le hacen reflexionar acerca del rumbo que está tomando la humanidad como ente habitante del mundo. Hay dos pilares fundamentales que sustentan las correlaciones entre novela y videojuego: la relación paternofilial y la redención a través del hijo.

2.1. *El Padre, el Hijo, y salvación (o no) de la humanidad perdida*

Desde el principio, tanto el Hombre como Joel se presentan bajo una imagen de paternidad que puede asimilarse dentro de la lógica occidental. Ambos son blancos, heterosexuales, de mediana edad y se entienden como pertenecientes a una clase social media. Tanto en *The Road* como en *TLOU*, las primeras escenas muestran a ambos personajes como los protectores y proveedores de sus hijos. En el libro, el Hombre despierta de un sueño inquieto y prefiere alejarse para no perturbar al niño, que duerme a su lado. En *TLOU*, el primer personaje que controla el jugador es Sarah, la hija de Joel, quien recibe atención y protección por este en todo momento. Desde un enfoque sociocultural, Joel y el Hombre representan, en primera instancia, una paternidad ligada a la masculinidad hegemónica, ya que el padre desempeña el rol de proveedor y protector, pero también cumple la función de defensor, para la cual suele recurrir a la violencia. Esto es mucho más evidente en el videojuego que en la novela, principalmente por cómo el medio ha representado a las figuras masculinas:

Game studies and allied fields examining the socio-cultural dimensions of games and gaming have produced some insightful research on the nexus of masculinity and digital games [...] This may be due to the tendency to accept as given that male game characters are depicted in a hypermasculine manner as muscular, violent and virile, or to the general consensus that games are structured to reward masculine activities such as violence, warfare and domination. This tendency to valorize physical power, violence, domination and aggression are still integral to the hegemonic form of masculinity in digital games [...]. (Voorhees 2016)

Aunque al inicio del juego Joel se muestra como un individuo violento, el rol paternal que desempeña a lo largo de la historia se va transformando a medida que se estrecha su relación con Ellie. La actitud paternal recelosa es fruto del trauma de la pérdida de su hija, después de la cual el personaje anula toda conexión emocional, lo cual se modifica con la presencia de la chica. El carácter taciturno y cortante de este personaje es similar al del Hombre, quien cuida y protege a su hijo y evita que vea determinadas imágenes violentas del mundo que los rodea; sin embargo, no llega a establecer verdaderas conversaciones con su él, ni es afectuoso: “Papa? Shh. Stay down. I’m so scared. Shh” (McCarthy 2010: 120). La violencia es empleada por ambas figuras paternas como herramienta de defensa, encuadrándose así en la masculinidad hegemónica: “My job is to take care of you. I was appointed to do that by God. I will kill anyone

who touches you” (McCarthy 2010: 80). Sin embargo, la protección que parece asegurada por el padre se cuestiona en *The Road* y *TLOU* a través de la debilidad e incapacidad que producen las heridas a ambos en determinados momentos de las narrativas. El Hombre es herido, al igual que Joel, y dependen de sus respectivos hijos para sobrevivir:

He heard the dull thwang of the bowstring and felt a sharp hot pain in his leg. [...] He grabbed the boy and pushed him down and dragged the blankets over the top of him. Don't move, he said. Don't move and don't look. [...] Stay just like you are, he whispered. He patted the boy through the blankets and rose and ran limping across the street. (McCarthy 2010: 196)

La paternidad hegemónica que era presentada al inicio se distorsiona, dándole un nuevo sentido a las relaciones entre ambas parejas de protagonistas. El Chico, un niño frágil que está aterrado del mundo que le rodea, no es capaz de desenvolverse sin su padre; Ellie, por el contrario, puede curar las heridas de Joel y buscar provisiones, si bien ella y el Chico siguen siendo niños y no pueden hacer frente a los peligros solos. Se convierten en figuras imprescindibles, cambiando los roles de protegido a protector y proveedor. En este sentido, la vulnerabilidad de los padres enfoca la visión de la masculinidad y paternidad desde una perspectiva compleja.

Si la figura que proporciona cobijo y que cuenta con fuerza física es el padre, el niño y la niña encarnan un aspecto mucho más metafísico, el de la esperanza y el anhelo de mejora. De hecho, *The Road* se iba a publicar en inicio bajo el nombre *The Grail*, (*El Grial*). Esta denominación hace referencia al Chico, quien personifica la fe en la humanidad; como la copa de Cristo, es algo sagrado que debe protegerse. Esta fe se menciona reiteradas veces a lo largo de la historia, entendida como un símbolo: el fuego. “And nothing bad is going to happen to us. That's right. Because we're carrying the fire” (McCarthy 2010: 87). El fuego representa la esperanza, que se manifiesta a través de un inocente, una especie de mesías. La lectura que ofrece este aspecto en las obras puede tener un carácter bíblico, ya que la figura del mesías ha de ser preservada, pues contiene el perdón de la humanidad, la única vía de redención: “Porque un niño nos es nacido, hijo nos es dado, y el principado sobre su hombro; y se llamará su nombre Admirable, Dios Fuerte, [...] Príncipe de Paz” (Isaías 9: 6).

Sin embargo, podría ser que McCarthy no ofreciera la posibilidad de redención a través del hijo, ya que el final de la novela es abierto y es plausible considerar que el mundo de *The Road* no puede ser perdonado ni salvado. Caben, pues, dos interpretaciones. Entendiendo a McCarthy como escritor de la tradición literaria sureña estadounidense, la presencia de elementos cristianos y bíblicos tiene un peso especialmente considerable, en la tónica de otros literatos como William Faulkner (1897-1962) o Flannery O'Connor (1925-1964) y la historia, considerando esta herencia, se enfoca como un peregrinaje hasta la redención. Leyéndolo, por el contrario, como norteamericano, el nihilismo es la clave de *The Road* (Rambo 2008: 100). Muchas posturas filosóficas se centran en la temática del progreso humano, pero cabe mencionar que en *El Anticristo. Maldición sobre el cristianismo* (1888) Nietzsche (1844-1900) afirma que “la humanidad no representa una evolución hacia algo mejor [...] El progreso es meramente una idea moderna [...] falsa” (2019: 37). Realmente esta idea puede relacionarse con las obras tratadas, ya que si no hay esperanza de progreso y el final ha llegado tras el apocalipsis no hay posibilidad de redención. Quizá sea una creencia del Hombre, quien se aferra al niño como única vía de escape del mundo muerto. Parece ser que McCarthy, ante todo, desea la salvación para ese universo, por ello decide que el Chico sea acogido por una familia con una madre y un padre, pudiendo ser, volviendo al texto bíblico, alegorías a Adán y Eva y su vuelta al paraíso perdido.

En *TLOU* Ellie es la cura de la infección y por ello ha de ser protegida. El desenlace de *The Road* puede entenderse como más esperanzador que el del juego, ya que el niño vive y continúa “portando la luz”. En *TLOU*, si bien la chica sobrevive, la oportunidad de salvar a la humanidad se pierde para siempre. Joel, al conocer que el desarrollo de la cura mataría a Ellie, decide huir con la niña, acabando con tan preciada oportunidad. La redención no solo se le niega a la humanidad, también a Joel, quien ha obrado de manera egoísta y ha condenado

con sus acciones al mundo; sin embargo, este personaje consigue la salvación a través de haber salvado a su ahora hija, consagrándose como padre. De este modo, Ellie y el Chico funcionan como nexos que unen a sus progenitores con la humanidad perdida. Sus padres son individuos desconectados de sus mundos. La presencia de los niños contrarresta el nihilismo que reina en ambos mundos y las cualidades humanas distorsionadas que se dan en esos contextos. La posible salvación de los padres, pero también de los hombres, se concede a través de los hijos. Con base en estos postulados se construye la relación paternofilial, que no es una simple dependencia del poder paterno:

When creating this game, Neil Druckmann did not set out to create another zombie video game, but rather a game that looks at the relationship between a man and a young girl and the sacrifices they make in order to protect each other [...]. When the players have an emotional attachment to Joel and Ellie's story, they become self-aware of the virtual environment and control the characters to use violence for self-defense rather than for spectacle. (Gonzales 2018: 49)

3. Luz azul, lluvia gris. Paralelismos simbólicos

El segundo elemento en común entre el libro y el juego es la simbología. A través del uso de símbolos, tanto McCarthy como la desarrolladora de *TLOU* consiguen transmitir una serie de imágenes características y que son fácilmente reconocibles por el público⁵. En numerosas ocasiones, los símbolos son los que, encarnados en diferentes elementos, dirigen y modifican las propias narraciones. Los símbolos no suelen representarse aislados, sino que se unen entre sí, dando lugar a manifestaciones simbólicas desarrolladas al mismo tiempo que avanza del discurso (Cirlot 1982 :46). La materialización de estas ideas intangibles en ambas obras se hace a través de dos grupos principales: los colores y los elementos de la naturaleza.

3.2. La simbología de los colores

Se pueden nombrar hasta cuatro colores que aparecen en mayor o menor medida en *The Road* y *TLOU*: el gris, el azul, el verde y el ocre. Si bien en *The Road* predomina la tonalidad grisácea, la promesa de esperanza se imagina en un tono azulado. Cuando el padre y el Chico viajan hacia el mar, lo hacen con el anhelo de que sea añil. Por otro lado, en *TLOU* cobra gran protagonismo el verde, como color de la vegetación que devora el mundo sin restricciones humanas, y el ocre, color del ocaso y de la luz que puebla una gran parte de los escenarios. Comenzando por el simbolismo cromático de la novela, el tono gris es el primero que se presenta en esta, con una presencia continuada hasta el final:

When he woke in the woods in the dark and the cold of the night he'd reach out to touch the child sleeping beside him. Nights dark beyond darkness and the days more gray each one than what had gone before [...] With the first gray light he rose and left the boy

⁵ El símbolo como elemento que relaciona un concepto intangible o etéreo con un elemento representativo y que es fácilmente reconocible tiene su origen, en parte, en el pensamiento de Emanuel Swedenborg (1688-1772). A grandes rasgos, este pensador considera en su cosmología que hay niveles de divinidad, siendo el Señor el más elevado, el cual se extiende a grados más bajos, manifestándose de diferentes maneras del mundo intangible al natural. Por ejemplo, el Paraíso es una manifestación de Dios, así como la magnificencia de este es comparada, en el mundo terrenal, con el Sol; cada concepto o idea superior tiene su representación en un elemento perceptible. Swedenborg denomina a estas consideraciones "correspondencias". En su *Dictionary of Correspondences, Representatives, and Significatives: Derived from the Word of the Lord* (1642) establece una relación entre los conceptos intangibles derivados de la doctrina cristiana y sus significados y representaciones en el imaginario popular y cultural, lo que es la antesala del simbolismo tal y como se conoce hoy.

sleeping and walked out to the road and squatted and studied the country to the south. Barren, silent, godless. (McCarthy 2010: 2)

Mientras que la simbología bíblica entiende este color como símbolo de madurez y sabiduría masculinas –por el tono grisáceo de los cabellos de los hombres maduros– la primera toma de contacto que se tiene con el gris en *The Road* es que es el color de unos perceptibles desaliento y vacío⁶. De hecho, en la adaptación cinematográfica de la novela, homónima (2009) y dirigida por J. Hillcoat, se aprecia esto mismo (imagen 1).



Imagen 1. Fotograma de la adaptación cinematográfica de *The Road* (2009) Fuente: Scroll.in.

En el transcurso de la historia el gris no es una tonalidad estable, sino que se oscurece e intensifica con el paso del tiempo. Esto lleva a una primera interpretación, que es considerar que el gris es el color de lo vacío, una tonalidad muerta. Por ejemplo, la técnica artística por excelencia que emplea escalas de grises, la grisalla, se conoce como “la pintura de los colores muertos” (Navas 2013: 364). Sin embargo, Goethe, en su teoría del color (1810), afirma que la suma de todos los colores no da como resultado el blanco, como creía Newton, sino el gris. Esto quiere decir que los colores parten de la sombra, de la ausencia de color (Navas 2013: 363). En la novela, sin embargo, ningún color nace del gris, puesto que el mundo y la luz están muertos y no hay sucesión de días y noches. En este sentido, la simbología de este tono cromático concuerda con la primera interpretación plausible, la representación de lo exánime. La ceniza, el polvo y las nubes que auguran las lluvias continuadas son grises, transmitiendo sensación de desazón y languidez: “The ashes were cold [...] He looked out the window. Gray trampled grass. Gray snow” (McCarthy 2010: 113). La lluvia también es gris, ya que no porta vida, sino la nada. Pese a esta interpretación, aún cabe atribuir otro significado simbólico a la coloración plomiza de los paisajes de *The Road*. Teniendo en cuenta la teoría de Goethe, si el gris es la totalidad de la tierra estéril y destruida, también puede constituir el punto del cual procederá el renacer del que surgirán los demás colores. Ya que el Chico puede considerarse la encarnación de la esperanza, es lógico que el color que lo envuelva sea gris. Cabe hacer una

⁶ Así se observa, por ejemplo, en El Levítico: “Delante de las canas te levantarás, y honrarás el rostro del anciano, y de tu Dios tendrás temor. Yo Jehová” (Levítico 19: 32).

última lectura en que el gris, como tono resultante de la mezcla del blanco y el negro, sea un intervalo entre la luz, representada en el blanco, y la oscuridad del color azabache. Antes se ha comentado que el transcurrir del tiempo oscurece el gris que caracteriza al mundo, sin embargo, la “luz” simbólica que portan los protagonistas puede hacer de blanco, que se confronta con lo sombrío del mundo; el destino de ambos personajes se mueve en una tonalidad gris, es decir, un futuro que puede ser negro, o, por el contrario, puede contener luz, luz blanca, como símbolo de esperanza y renacer.

Un color hace de antítesis del gris: el azul. Si el primero es el tono cromático de la realidad hostil, el azul es el recuerdo del mundo anterior que, como una fantasía, guía las esperanzas del padre y su hijo. El añil es la promesa de sosiego, redención y venturanza, manifestándose en ocasiones a través de los sueños: “He dreamt of walking in a flowering wood where birds flew before them he and the child and the sky was aching blue” (McCarthy 2010: 17). El azul, colocado en el punto opuesto del rojo –el color del infierno– en el círculo cromático, es la representación del cielo divino. H. Biedermann, en su *Diccionario de Símbolos* (1993) recoge que el azul “es el que se considera el símbolo de todo lo espiritual, relacionado con la configuración amable y superior de la vida [...] el azul es el color más profundo y menos material, el medio de la verdad, la transparencia del futuro vacío” (1993: 55). En el judaísmo, esta gama cromática, conocida por el nombre hebreo “tekhelet”, es imprescindible para los rituales sagrados y como elemento protector (Sagiv 2017: 183-208). En el cristianismo el manto de la Virgen es azul, así como el reino de Dios, siendo este color es el símbolo de la inmortalidad humana (Biedermann 1993: 55). Así, es más que lógico considerar que el azul representa en *The Road* no sólo un recuerdo plácido del mundo perdido; también es un aliento en la realidad en la que luchan por sobrevivir los protagonistas. El viaje hacia el mar se hace con la ilusión de que este sea azul y cálido. Por desgracia para el padre y su hijo, el océano es del mismo color desalentador que el resto del territorio: “Beyond that the ocean vast and cold and shifting heavily like a slowly heaving vat of slag and then the gray squall line of ash. [...] I’m sorry it’s not blue, he said” (McCarthy 2010: 230).

En *TLOU*, si bien la paleta cromática es diferente y mucho más rica que en *The Road*, ambas tienen un significado simbólico parejo. Mientras en la novela predomina el gris, en el videojuego es el verde el que devora el mundo postapocalíptico y el dorado desempeña el papel esperanzador que ejerce el azul en la obra literaria. Comenzando por la tonalidad glauca, esta no tiene el carácter negativo tan extremo del gris de *The Road*, puesto que es el color de la vegetación que inunda los distintos paisajes, con lo que es una tonalidad viva. Sin embargo, tiene un significado ambivalente, ya que esta vegetación ha sustituido a la civilización. El color verde es el color del Profeta islámico y, en la cultura cristiana, de la esperanza –representándose en ocasiones la cruz de Cristo de este color, como símbolo de redención—. El verde simboliza también la fuerza germinativa que origina la vida, aunque “una presencia exagerada del verde significa una invasión de fuerzas negativas de la naturaleza” (Biedermann 1993: 476). En este sentido, la abundancia de este color puede simbolizar “la involución a un estado ingenuo o primitivo” (Cirlot 1978: 462). Al fin y al cabo, el verdor vegetal viene a mostrar una naturaleza poderosa, que toma el espacio que le arrebataron antaño y es a la vez un reflejo de un contexto en el que, como en *The Road*, es complicado sobrevivir. Aun así, no transmite una sensación tan desoladora, más bien es una muestra del nuevo orden tras la caída de la civilización, que destrona al ser humano como raza superior. La Tierra, ahora inhóspita, hostil y bella, pierde su papel de dadora de bienes ante los pecados de los hombres. Este mundo, aunque peligroso, sigue vivo, al contrario que en la novela de McCarthy: “Todo lo que se mueve y vive, os será para mantenimiento y alimento, así como las legumbres y las plantas verdes, os lo he dado todo” (Génesis 9: 3). A lo largo de la narrativa del juego, se van sucediendo escenarios, casi todos ellos inundados de vegetación verde, con lo que son innumerables los ejemplos de la presencia de este color (véase imagen 2).

En *TLOU*, el color ocre dorado, al igual que el azul en *The Road*, es el tono de la luz esperanzadora que se abre paso en el horizonte. En la mayoría de los escenarios este color procede de la luz del sol. Este astro, para la simbología cristiana es distintivo de inmortalidad y resurrección (Biedermann 1993: 436). El sol suele representarse, en los ritos paganos y en la mitología grecorromana, como una

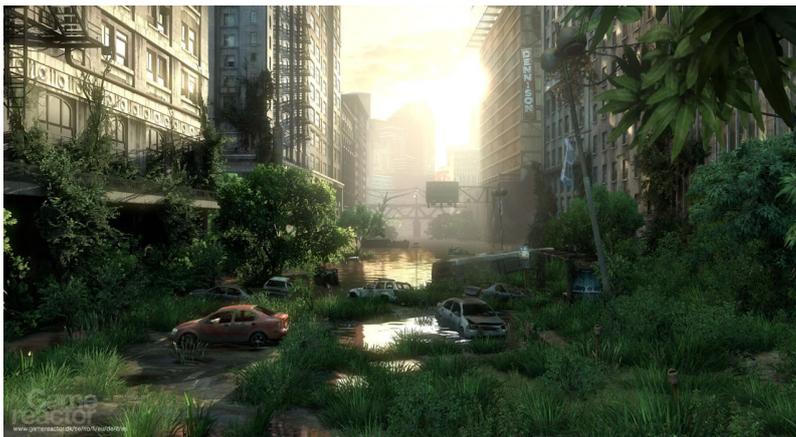


Imagen 2. Fotograma del videojuego *The Last of Us*. Fuente: gamereactor.

deidad masculina⁷. El imaginario tradicional también asigna al sol las virtudes de la fuerza y la vitalidad (Biedermann 1993: 438). Cirlot recoge una afirmación muy interesante en su *Diccionario de símbolos* (1958), pues el Sol, como hijo del cielo, es un elemento joven. Si el padre es el reino celeste, el Sol se identifica como su opuesto, estableciendo un esquema padre-hijo, que resultaría en cielo/padre-sol/héroe. El arma del padre es la red estelar, que unifica la tierra bajo su reinado, mientras que la del hijo es la espada, la cual se asimila al fuego (1982: 416). De esta forma, el sol es fuente de luz y fuego, dos elementos fundamentales dentro de la simbología de la novela y el videojuego. Como resultado, la luz que emana del sol es cálida, de un color dorado.

En la mayor parte de los escenarios del juego el horizonte se corona con la luz solar, la cual también sirve para guiar a los protagonistas. De hecho, en la imagen 3 se observa que, en el centro de la imagen, la tonalidad que baña la escena es dorada, procedente de la luz solar. Simbólicamente, es más evidente la trascendencia del ocre en la obra, ligado de un modo directo a la luz. Es interesante cómo, con el transcurrir del juego, los escenarios, colmados de vegetación, edificios derruidos y enemigos, siempre acaban conteniendo un rayo de luz dorada, que desahoga lo asfixiante del contexto, e indica, metafóricamente, la luz al final del camino, efecto similar al producido por el color azul.

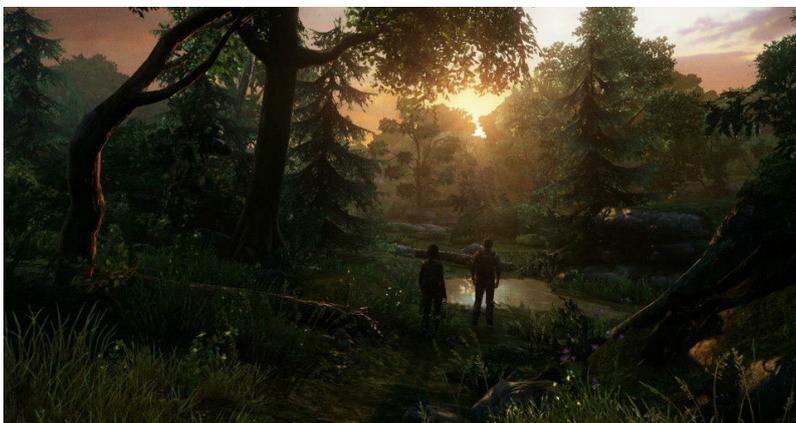


Imagen 3. Fotograma de *The Last of Us*. Fuente: The Gaming Bolt.

3.3. Simbología de los elementos de la naturaleza

Tanto en la novela como en el videojuego la naturaleza es, más que un escenario, un personaje que desempeña un papel en la trama. Los elementos naturales poseen una significación concreta, que, como ya se ha comentado, interfiere y guía el discurso narrativo. En este sentido, hay dos agentes naturales que pueden entenderse como símbolos en ambas obras: la luz (junto con el fuego) y la lluvia. El primero aparece tanto en el juego como en la novela y el segundo es exclusivo de *The Road*. Si se analiza la lluvia desde una perspectiva figurada se observa que se trata de un elemento ambivalente, ya que, aunque *a priori* este elemento pueda tener una connotación positiva –pues la lluvia tiene carácter purificante (Cirlot 1982: 287)– una

⁷ A excepción de la tradición japonesa, que representa al Sol como una diosa, *Amaterasu Okami*, (天照).

presencia excesiva de agua de lluvia puede acabar con la vida. Para el imaginario cristiano, la lluvia se entiende como lágrimas derramadas por el temor a Dios, siendo estos llantos fruto del arrepentimiento (Biedermann 1993: 284). La lluvia procede del cielo, con lo que es sagrada; mas esta procedencia la emparenta con el significado simbólico de la luz, “como símbolo de descenso de las aguas espirituales celestes sobre la tierra” (Cirlot 1982: 288). Cabría considerar varias lecturas posibles basadas en estos significados; sin embargo, en la novela la lluvia se presenta en su práctica totalidad acompañada de frío y humedad, que entorpecen y complican la supervivencia de los protagonistas: “On the hillsides old crops dead and flattened. The barren ridgeline trees raw and black in the rain” (McCarthy 2010: 20). Asimismo, este elemento natural se menciona en la mayoría de las ocasiones en relación con los colores gris y negro, por lo que el simbolismo de la lluvia en *The Road* se relaciona con, primero, la caída del mundo y su incapacidad de volver a la vida y, segundo, con el arrepentimiento del hombre. No puede saberse si el ser humano del universo de *The Road* se arrepiente, más bien se limita a sobrevivir, sin recurrir a suposiciones morales. Las únicas reflexiones acerca de este aspecto se plantean por el Chico, quien desea socorrer a las personas que van encontrando por el camino y, ante las acciones del padre, el hijo se cuestiona si realmente están haciendo lo correcto:

Are we still the good guys? he said.

Yes. We're still the good guys.

And we always will be.

Yes. We always will be. (McCarthy 2010: 81)

La dotación simbólica que recibe la luz en el imaginario colectivo es que se trata de la antítesis de lo oscuro, siendo la luz una distinción del caos primigenio (Scott 2010: 64). En la religión católica y en las culturas y mitologías india y china, la luz y la oscuridad forman parte de una unidad binaria, de la esencia y la sustancia, de un modo similar al concepto taoísta *yin yang*, que contiene dos partes complementarias y contrarias. Desde un prisma cristiano, la luz se define como medio de vida, y es una muestra más del poder de Dios y de la divinidad de Cristo (Biedermann 1993: 280-281). La luz es principio: “Yo soy la luz del mundo; el que me sigue no andará en tinieblas, sino que tendrá la luz de la vida” (Juan 8: 12). Dada la importancia de la temática cristiana en la obra de McCarthy, es manifiesto que la luz en *The Road* responde a una lógica simbólica en este sentido. De esta manera, la luz es un elemento que representa la búsqueda de la esperanza en los protagonistas, y en numerosas ocasiones se manifiesta a través del fuego. El Hombre está convencido de que su hijo “porta el fuego”, de acuerdo con lo analizado anteriormente respecto a la naturaleza mesiánica del niño. Del fuego emana la luz, el fuego divino, lo que lleva el Chico como portador de la esperanza del mundo.

El fuego es un símbolo ambivalente, ya que calienta y alumbra, pero también puede causar dolor. Sin embargo, en *The Road* su simbología se vincula al carácter positivo, que representa el hogar y la protección. En el videojuego se da práctica exclusividad a la luz como símbolo en detrimento del fuego. Como ya se ha comentado, la luz es la que guía a los protagonistas y se encuentra en gran parte de los escenarios como objeto alentador y pacificador en lo amenazante del mundo. Quienes piden a Joel que ampare a Ellie son un grupo rebelde llamados *The Fireflies* (‘los Luciérnagas’). El lema de esta organización es *look for the light*, es decir, ‘buscar la luz’. Son los que desean crear una vacuna y curar la infección, por lo que la luz en este sentido sería aquello que va a salvar y redimir a la humanidad. Por tanto, este elemento se presenta en la naturaleza y está directamente relacionado con Ellie, que también acompaña a Joel durante todo el transcurrir del juego, establece una estrecha relación paternofamiliar con él, y lo lleva a desear salvarla, incluso aunque ello condene a la raza humana. La chica es la luz del mundo y también de Joel.

4. Conclusiones

A pesar de la democratización de la cultura audiovisual, la opinión pública que se expone en los medios sigue considerando al videojuego como un medio secundario, sin equipararlo a

otros productos culturales y artísticos. No se le otorga el mismo valor como obra creada a una novela que a un juego digital y existe cierto escepticismo cuando los medios de comunicación tratan al videojuego, relacionándolo en muchas ocasiones con actitudes violentas o poco saludables. Quizá esto se deba a que se trata de un medio relativamente joven y aún hay desconocimiento al respecto; en cualquier caso, uno de los principales propósitos de este artículo es arrojar luz en cuanto a la investigación del videojuego como medio narrativo, que transmite un mensaje concreto, como si de una película o un libro se tratara. *TLOU*, de esta manera, puede analizarse, dentro de sus propios parámetros, en conjunto con obras literarias de la talla de *The Road*. Respecto a esta última, sin duda es más que merecedora de atención, no solo desde un prisma literario. Como ya se ha demostrado, es interesante y necesario recurrir a perspectivas de estudio diferentes, como, por ejemplo, el análisis simbólico, más en consonancia con la iconología e iconografía propias de la investigación artística y literaria. Este enfoque no sólo es útil para la novela, también lo es para el videojuego. Más allá de la relevancia de ambas obras dentro del género de ciencia ficción, es considerable la trascendencia de sus narrativas; el estudio en conjunto llevado a cabo aquí ha demostrado que existen paralelismos visibles entre *The Road* y *TLOU*. Esto abre un indudable nuevo horizonte de análisis literario, ya que la aplicación de este trasciende al libro como objeto, y se puede ensamblar dentro de los diferentes medios audiovisuales. Por ello, ha de defenderse esta perspectiva interdisciplinar, prestando especial atención a las nuevas tecnologías y a nuevos medios y métodos de contar historias.

Bibliografía

- BIEDERMANN, H., *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Paidós 1993.
- CIRLOT, J. E., *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor 1982.
- GONZALES, J. T., *The First But Hopefully Not the Last: How The Last Of Us Redefines the Survival Horror Video Game Genre*. Tesis doctoral. College of Wooster 2018.
- MCCARTHY, C., *The Road*. Londres: Picador 2010.
- MILTON, J., *Paradise Lost*. (Global Language Resources, 2001) edición en PDF. URL: <http://triggs.djvu.org/djvu-editions.com/MILTON/LOST/Download.pdf> [Último acceso 15-I-2022].
- NAUGHTY DOG, *The Last of Us* [PlayStation 3] San Mateo: Sony Computer Entertainment 2013.
- NAVAS, A., «Gris sobre gris», *Anales de Historia del Arte* 23, (2013), 359-376. DOI: https://doi.org/10.5209/rev_ANHA.2013.v23.41921.
- NIETZSCHE, F., *El anticristo*. Madrid: Alianza editorial 2019.
- HELLER, J., «Does Post-Apocalyptic Literature Have A (Non-Dystopian) Future?», *NPR* (2015). URL: <https://www.npr.org/2015/05/02/402852849/does-post-apocalyptic-literature-have-a-non-dystopian-future>. [Último acceso 07-II-2022].
- POE, E. A., «The Imp of the Perverse» en: Mabbott, T-O (ed.) *Tales and Sketches*, 2 vols. Cambridge/Massachusetts: Harvard University Press, vol. I. 2000, 1217-1227.
- RAMBO, S. L., «Beyond Redemption? Reading Cormac McCarthy's *The Road* after the End of the World», *Studies in the Literary Imagination* 41.2 (2008), 99-132.
- SAGIV, G., «Dazzling Blue: Color Symbolism, Kabbalistic Myth, and the Evil Eye in Judaism», *Numen* 64 (2017), 183-208. DOI:10.1163/15685276-12341459
- SANTA BIBLIA, Tennessee: Reina Valera 2017.
- SCOTT, T., «Weaving the symbolism of light», en: Fabbri, R. y Scott, T. (eds.): *Vincit Omnia Veritas Collected Essays*. Religioperennis 2010, 91-101.
- SWEDENBORG, E., *Dictionary of Correspondences, Representatives, and Significatives: Derived from the Word of the Lord*. Boston: Otis Clapp 1812.
- VOORHEES, G., «Daddy Issues: Constructions of Fatherhood in *The Last of Us* and *BioShock Infinite*», *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology* 9 (2016). DOI:10.7264/N3Z60MBN.
- THE Online Etymology Dictionary*, [<https://www.etymonline.com>]. [Último acceso 13-I-2022].

*La digitalización humana: La inmortalidad como negocio en la novela *Altered Carbon* de Richard K. Morgan*

MIRANDA CHACÓN GONZÁLEZ
Universidad Complutense de Madrid
mirandac@ucm.es

Resumen

La novela de ciencia ficción *Altered Carbon*, de Richard K. Morgan (2002), desarrolla una trama marcada por la alienación que sufre el individuo debido al desarrollo desmedido de la tecnología. El mundo de *Altered Carbon* se sustenta sobre la tecnología de la “pila cortical”, un aparato capaz de contener la conciencia humana en forma de datos informáticos. Con ella, la mente puede cambiar de un cuerpo a otro, consiguiendo que la persona viva ilimitadamente. El presente artículo pretende analizar cómo la pila ha redefinido la vida del individuo de la novela y cómo ha impactado en la relación que mantiene con su cuerpo, su identidad y la muerte. Asimismo, se explorarán los resultados de haber explotado la inmortalidad como un negocio en el que preservar la mente por encima del cuerpo es la prioridad. Dichos resultados, como son la desigualdad social económica y religiosa, la crisis de identidad y la devaluación del individuo a un mero producto de consumo, se relacionarán con aquellos que podrían acontecer en el mundo real de continuar insistiendo en proyectar un futuro en el que el cuerpo supone un obstáculo para desarrollar todo el potencial contenido en la mente del individuo.

PALABRAS CLAVE: inmortalidad, identidad, muerte, funda, negocio.

Abstract

The science fiction novel *Altered Carbon*, by Richard K. Morgan (2002), develops a plot marked by the individual’s alienation due to the excessive development of technology. The world of *Altered Carbon* is founded over the “cortical stack” technology, a device capable of containing human consciousness in the form of computer data. Through it, the mind can change from one body to another, allowing a person to live unlimitedly. The present article aims to analyze how the stack has redefined the individual’s life within the novel and how it has affected the relationship they have with their body, their identity and death. Likewise, the results of having exploited immortality as a business, where preserving the mind over the body is the priority, will be explored. These results, such as social economic and religious inequality, identity crisis and the individual’s devaluation to a mere consumer product, will be related to those that could happen in the real world, due to the projection of a future where the body is an obstacle to develop all the potential contained in the individual’s mind.

KEY WORDS: immortality, identity, death, sleeve, business.

1. Introducción

Richard K. Morgan presenta en *Altered Carbon* un futuro en el que el ser humano ha conseguido dejar atrás prácticamente todas sus limitaciones físicas. La humanidad ha logrado digitalizar la mente transformándola en un documento fácilmente almacenable en un implante cervical conocido como “pila cortical”. La conciencia y todo lo que conforma a un individuo es capaz entonces de ir más allá del propio cuerpo, dejando este de ser imprescindible para la existencia y convirtiéndose en lo que la novela denomina una “funda” fácilmente reemplazable. Con la pila se ha podido alcanzar el culmen de la ciencia y la capacidad humana. La tecnología

ha avanzado hasta el punto de haber mejorado considerablemente el cuerpo humano y hacer posible que poblaciones enteras hayan colonizado mundos más allá de la Tierra enviando sus conciencias a nuevos cuerpos modificados. Asimismo, las condenas se cumplen simplemente almacenando la pila el tiempo que se estime oportuno, ya sean meses, años o siglos. No obstante, por encima de todo, el ser humano ha conseguido que la muerte sea virtualmente inexistente. El desarrollo de la pila cortical ha garantizado que el individuo disponga así de varias formas diferentes de existir además de su cuerpo físico, lo que lo convierte en un ser prácticamente inmortal.

Sin embargo, lejos de que tales avances hayan dado como resultado una humanidad universalmente más próspera e íntegra, *Altered Carbon* expone que la conquista de la muerte solo ha servido para que el hombre expanda su codicia y ansias de poder a lo largo del tiempo abriendo un mercado sin barreras para aquellos que pueden asegurarse la pila y la funda. Takeshi Kovacs, exmiembro del cuerpo de soldados de élite de la ONU, las Brigadas de Choque, será el protagonista de una trama que gira alrededor de la muerte del millonario Laurens Bancroft. Kovacs, ayudado por la teniente de policía Kristin Ortega, tendrá que arrojar luz sobre sí, como afirma la policía, Bancroft se suicidó o, como él mismo defiende, le asesinaron. A medida que la investigación y la narración de Kovacs avancen, la novela irá desmintiendo las afirmaciones de los diferentes personajes acerca de los grandes beneficios que ha traído la pila cortical exponiendo un mundo corrompido por la clase rica o “mat”¹. Así, frente a la expectativa de que toda la humanidad podría llegar a vivir para siempre, la realidad es que los mats, con sus vastos recursos, son los únicos que verdaderamente disfrutaban de la opulencia y las ventajas que ofrece la vida eterna. En cambio, las clases inferiores apenas llegan a rozar dichos beneficios.

Introducida la novela, el objetivo del presente artículo será indagar dentro del tema de la inmortalidad para exponer cómo el negocio que hay alrededor de ella no ha llevado al hombre hacia un futuro de ensueño donde puede afirmarse a sí mismo por encima de sus limitaciones. Por el contrario, ha disuelto su identidad, su yo único, dentro de una pesadilla distópica. A tal fin, se estudiará la representación que hace la novela de la relación entre la identidad humana y la tecnología y cómo ha cambiado la forma en que el individuo se entiende y define subjetivamente a raíz de poder separar el cuerpo de la mente. Seguidamente, se analizarán los efectos de tales cambios en la forma de entender la vida que se representa en la novela. Por último, se explorará la forma en la que el estatus social, los recursos y el contexto de los personajes contribuyen al funcionamiento del negocio de la vida para intentar dilucidar, usando el contexto ficticio de la novela, si el ser humano está preparado o no para la inmortalidad.

2. *El ser humano digital: la evolución más allá de las limitaciones físicas y mentales*

Uno de los temas más relevantes de la novela es el de la existencia del individuo más allá de su cuerpo físico. Ya en 1690, el filósofo John Locke explicaba que la identidad personal se fundamenta en la conciencia y no en la sustancia del cuerpo o el alma (2020: 343)². Es decir, según Locke la identidad de uno mismo se encuentra en los recuerdos y pensamientos pasados y presentes que conforman la conciencia y no en el cuerpo, el cual puede cambiar o envejecer mientras el sujeto sigue siendo el mismo. Por tanto, un individuo podrá reconocerse a sí mismo siempre y cuando tenga conciencia de su pasado y su presente independientemente del recipiente que la contenga, ya sea material como un cuerpo o una parte de él, o una sustancia

1 El término “mat” proviene del nombre de Matusalén, el personaje más longevo de la Biblia.

2 Las traducciones de los textos que se tratan en el artículo son responsabilidad del autor. Solo los textos citados de *Ensayo sobre el entendimiento humano* (John Locke, 2020) y *Carbono alterado* (Richard K. Morgan, 2002) han sido extraídos de ediciones castellanas anteriores al presente trabajo.

espiritual como el alma. Tal idea se encuentra presente también en la teoría del transhumanismo. De acuerdo con el filósofo Nick Bostrom, el transhumanismo es,

el movimiento intelectual y cultural que afirma la posibilidad y el deseo de mejorar la condición humana fundamentalmente a través de la razón aplicada, especialmente mediante el desarrollo y la puesta a disposición de tecnologías para eliminar el envejecimiento y mejorar en gran medida las capacidades intelectuales, físicas y psicológicas del ser humano (2003: 4).

El transhumanismo busca la evolución del ser humano más allá de sus limitaciones tanto físicas como mentales por medio de la ciencia y la tecnología. No solo eso, sino que el transhumanismo también estudia la posibilidad de preservar la conciencia humana y trasladarla a otro cuerpo, o incluso “transferir una mente desde un cerebro biológico a un ordenador” gracias al proceso que Bostrom denomina “carga” (2003: 17). Dichas ideas han sido recurrentes en el género de la ciencia ficción, como en los trabajos de Poul Anderson, William Gibson, Philip K. Dick o Iain M. Banks. Por su parte, *Altered Carbon* las materializa en el invento de la pila cortical, que supone la base del mundo de la novela.

Desde el principio de la obra se habla de los diferentes logros que se han conseguido gracias a la pila cortical y de cómo esta ha redefinido el concepto de vida por completo. Si una persona no se encuentra a gusto con su cuerpo o muere, puede elegir cambiarlo por otro real o sintético mediante el proceso de “reenfundado”. Asimismo, los “mats” recurren al método de la clonación para poder mantener su cuerpo. La persona puede incluso optar por prescindir del cuerpo para vivir en un espacio de realidad virtual a su elección. Por otro lado, si se comete un asesinato, la víctima puede revivir para señalar a su asesino y, por último, en caso de que la pila sufra algún daño, se puede hacer una copia o mantenerla almacenada. Pero para poder entender cómo se han conseguido tales avances primero hay que saber qué es la “pila”.

2.1. La pila cortical: La prolongación de la vida humana más allá de la corporalidad

La pila cortical es un implante cervical en forma de tubo colocado en la nuca capaz de almacenar toda la personalidad, mente y recuerdos de la persona como datos informáticos. Tal capacidad ha desarrollado una tecnología lo suficientemente avanzada como para que la humanidad se haya expandido a través del tiempo y el espacio. Poder convertir a una persona en información ha permitido al ser humano trasladarse de una punta a otra del universo sin necesidad de utilizar su cuerpo para ello. Asimismo, el poder preservar la esencia del individuo aparte del cuerpo ha posibilitado que el ser humano sobreviva a dicho cuerpo y prolongue su vida ilimitadamente, ya sea en un entorno virtual o en otro cuerpo.

Dicho de otra forma, la pila ha permitido que la mente pueda leerse igual que la información de un ordenador. El matemático Alan Turing propuso el *Juego de la imitación*. En el juego, un interrogador debía determinar cuál de las dos entidades A y B con las que iba a interactuar era una computadora digital y cual un ser humano (1950: 434-436). Con ello, Turing planteaba que un ordenador digital podría llegar a reproducir la forma de pensar humana al punto de que un individuo no sabría distinguir si estaba interactuando con una máquina o con un humano (1950: 442). Lo que ha conseguido la pila cortical en *Altered Carbon* es que los ordenadores no solo hayan copiado la mente humana, sino que la hayan procesado y contenido gracias a, según se aprecia en diversos diálogos de los personajes, las propiedades del “carbono alterado” (Morgan 2002: 173, 265-266).

De tal forma, la mente ha adquirido un gran valor dentro del mundo de la novela. La pila cortical ha permitido obtener el máximo rendimiento tanto de la mente como del cuerpo. De acuerdo con los principios del transhumanismo, la condición humana ha mejorado notablemente al poder desechar el cuerpo una vez ha dejado de ser aprovechable por el individuo y poder cambiarlo por otro. La tecnología desarrollada gracias a la pila ha relativizado al mínimo la importancia del cuerpo para la vida, dejando incluso de llamarlo así para denominarlo funda, lo cual constata su reificación. Simultáneamente, la tecnología ha avanzado hasta ser capaz de

mejorar y alterar las capacidades del cuerpo para desarrollar todo su potencial sin que ello suponga ningún peligro para el individuo.

2.2. *La funda: El poder de la tecnología para diseñar el cuerpo perfecto*

El cuerpo en *Altered Carbon* se ha convertido en un objeto de consumo dentro de la sociedad. Ha dejado de ser único e individual para ser un producto más del mercado que se puede comprar, cambiar, modificar o duplicar. De tal manera, para que dicho mercado siga funcionando, debe existir una cierta calidad. El ser humano de *Altered Carbon* no solo quiere mejorar su condición como indica el transhumanismo, sino ser capaz de crear y controlar cada aspecto de su cuerpo. En otras palabras, quiere poder hacerse a sí mismo literalmente.

El transhumanismo ha evolucionado en la novela hasta llegar al posthumanismo y al posthumano. Se define al posthumano como

...un descendiente del ser humano que se ha mejorado hasta tal punto de que ya no es humano [...] Como posthumano, tus habilidades mentales y físicas superarán con creces las de cualquier humano no mejorado. Serás más inteligente que cualquier genio humano y capaz de recordar las cosas más fácilmente... Los posthumanos podrán ser completamente sintéticos (basados en la inteligencia artificial) o podrán ser el resultado de hacer muchos aumentos parciales de un humano biológico o un transhumano. Algunos posthumanos hasta pueden considerar ventajoso deshacerse de sus cuerpos y vivir como secuencias de información en grandes redes informáticas súper rápidas. (citado en Krueger 2005: 79).

Por su parte, Rosi Braidotti define al posthumano como un sujeto comprometido con el medio ambiente, con una personalidad altruista y un fuerte sentido de la colectividad que trabaja a través de las diferencias para construir una identidad común (2013: 49). Braidotti rechaza la corriente de pensamiento bio-genética contemporánea al entender que esta dará como resultado un individuo superior sí, pero totalmente desconectado de su propio contexto. El posthumano que se concibe bajo las premisas señaladas anteriormente se encuentra marcado por una visión totalmente ególatra e individualista en la que debe diferenciarse de los demás y superarlos. Contrastando ambas definiciones se puede argumentar que, de continuar perseverando en la idea de que para mejorar el individuo debe destacar y distinguirse del resto, llegando si fuese necesario a renunciar su propio cuerpo, el futuro resultante estaría marcado por la indiferencia y el egoísmo de aquellos que lo habitasen.

En dichas líneas, el ejemplo más claro de posthumano en la novela sería Takeshi Kovacs. Kovacs lleva veinte años cambiando de funda y consigue reconocerse a sí mismo a pesar del cuerpo que tenga (Morgan 2002: 13). Como exmiembro de las Brigadas, Kovacs está entrenado para aguantar la transmisión de su conciencia a un cuerpo nuevo en otro mundo, acostumbrarse a él y a su nuevo entorno y estar listo para pelear en cuestión de minutos. Asimismo, sus capacidades mentales son tan fuertes y están tan altamente desarrolladas que es capaz incluso de soportar que le reenfundan en un cuerpo de mujer para torturarlo, mutilarlo y posteriormente matarlo repetidas veces (Morgan 2002: 127-132). Sin embargo, los rasgos desinteresados que menciona Braidotti no se aprecian en Kovacs. Al contrario, Kovacs es muy consciente de su superioridad física y mental respecto a los demás personajes y reconoce su condición posthumana como una diferencia entre él y los demás (Morgan 2002: 198).

Se infiere entonces que el desarrollo tecnológico que aparece en la novela no se ha llevado a cabo por y para mejorar verdaderamente la humanidad sino en favor de rentabilizar el potencial de la propia vida como negocio. El individuo no se ha vuelto más desinteresado a pesar de que los progresos llevados a cabo con la pila podrían garantizar que todo el mundo pudiese disfrutar realmente de una vida cómoda. Por el contrario, se ha vuelto más egoísta y egocéntrico. Primeramente, el sujeto ha proyectado su insatisfacción en su propio cuerpo, buscando corregirlo. Seguidamente, el individuo ha proyectado su egoísmo en el cuerpo de los demás. Si cuenta con los medios suficientes, un individuo puede decidir sobre el cuerpo de otro,

almacenándolo, dándoselo a otra persona o destruyéndolo entre otros. El cuerpo se convierte así en un método más de control y abuso para el sujeto. La idea del posthumano que se deduce de *Altered Carbon* se identifica con las conjeturas que la crítica literaria Nancy Katherine Hayles enumera a continuación:

En primer lugar, la perspectiva posthumana favorece la secuencia informativa sobre la instantación material por lo que la encarnación en un sustrato biológico se considera como un accidente de la historia en lugar de una inevitabilidad de la vida. En segundo lugar, la perspectiva posthumana denomina a la conciencia, considerada por la tradición occidental como la base de la identidad humana mucho antes de que Descartes pensase que era una mente pensante, como un epifenómeno, como un intruso evolutivo que intenta afirmar que es el espectáculo completo cuando en realidad se trata simplemente de una atracción secundaria. En tercer lugar, la visión posthumana piensa en el cuerpo como la prótesis original que todos aprendemos a manipular, de modo que extender o reemplazar el cuerpo con otras prótesis se convierte en la continuación de un proceso que comenzó antes de que nacéramos. En cuarto lugar, y el más importante, por estos y otros medios, la visión posthumana configura a los seres humanos para que pueda articularse a la perfección con las máquinas inteligentes (1999: 2-3).

Según dichas consideraciones, al posthumano de *Altered Carbon* no le interesa que la tecnología adapte su cuerpo de manera que pueda conservarlo. Al revés, quiere poder mejorar, cambiar, reemplazar o quitar todo aquello que no se ajuste a sus deseos, llegando a deshacerse del cuerpo para vivir en el entorno virtual que más se acerque a ellos. De tal manera, el individuo de la novela es un ser tan compenetrado con la tecnología que apenas distingue, si se molesta en intentarlo, entre su existencia corpórea y una simulación virtual. En consecuencia, su identidad se ha alienado. Su relación con la tecnología ha difuminado los límites entre ellos de tal manera que el individuo podría llegar a no ser capaz de distinguir qué forma parte de sí mismo y que no. Asimismo, con la separación del cuerpo y la mente el ser humano ha extendido sus ansias de control más allá de su cuerpo para llegar al de los demás. Contrario al punto de vista de Braidotti, el posthumano de *Altered Carbon* ha vulnerado conscientemente la libertad e individualidad del cuerpo para poder considerarlo como un objeto más con el que poder comerciar a su antojo.

Para evitar un futuro como el de la novela, Braidotti insta a que se produzcan una evaluación ética, una intervención y una acción normativa que revisen el concepto de posthumano, que actualmente se encuentra lleno de contradicciones (2013: 51). Dejando atrás los decadentes principios del humanismo europeo, que habían servido de base para el posthumanismo, Braidotti propone una subjetividad posthumana resistente al nacionalismo, la xenofobia y el racismo y las antiguas aspiraciones imperialistas de Europa (2013: 53). De tal forma, el universalismo ambicioso y agresivo del pasado quedarían reemplazados por una perspectiva responsable, ética, cosmopolita y tolerante. La cual, en vista de cómo la visión actual del posthumano que debe sobrepasar al resto cueste lo que cueste ha dado como resultado novelas como la de *Altered Carbon*, en la que el sujeto se encuentra totalmente desconectado y alienado de su entorno, puede suponer una verdadera mejora para la humanidad

3. La identidad del individuo: la alienación de la persona en favor de la conquista de la muerte

La capacidad que la tecnología le ha dado al ser humano de superar el tiempo límite de su propia vida ha hecho que el sujeto no solo busque mejorar su existencia sino ir más allá de todos aquellos aspectos que precisamente le identifican como humano, como es el hecho de morir, envejecer o tener un cuerpo orgánico único e individual con el que identificarse. Se deduce así que al alcanzar la inmortalidad, el individuo podría llegar a perder su propia humanidad. El profesor y crítico Eric S. Rabkin califica la inmortalidad como “una fantasía autodestructiva,

una defensa desesperada contra la muerte” en la que el individuo se va transformando en un objeto perdiéndose a sí mismo en el proceso (1996: xvi). Asimismo, Hayles defiende la importancia del cuerpo declarando que es ingenuo pensar que la mente no se vería afectada al separarla de un cuerpo que ha pasado por innumerables cambios evolutivos hasta ser capaz de procesarla (1999: 284). Kovacs ilustra las palabras de Rabkin y Hayles cuando, al descubrir la verdad sobre el caso Bancroft señala que,

No es fácil pegarse un tiro en la cabeza uno mismo, aun cuando se desee morir. Hacerlo cuando se quiere vivir exige una voluntad demoníaca. No importa que intelectualmente uno sepa que será reenfundado con la mente intacta, la persona que se es en ese momento va a morir (Morgan 2002: 297).

Se busca expresar así que el individuo ha pasado de ser único y esporádico a ser programado, y se ha distanciado tanto de su propio cuerpo que no le importa lo que pueda pasarle siempre que se le ofrezca otro sin reparar en que con cada cambio de funda se va perdiendo a sí mismo. No solo se está dejando atrás el cuerpo, sino todo lo que la persona había proyectado de sí misma en él: sus gestos, manías, tics, un lenguaje corporal determinado, etc. Por tanto, como Shahizah Ismail Hamdan expone en su ensayo, el cuerpo en *Altered Carbon* no es el único que está afrontando su desaparición, sino que tanto la esencia y la mente del ser humano también se encuentran en peligro (2011: 128). Para ilustrar su razonamiento, Hamdam se centra en el momento en el que Kovacs ve su nuevo rostro en un espejo para señalar que su entrenamiento es el que le hace capaz de asimilar el reflejo que ve como el suyo propio en unos instantes. No obstante, Hamdam define ese momento de asimilación como “una lucha silenciosa” (2011: 128). El individuo debe volver a redefinirse a partir de un cuerpo que no es el suyo, pero además, como en el caso de Kovacs, se manipula su mente para que lo haga en el menor tiempo posible.

John D. Schwetman también analiza el mismo fragmento, pero retrocede un poco más en la novela para estudiar el instante en el que Kovacs despierta dentro del tanque de reenfundado. Schwetman define la experiencia como traumática ya que Kovacs vuelve en sí experimentado en su mente los momentos previos a su muerte violenta. Kovacs no fue consciente de su muerte ni de su almacenaje por lo que despierta pensando que sigue luchando contra un enemigo que ya no está. Schwetman compara el horror que siente Kovacs al revivir con el del Dr. Frankenstein al dar vida a su criatura. A su vez señala que, en favor de vivir, Kovacs ha elegido aceptar tal sentimiento y experimentar la constante sensación de extrañeza y alienación que provoca el reenfundado, el cual separa el yo asociado al cuerpo y lo convierte en un disfraz artificial (2006: 135).

Al igual que la criatura de Frankenstein, el cuerpo de Kovacs no le pertenece, pero aun así debe adaptarse a él. Como él mismo explica, acostumbrarse a un cuerpo nuevo es como ponerse una máscara y “adherirte a ella mediante un shock casi físico” (Morgan 2002: 13) hasta conseguir deshacerse de la sensación de alteridad. Se elige la vida a la muerte, pero una vida marcada por el horror, el miedo y el trauma no puede considerarse como tal sino que se vuelve una mera supervivencia. Se prefiere el reenfundado a morir a expensas de perderlo todo, identidad, seres queridos y recuerdos que pasan a manos de aquellos que deciden qué hacer con cada individuo reenfundado. No se puede considerar que el ser humano de la novela viva, ya que su vida no le pertenece, sino que, al igual que el monstruo de Frankenstein, alguien más ha decidido por él y solamente puede intentar sobrevivir con ese hecho. La comparación de la novela de Shelley y la de Morgan que hace Schwetman resulta apropiada ya que, en el contexto de *Altered Carbon* se da vida continuamente a algo que ya no puede reconocerse como humano.

Hamdam concluye que el reenfundado ha hecho que la forma humana o física haya dejado de ser única, excepcional y relacionada con una persona en particular y explica que “En tanto que el cuerpo se ha convertido en una comodidad de muchas maneras, también ha perdido su significado en términos de poseer identidad” (2011: 129) y Hamdam recalca que la decisión

de ser reenfundado no depende de uno mismo, sino de un benefactor o el estatus dentro de la sociedad de *Altered Carbon*. Asimismo, Hamdam también identifica que no todo el mundo goza del entrenamiento y la capacidad de desvinculación con la que cuenta Kovacs por lo que, contrario a él, la gente corriente vive con el sentimiento constante de querer que su realidad y sus relaciones presentes se parezcan a aquellas que tenían en el pasado (2011: 129). Se entiende entonces que la parte verdaderamente importante de la inmortalidad conseguida en *Altered Carbon* es la de mantener la vida del sujeto a voluntad sin importar las repercusiones psicológicas que pueda haber en ello. En favor de un mayor control sobre el individuo, únicamente importa el hecho de que la muerte se haya hecho reversible sin detenerse a observar cómo se ha adaptado la humanidad a dicho fenómeno. No obstante, el lector sí que puede ver los resultados y puede darse cuenta de que el único mérito de la inmortalidad de la novela es haber acrecentado y extendido a lo largo del tiempo los problemas con los que él mismo puede encontrarse en su realidad. De tal forma, la narración se llena de personajes ricos que solo intentan satisfacer su gran vacío interno con dinero, sujetos que, aunque son más fuertes física y mentalmente, se encuentran invadidos por un sentimiento constante de soledad e individuos que únicamente sirven como peones manipulables y sacrificables en favor de lo que la novela considera como progreso.

Como ejemplo, al despertar en su nueva funda, la experta en ciberseguridad y hacker Irene Elliot, que ha sido reenfundada para ayudar a Kovacs, debe afrontar que no solo ha perdido su cuerpo y cuatro años y medio de su vida, sino también a su hija, Lizzie. Lizzie fue asesinada ejerciendo la prostitución intentando comprar la libertad y la funda de Irene. Tras reencontrarse con su marido, Irene expresa: “Hice el amor con mi marido y tengo la impresión de que me ha sido infiel. [...] Tengo la impresión de haber sido infiel. Infel a algo. Cuando me encerraron dejé atrás mi cuerpo y mi familia. Ya no tengo nada” (Morgan 2002: 291). La tecnología en *Altered Carbon* ha sido capaz de conquistar la muerte, pero a costa de que la humanidad acabe perdiendo por completo su identidad. La gente es devuelta a la vida continuamente y se le fuerza a aceptar su realidad sin darle tiempo ni apoyo para procesar sus sentimientos al respecto. En cuanto al cuerpo, al abandonar una funda el propietario deja una huella de su identidad impregnada que ya no volverá a recuperar por lo que al final surge la pregunta de qué puede quedar de uno mismo después de, por ejemplo, los trescientos cincuenta y siete años con los que cuenta Bancroft.

Al terminar la novela se podría concluir que la respuesta es nada, ya que es imposible permanecer igual después de tanto tiempo. Se aspira a vivir ilimitadamente y a trascender la humanidad cuando solo se prepara a unos pocos para ello. Kovacs encaja con la definición de posthumano, aquella marcada por la superioridad del sujeto frente al resto, pero su superioridad no se debe a querer hacerle mejor, sino a que cumpliera con un propósito más eficazmente, en su caso el de la colonización. A su vez, los mats, aquellos que pueden gozar verdaderamente de los beneficios de la pila, viven limitados a una imagen de ostentación y perfección liberando sus frustraciones e impulsos a través de la violencia, el dinero y el sexo. Braidotti considera que la relación del hombre con la tecnología es inhumana cuando el progreso tecnológico de una sociedad se inspira en el miedo a la enfermedad y la muerte. Explica que un universo posthumano digital cuya ideología colectiva funciona para conseguir la inmortalidad y la vida eterna desarrolla a su vez una obsesión por escapar de la muerte. Se genera entonces una conducta esquizoide y contradictoria porque, a la vez que se procura evitar la muerte se incrementan el número de formas de morir, provocar la muerte o soportar una pérdida. Según Braidotti, dicha conducta resulta de la desigualdad social que se aprecia por ejemplo en la distribución del cuidado de la salud y las tasas de mortalidad entre niños y jóvenes (2013: 113-114).

Trasladando dicho razonamiento a la novela, el miedo a la muerte ha provocado que el individuo haya fomentado todo tipo de formas para combatirla, lo cual ha hecho que la tecnología avance, pero su obsesión ha llegado a tal punto que también considera al resto como

amenaza. Por ello, el acceso a la tecnología en *Altered Carbon* queda limitado a aquellos con mayores recursos, que prefieren abusar y manipular la vida y la muerte del resto antes que compartir con ellos los avances tecnológicos. En suma, el hecho de que el ser humano haya conseguido ir más allá de los límites de su humanidad no lo ha hecho mejor, únicamente ha reforzado aquellos aspectos que precisamente se podría decir que lo hacen menos humano, como son las ansias de poder, dominio, expansión o acumulación de bienes.

4. *La muerte en Altered Carbon: el dominio de la muerte y el control ilimitado sobre la vida del individuo*

Cobra sentido entonces que Kovacs comience el primer capítulo afirmando que “volver de la muerte puede ser duro” (Morgan 2002: 10). La muerte, que antes suponía un hecho inevitable, se ha convertido en una situación que se puede retrasar ilimitadamente o incluso evadir por completo, si se cuenta con los medios suficientes. Dicho de otro modo, la creación de la pila cortical ha conseguido que parezca que la muerte ya no forma parte de la vida. Al darse tal situación, la tecnología ha tomado el control sobre la muerte y le ha dado al estado, conocido en la novela como Protectorado, un poder ilimitado para controlar la vida del individuo. De ahí que la elección de palabras de Kovacs no sea casual.

El lector comienza a ver muy pronto que la inmortalidad no es ni de lejos tan ideal como se podría pensar en un principio. La novela no profundiza sobre ello, pero muestra continuamente el control del Protectorado sobre la sociedad de manera que el lector pueda tomar conciencia de cómo un desarrollo tecnológico de tal magnitud podría atentar contra sus derechos. Las posibilidades de morir en *Altered Carbon* se han reducido a una: si se destruye la pila, la persona muere. Así, la muerte se ha vuelto dependiente de la tecnología y ya no pertenece al sujeto. Aquellos que como el Protectorado controlan la tecnología o que pagan por sus servicios como los mats, pueden decidir quién puede revivir y cómo lo hará. El suicidio no es una opción ya que se considera ilegal en la novela, por lo que se puede traer a gente de vuelta en contra de su voluntad. Por último, el poder separar la mente y el cuerpo del individuo hace que ambas se puedan manipular de diferentes formas. Una persona puede hacer clones no solo de su cuerpo, sino también de su conciencia, lo que se conoce como “reenfundado doble”. Dicho reenfundado está prohibido, por lo que cuando, como ocurre con Kovacs, se descubre un caso así, se genera el dilema de decidir cuál de los dos sujetos –que al fin y al cabo son el mismo y por tanto ambos tendrían derecho a vivir– debe morir. Por su parte, la mente digitalizada también puede descargarse, hackearse o incluso borrarse, lo que eliminaría partes o la totalidad de la memoria del individuo.

La inmortalidad conseguida mediante la tecnología ha invadido así la intimidad del individuo y lo ha convertido en un producto comercial público. Foucault define dicha tecnología como “biopoder”, que es la capacidad de “hacer vivir y dejar morir” (2003: 247). Sobre dicha definición, Alexander Pisarev explica que el biopoder hace hincapié “en el cultivo, la corrección y el control de la vida y la gestión de sus riesgos, incertidumbres y deficiencias” (2020: 40). Como se deduce, la base del biopoder es el control sobre la vida. Sin embargo, Foucault señala que la muerte ponía límite a dicho poder ya que el poder puede controlar la mortalidad, pero no la muerte. De tal manera, la muerte se convertía en un acto privado e íntimo del individuo donde podía escapar del poder que el estado había ejercido sobre él durante su vida (2003: 248).³ El biopoder presente en la novela ha resuelto el inconveniente de la muerte usando la

³ La definición de Foucault de biopoder se relaciona directamente con el concepto “necropolítica”, propuesto por el académico Achille Mbembe en su artículo de 2006 con el mismo nombre. La necropolítica se refiere a la capacidad que tienen los poderes social y político para disponer cómo la gente, diferenciados según su posición social, género o nacionalidad, puede vivir y cómo puede morir.

pila cortical. Con ella, el Protectorado y los mats han conseguido adueñarse de la muerte y pueden controlar la vida del individuo eternamente.

Al convertir la muerte en un hecho reversible, el individuo ha perdido también su espiritualidad. La humanidad ya no se prepara para un posible más allá, ni cuida su cuerpo buscando reencarnarse en él o anhela la salvación de su alma. En *Altered Carbon* no hay lugar para creer en dioses o en ningún otro recipiente de la esencia humana que no sea la mente. La sociedad parece haber aceptado tales hechos y ha reevaluado el concepto de muerte excluyendo su aspecto definitivo. En el caso de los mats, sus recursos les permiten vivir durante mucho más tiempo que la mayoría de los seres humanos y, siendo conscientes de ello, se han elevado a ellos mismos hasta considerarse dioses. Kovacs recuerda las palabras de Quellcrist Falconer, una activista y revolucionaria política de su planeta natal. Falconer se refiere a dichas elites mencionando que, gracias a su poder y medios se han convertido en la nueva muerte, pudiendo acosar y perseguir a quien quieran durante el tiempo que sea necesario. Por su parte, la muerte, que antes suponía un símbolo de terror, ha quedado olvidada (Morgan 2002: 265).

Lo que se refleja es que el poder que han conseguido los mats con la inmortalidad les ha hecho capaces no solo de pasar por encima de la muerte, sino de controlarla por completo. Asimismo, el estado y los mats han hecho creer al ser humano corriente que la muerte ha dejado de ser un factor a tener en cuenta. Aprovechando tal circunstancia, han extendido su control e influencia sobre el individuo, haciendo que le sea imposible escapar incluso al morir. Es entonces cuando los mats se convierten en los nuevos dioses a los que el resto aspira convertirse y tener su mismo poder para dejar de ser controlados. Los únicos que se resisten a aceptar dicha realidad son los católicos.

En el contexto de la novela, los católicos creen que la esencia del ser humano se encuentra en el alma y que el cuerpo con el que se nace es el único que se debe tener durante la vida. Para ellos la muerte sigue siendo fundamental, ya que solo mediante ella pueden alcanzar lo que consideran la verdadera vida eterna. Por ello, para los católicos la muerte es un hecho ineludible y absoluto que solo Dios puede revertir y se oponen a que se les separe de su cuerpo, pues solo podrán resucitar con él. De tal manera, una vez que una persona católica es almacenada se considera que ha muerto y su pila está configurada para no volver a ser reenfundada ni utilizada de ninguna manera.

Los católicos rechazan así la forma desmedida en la que las fuerzas biopolíticas utilizan la tecnología para coaccionar y controlar la vida del individuo. Sin embargo, su oposición a integrar la tecnología en su vida igual que el resto ha hecho que tengan una posición vulnerable dentro de la sociedad de *Altered Carbon*. Los católicos son marginados y se abusa de ellos de diferentes maneras, pero sobre todo se usa su concepción de la muerte contra ellos. Ortega considera que su oposición al progreso hace a los católicos responsables de todos los males de la humanidad y, junto con el resto del departamento de policía, evita que se multipliquen almacenando sus pilas y dejando que sus cuerpos sean vendidos (Morgan 2002: 20-21). Igualmente, el hecho de que no se pueda utilizar la pila de un católico una vez muerto los convierte en un blanco fácil para los asesinos ya que sus víctimas no podrán revivir para acusarles.

Es más, en el tiempo en el que transcurre la novela se intenta aprobar una ley que permitiría revocar dicha condición temporalmente para que las víctimas de asesinato católicas pudiesen colaborar en las investigaciones de sus casos. De hecho, la muerte de una prostituta católica se vuelve relevante para el argumento, ya que la aprobación de la ley permitiría que la chica pudiese revelar datos fundamentales para el caso Bancroft. Tal situación no conviene a varios personajes, por lo que intentarán impedir que la ley salga adelante por todos los medios. Se entiende entonces que la muerte no ha desaparecido del mundo de *Altered Carbon*, sino que se ha transformado en un arma más en manos de los poderosos y de aquellos que cuentan con el poder suficiente para controlar y abusar a placer de aquellos que no cuentan

con su misma suerte y recursos. Así, al no haber un límite para la vida tampoco lo habría para el dominio que se puede ejercer sobre ella.

5. *El negocio de la inmortalidad: la desnaturalización de la vida y la degradación moral del individuo*

Como se ha estudiado, la muerte no se ha vuelto irrelevante en el mundo de *Altered Carbon* sino que es vital para mantener el negocio de la inmortalidad del que todos los personajes participan. Tanto los mats como el propio departamento de policía se benefician de la configuración de la pila y el almacenaje para controlar a la población, abusar de ella o encubrir sus crímenes. No solo eso, sino que los mats pueden permitirse tener sus propios clones mientras existen aquellos que, por falta de recursos, pueden llegar a tener una funda que no se corresponda con su género, edad o etnia. Por último, como el mismo Kovacs señala, “el almacenaje ha hecho posible torturar a un ser humano hasta la muerte y volver a empezar” (Morgan 2002: 130) es decir, si la vida es infinita, también lo puede ser el dolor.

Tales ejemplos demuestran que la tecnología de la pila no ha mejorado al individuo ni ha hecho que trascienda, sino que simplemente ha forzado una situación, la inmortalidad, sin darle ni tiempo ni espacio para que pudiese adaptarse a ella. El análisis que Pisarev hace de la serie se puede aplicar al presente artículo para expresar que en *Altered Carbon* hay “una crítica al futurismo transhumanista, que ignora el hecho de que cualquier tecnología incluye no solo sus capacidades, sino también las condiciones materiales de su introducción, distribución y aplicación” (2020: 38). La manera desproporcionada en la que los avances tecnológicos se han distribuido a lo largo de la sociedad de *Altered Carbon* hace que, a medida que avanza la novela, el lector vaya encontrando cada vez más inconvenientes a la inmortalidad que se describe.

El resultado de una vida eterna conseguida sin ningún tipo de restricción es que se acaba desnaturalizando y devaluando. Como Ortega advierte, vivir durante mucho tiempo hace que el individuo se distancie del resto de la sociedad hasta dejar de importarle si pasa por encima de ella (Morgan 2002: 59). Aquellos con dinero y poder han presenciado los sucesos históricos suficientes como para que, al cabo de unas cuantas vidas, haya dejado de afectarles lo que ocurre a su alrededor. Es entonces cuando se colocan por encima de las leyes que regulan su mundo y se autoproclaman dioses. Por su parte, aquellos sin tantos recursos también tienen la garantía de la inmortalidad por lo que no les importará comerciar con su propia vida y cuerpo siempre que obtengan algo a cambio. Así, cuanto más se incite a los últimos a venderse, más podrán aprovechar los primeros para comprarles y utilizar su vida como les plazca.

En la novela, el burdel Despistado es un lugar recurrente para los mats porque cuenta con unos servicios ilimitados. Para satisfacerse, los clientes pueden utilizar a las personas que contratan a su antojo; torturándoles, mutilándoles o asesinandoles sin que haya mayor inconveniente que pagar una funda nueva. Además, el Despistado cuenta con empleados católicos para impedir que la policía pueda investigar en caso de que surja algún problema. De tal manera, incluso la religión es útil para el negocio de la inmortalidad y refleja la degradación moral en *Altered Carbon*. Nikola Foršek señala que la religión proporciona una irónica contrapartida para el transhumanismo descrito en la novela. Usando la religión como ejemplo, se quiere mostrar como al haberse distanciado de la moralidad la sociedad de *Altered Carbon* ya no tiene nada que la vigile y, por tanto, su brújula moral ha degenerado hacia la decrepitud (Foršek 2019: 13-14).

El negocio de la inmortalidad ha explotado al máximo su función de mantener la vida ilimitadamente, lo que ha terminado deshumanizándola. La vida acaba perdiendo el valor para la gente como los mats porque saben que todo lo que puede significar el final para otros (guerras, crisis, hambrunas etcétera), no lo es para ellos. La vida se utiliza como si fuese un producto más que se puede comprar y no como una posesión exclusiva del individuo. La

persona pierde así su característica de ser humano y se vuelve un mero objeto utilizado por aquellos que cuentan con más poder para seguir manteniendo el negocio de la inmortalidad en funcionamiento.

6. Conclusión

A priori podría parecer que la humanidad de *Altered Carbon* había logrado trascender sus límites materiales con la digitalización humana, pero en realidad se ha vuelto más vital que nunca preservar todo lo que se pueda de una persona. A pesar de que pueden tener la funda que deseen, los mats se aferran a su imagen usando clones de sí mismos. Ortega se preocupa por Kovacs y llega a tener relaciones con él porque lleva puesta la funda de su pareja y no asimila que a quien tiene delante ya no es él. Asimismo, Irene representa la alienación que sufren muchos al tener un cuerpo con el que no se identifican pero que son forzados a aceptar. Por su parte, Lizzie ejemplifica la opresión de un desarrollo tecnológico sin límites ni ética, y que solo sirve para aumentar el poder de un sector de la población. Por tanto, el gran culmen de la ciencia no se basa en un ciclo que venera la vida sino la muerte y la esterilidad. La inmortalidad ha llegado a controlar la existencia del individuo hasta el punto en que ni siquiera la muerte permite al individuo escapar de dicho ciclo.

Como conclusión, *Altered Carbon* proyecta un mundo que avisa que el ser humano podría no estar preparado para la vida inmortal, al menos no con una visión posthumanista que trate la conciencia como un montón de datos y el cuerpo como un objeto desechable. Balsamo explica que las innovaciones tecnológicas del presente, llevadas a cabo sobre el cuerpo, permiten soñar con una futura “vida” tecnológica en la que el hombre es inmortal y controla la vida y la muerte. Sin embargo, Balsamo razona que detrás de dicha fantasía se haya “un miedo tangible a la muerte y la aniquilación de amenazas corporales incontrolables e increíbles: virus resistentes a los antibióticos, infecciones aleatorias, bacterias carnívoras” (1996: 1-2). El miedo a morir ha provocado que el individuo rechace su cuerpo, percibido como un recipiente limitante y vulnerable lleno de factores incontrolables para mantenerle con vida el tiempo que desea. Por el contrario, la mente pasa a considerarse como el factor que verdaderamente permite existir al individuo, volviéndose prioritario separarla del cuerpo para poder alcanzar un dominio total e ilimitado sobre la vida y la muerte.

Frente a dicha representación, el texto expone que la vida acabaría perdiendo todo valor para el individuo. Análogamente, como Hayles apunta, el ser humano no puede entenderse sin un cuerpo material ya que es un ser encarnado y, aunque pueda modificarse mediante la virtualización, sigue necesítandolo para existir (1996: 26). De tal forma, novelas como *Altered Carbon* ayudan a recordar que, a pesar de que se intente alcanzar un futuro en el que el ser humano pueda deshacerse de muchas de las dolencias que padece a lo largo de su vida, o incluso de la muerte, hay que tener presente que la conciencia del ser humano está sujeta a una mente y a un cuerpo adaptado a ella. Por tanto, la mente no puede prevalecer sobre el cuerpo. Asimismo, la novela también recalca las consecuencias de no acompañar ni ayudar al individuo a adaptarse a las nuevas condiciones que pueda tener en el futuro. Finalmente, se representa la alienación que sufre la humanidad debido a la desigualdad social generada por un desarrollo tecnológico que solo beneficia a unos pocos y supone un método de control para el resto. Se puede razonar entonces que si se busca un futuro donde el ser humano pueda trascender sus límites, se debe trabajar en cada momento por y para beneficio del individuo independientemente de su condición social.

Bibliografía

- BALSAMO, A., *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham / Londres: Duke University Press 1996.
- BOSTROM, N., «The Transhumanist FAQ», *World Transhumanist Association* 2003. URL: <https://nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf>. [Último acceso: 9-VII-2022].
- BRAIDOTTI, R., *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press 2013.
- LOCKE, J., *Ensayo sobre el entendimiento humano*. Madrid: Verbum 2020.
- MORGAN, R.K., *Carbono alterado*. Barcelona: Minotauro 2002.
- FORŠEK, N. *Transhumanism, Ethics and Religion in Altered Carbon by Richard K. Morgan*, Trabajo de fin de Grado. Osijek: Universidad Josip Juraj Strossmayer 2019.
- FOUCAULT, M., *Society Must be Defended: Lectures at the Collège de France, 1975-76*. Nueva York: Picador 2003.
- HAMDAN, S. I., «Human Subjectivity and Technology in Richard Morgan's *Altered Carbon*», *3L: Language, Linguistics, Literature the Southeast Asian Journal of English Language Studies* 17 (2011), 121-132.
- HAYLES, N. K., «Embodied Virtuality: Or How to Put Bodies Back into the Picture», en: Moser, M. A. y MacLeod, D. (ed.): *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*. Cambridge, Mass: MIT Press 1996, 1-28.
- , *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press 1999.
- KRUEGER, O., «Gnosis in Cyberspace? Body, Mind and Progress in Posthumanism», *Journal of Evolution and Technology* 14 (2005), 77-89.
- PISAREV, A., «The Conflict of Immortalities: The Biopolitics of the Cerebral Subject and Religious Life in *Altered Carbon*», *State, Religion and Church* 7 (2020), 25-46.
- RABKIN, E. S., «Introduction: The Self-Defeating Fantasy» en: Slusser, G., Westfahl, G. y Rabkin, E.S. (eds.): *Immortal Engines: Life Extension and Immortality in Science Fiction and Fantasy*. Athens: University of Georgia Press 1996, ix-xvii.
- SCHWETMAN, J. D., «Romanticism and the Cortical Stack: Cyberpunk Subjectivity in the Takeshi Kovacs Novels of Richard K. Morgan», *Pacific Coast Philology* 41 (2006), 124-140.
- TURING, A. M., «Computing Machinery and Intelligence», *Mind* 49 (1950), 433-460.

Nazis and Uchronia: A Dissection of Brad Linaweaver's Anti-Communist Moon of Ice

ÁNGELA MURO ARPÓN

Universidad de Alcalá

angelamuroarpon@gmail.com

Abstract

Being sustained on facts, history should be considered reliable. However, people often speculate about what would have occurred if certain events had or had not happened. This wondering led to the birth of uchronia, a literary genre based on these speculative thoughts. Uchronian texts combine the real and the imagined, exploring a possible turn in history and its consequences. One of the most popular themes, the Nazi victory in WWII, is explored in Brad Linaweaver's novella *Moon of Ice* (1993), where Josef Goebbels becomes the narrator and reflects on the history and (dystopian) future of the regime. Bearing all this in mind, the study dissects *Moon of Ice* to unveil the alternate turn in the novella, comparing it to "historical" facts. For this purpose, it analyses the figure of Goebbels, who historically belonged to Hitler's Circle of Evil. It compares the historical persona with Linaweaver's renewed Goebbels, who has lost interest in Nazi politics. It also focuses on the Nazi creation of the atomic bomb as the uchronian "point of divergence" of the story, where history changed, and examines its consequences. Besides, it delves into the dystopian/uchronian coexistence of technology and premodern beliefs in Lineweaver's work. Finally, it analyses a positive portrayal of the Nazi victory in the Second World War, as opposed to the negative characterisation of Communism, considered as the real threat to the US in the novella.

KEYWORDS: Uchronia, Nazism, technology, fanaticism, anti-Communism.

Resumen

Basada en hechos, la historia como disciplina tiende a considerarse fiable. Sin embargo, se tiende a pensar en qué pasaría si la historia fuera distinta. Esta curiosidad ha conducido al nacimiento de la ucronía como género literario. La historia alternativa combina lo real y lo imaginario para explorar posibles cambios históricos y sus consecuencias. En literatura Angloamericana, la victoria nazi en la Segunda Guerra Mundial es uno de los temas ucrónicos más recurrentes. Brad Linaweaver lo explora en su novela corta *Moon of Ice* (1993), donde Josef Goebbels narra y reflexiona sobre la historia y el (distópico) futuro del régimen. Este estudio disecciona la novela y la compara con hechos históricos. Se analiza la figura de Goebbels, quién históricamente perteneció al círculo cerna de Hitler. Se compara a la persona real con el nuevo personaje de Linaweaver, que ha perdido su interés en la política nazi. Por otro lado, se centra en la creación de la bomba atómica como 'punto de divergencia' y las consecuencias que esta acarrea. También se investiga la coexistencia distópica de tecnología e ideas premodernas. Finalmente, se estudia el retrato positivo de la Alemania nazi en oposición a la caracterización negativa del Comunismo, el enemigo real de los EE.UU. en esta novela corta.

PALABRAS CLAVE: Ucronía, nazismo, tecnología, fanatismo, anticomunismo.

1. Introduction: *Uchronia, the divergent reality*

History is written by the winners
(Orwell 1944)

*History is always written wrong, and so
always needs to be rewritten.*
(Santayana 1980: 333)

History is defined as a written narrative, based upon the chronological record of events about the past. Historians believe it is a succession of cause-effect affairs where the occurrence of events leads to specific circumstances which will later result in a different state of affairs (McCullagh 1984: 176). In other words, past events create a particular way to the future. Besides, being professedly sustained on facts, history used to be considered reliable and, therefore, unquestionable. However, George Orwell and George Santayana might be right. History may be inaccurate and manipulated, becoming a tool in the hands of the powerful. In fact, scholars, such as Linda Hutcheon or Hayden White, use newer definitions which question historical reliability. Hutcheon (2004) introduces the concept 'historiographic metafiction', which

refuses the view that only history has a truth claim, both by questioning the ground of that claim in historiography and by asserting that both history and fiction are discourses, human constructs, signifying systems, and both derive their major claim to truth from that identity. (93)

Concerning White, he published *Metahistory. The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe* (1973) where he proposes the term 'metahistory' to reflect on the idea that historical writing could be considered fictional as it is imbued with historians' own moral and aesthetic purpose.

It is in human nature to wonder 'what if?' to question how the world would be if history had taken another turn, and there were new winners. According to Rosenfeld, we tend to speculate about what would have occurred if certain events had or had not happened, being either grateful or regretful that things worked out as they did (2005: 92-93). Our need for wondering has led to the emergence of a literary genre, alternate history or uchronia, which comes to frame this kind of speculative thoughts. Scholars believe that it first appeared in 19th-century France with Louis-Napoléon Geoffrey-Château's *Napoléon apocryphe* (1836), the story of how Napoleon Bonaparte conquers the world (Hellekson 2001: 19). Moreover, Charles Renouvier coined the term *uchronie* to address "utopia in history", but this concept/genre to which he referred is currently synonymous with the alternate history (Hellekson 2001: 20; Rosenfeld 2005: 5). Therefore, alternate history filled a lack in literature. In Alkon's words, "there was no precedent for any [genre] allowing radical displacement of fictional time away from the present while also allowing for insistent speculative connection of the imagined time to the possible shapes of real history" (199: 153).

Uchronian texts are mainly based on conjecture. In fact, the history field describes alternate history as subjunctive conditionals (what if?) or counterfactuals (Murphy 1969: 14). Rather than challenging the past, uchronias combine history and fiction in order to explore how the change of a historical variable might be pivotal in the alteration of the course of history (Hellekson 2001: 20; Hellekson 2009: 453). In other words, alternate history deviates from historical record and proposes an alternative fictional reality. This deviation, often called point of divergence, is a key and common trait that distinguishes uchronia from other genres, such as historical fiction (Rosenfeld 2002: 5). According to Rosenfeld, these points of divergence focus on crucial historical events "that have squarely left their mark on the world of today" (2002: 11; 2005: 4). Thus, the points of divergence include events, such as conflicts, deaths of

prominent figures, the rise of cultural or religious movements, the creation of new technology, etc, which eventually lead to an alternate outcome. For example, *Bring the Jubilee* (1953) by Ward Moore, delves into the possible outcome of Confederate States winning the Battle of Gettysburg and subsequently the Civil War or “War of Southron Independence”.

One of the most popular scenarios in Anglo-American uchronias is the Third Reich, like in Robert Harris’s *Fatherland* (1992) or in Julie Mayhew’s *The Big Lie* (2015). Rosenfeld argues that the popularity of the Nazi era comes from “its enduring ability to attract and repel the contemporary imagination” (2005: 11). Besides, it is often considered the only regime that was able to create an idealised image that will always be remembered (Winthrop-Young 2006: 879). At first, alternate histories tended to build a Nazi-controlled world with a more dystopian atmosphere – as Philip K. Dick did in his *The Man in the High Castle* (1962) –, and to depict heroic British and/or US characters fighting archetypical evil Nazis (Daněk 2017: 12-13).

However, this portrayal changes in the last three decades of the century, with works such as Len Deighton’s *SS-GB* (1978). On the one hand, British uchronia was used to dissolve the moral superiority of the UK after the loss of its status as an empire, as a “global power” (Daněk 2017: 14). They either universalised the Nazis by asseverating that not only the Germans could embrace fascism, or “dismissed the threat of a Nazi victory [...] to condemn the legacy of Churchill” (Rosenfeld 2005: 386) For this purpose, uchronias started to portray German characters as normal people with whom the so-called Allies would be willing to collaborate (Daněk 2017:11). On the other hand, Rosenfeld explained that some US alternate histories (often written from a conservative perspective) shifted from self-affirmative to self-critical (Rosenfeld 2005: 386). In other words, they questioned the American intervention in WWII. After (and during) the Cold War, anti-Communist authors, such as Pat Buchanan or Brad Linaweaver, portrayed the Nazi victory “in benign terms” to concentrate on condemning “the evils of the Soviet Union” (Rosenfeld 2005: 386). In this sense, these uchronias challenged the intervention of the United States in the conflict, focusing particularly on the possibility of saving “the cost of the post-war fight against communism [...] implying that Communism is more dangerous than Nazism” (qtd. in Daněk 2017: 14).

Due to Adolf Hitler being historically considered an evil figure, the possibility of him actually winning WWII may appear distressing. Hence, the Nazi victory in uchronias can only be explained as the result of failed democracies, of Allies lacking the principles which supposedly helped them beat Germany. Winthrop-Young points that Nazis would not be defeated by better troops, but by better men (2006: 882). That is, if uchronian democratic societies do not win the war, it follows that it is because they lack morality. Therefore, their goodness is not enough to defeat the Führer. In this vein, Winthrop-Young affirms that alternate histories teach that democracies will never beat Nazism because they do not foster secondary virtues of the Nazis, such as discipline, unity or conviction (2006: 884). Additionally, alternate history about Nazism may also introduce the establishment of a regressive (almost feudal) system where the leader is deified (Winthrop-Young 2006: 885). For instance, Katherine Burdekin’s *Swastika Night* (1937) revolves around the importance of the *Führerprinzip* or ‘leader principle’ that prescribed the fundamental basis of political authority in the governmental structures of the Third Reich. It works as a hierarchy where the leader (*Führer*, in German) has absolute responsibility in his own area, demands absolute obedience from those below him and answers only to his superiors («Führerprinzip» 2022). Furthermore, Winthrop-Young states that this (often irrational) cultism may be also included in other type of uchronias, where technology emerges as a relevant feature (2006: 887). In other words, there are works in which the uchronian scenario is used to depict an increasingly accelerated world where premodern beliefs and modern scientific achievements coexist on the same level.

2. Brad Linaweaver's *Moon Of Ice*

In 1993, Brad Linaweaver published his uchronian *Moon of Ice*, a Nebula-award finalist novella set in the 1960s. It is an alternate history about the possible Nazi victory in the Second World War. It revolves around the anarchist daughter of Josef Goebbels, Hilda, who decides to publish her father's diaries. Therefore, Hitler's Minister becomes the first of several narrators in the story. He tells the reader that he visited Hitler's deathbed, and they spent the *Führer's* last hours talking about the past and future of the regime. Goebbels also reflects on the history of a Nazi Empire, whose fanaticism appears to be vanishing. Besides, he explains that he tends to constantly disagree with Hilda due to their different ideological standpoints. Finally, Goebbels reveals the radicalisation of a Nazi faction that wanted to kill him for abandoning his position in the search of the 'greater good.' At the end, Hilda starts narrating and reflecting on her life choices and the death of her father and Nazism.

2.1. Looking for the alternate history: Linaweaver's uchronian Reich

This paper will apply the above mentioned definition and characteristics of uchronian genre to Linaweaver's *Moon of Ice*. For this purpose, it will first focus on Linaweaver's main character and narrator, Dr. Josef Goebbels, Minister for Public Enlightenment and Propaganda. His job consisted in spreading the ideology of the regime – and so does Linaweaver's character. He controlled media and culture, promoting an anti-Semitic and violent atmosphere still remembered nowadays («The Man Behind Hitler» 2022). Sheehan reveals that Goebbels was a mastermind narcissist who liked being admired and belonged to Hitler's 'Circle of Evil,' the closest associates of the *Führer* (2015). He socialised with the elite of the Nazi Party, people like Hermann Göring, Heinrich Himmler, Joachim von Ribbentrop or Albert Speer.

Linaweaver's narrator does not exactly fit the historical description. He is still considered and described as an evil man proud of the past. In fact, he follows Machiavelli's advice, "cruelties should be committed all at once, as in that way each separate one is less felt, and gives less offense"¹ (Linaweaver 2001: 378), in an attempt to express the satisfaction of having done a difficult, but efficient job. Goebbels justifies his actions during World War II, pretending his behaviour was only used to avoid the *Götterdämmerung*, a situation defined as "a collapse (as of a society or regime) marked by catastrophic violence and disorder" («Götterdämmerung» 2022). However, this new Minister of Propaganda does not seem interested in keeping his position in the abovementioned 'Circle of Evil.' He is eager to retire and to leave his cruel actions behind. One may argue that Linaweaver's Goebbels has experienced a normalisation process, mentioned by Daněk (2017: 11), which transforms evil historical personalities into common people. This new Goebbels diverges from the historical one primarily because he refuses to continue being ruthless. The fictional Minister of Propaganda has become an old man who just worries about his family. He wants to reunite them all despite their beliefs. He does not expect his children to despise him². As a matter of fact, the rejection by both his daughter and his son is an absolute blow to him. In contrast, the non-fictional Goebbels (and his wife) were among the Nazis that committed suicide in the dawn of the Third Reich. Before ending their lives in the bunker, they murdered their six children³, five girls and a boy (Sheehan 2015).

Throughout his narration, Goebbels presents himself as partly responsible for the point of divergence. In *Moon of Ice*, this crucial event involves the creation of technological advances, particularly, the invention of a functional atomic bomb. Whereas the discovery of nuclear

1 This idea appears in Niccolò Machiavelli's *The Prince*, where the Italian theorist justified the use of immoral means to achieve an end.

2 Hilda appears to be a more open-minded person who wants a more democratic world, whereas his son, Helmuth, hates him for not fighting enough for the Third Reich.

3 *Moon of Ice* introduces the reader to three of these kids: Helga, Hilda (the dissident) and Helmuth (the fanatic).

fission by German scientists –such as Otto Hahn, Lise Meitner and Fritz Strassman– would have allowed Nazis to invent the atomic bomb, it was functionally and historically developed by a US programme, the so-called Manhattan Project («Atomic Bomb History» 2020). Conversely, the novella narrates the success of the *Uranverein*, which was the Nazi programme that studied the creation of the atomic bomb (Beléndez & Arribas 2015). Linaweaver’s Goebbels determines that two important German men participated in the project: alluded Otto Hahn, who discovered nuclear fission, and Werner Heisenberg, who was a theoretical physicist (and Nobel-prize winner) and actually was part of the *Uranverein* programme (Beléndez & Arribas 2015). In Linaweaver’s story, Nazism won the war because they used the atomic bomb against all their enemies, throwing it against Britain, the US and the Soviet Union. Consequently, Goebbels remembers using this weapon in the “Bomb of London,” in the destruction of “Patton and his Third Army” – who were part of the Allied Normandy landings –, and in the annihilation of Marxism in Russia (Linaweaver 2001: 360).

Furthermore, the author also includes the possibility of using the atomic bomb to solve the ‘Jewish Question.’ Historically-racist Nazi ideology regarded Jewish people as an evil cancer to Aryan Germany that should be extirpated. Therefore, anti-Jewish policies flourished, encouraging a supposedly necessary mass death of those considered as inferior individuals before and during the Second World War (Ehrenreich 2007: 167). Ehrenreich affirms that the consequence of these ideas was the ‘Final Solution,’ a new idea/tool that fuelled the Holocaust (2007: 170). As it appears in other uchronias, such as Robert Harris’ *Fatherland* (1992), the ‘Final solution’ to the ‘Jewish Question’ lied in the imprisonment and assassination without trial of thousands of Jews. These people were sent packed together in trains to concentration camps, like Auschwitz or Mauthausen, where they would be imprisoned and then killed⁴. In *Moon of Ice*, Linaweaver keeps the concentration camps but transforms the atomic bomb into the ‘Final Solution,’ as Goebbels states: “We handled the Jewish policy. The atom-bombing of camps was a bonus” (Linaweaver 2001: 365). In this vein, new technological advances and progress enabled the beginning of the Holocaust, paradoxically reversing any possibility of social improvement.

In *Moon of Ice*, this technology⁵ coexists with premodern beliefs, through a section of the SS⁶, radicalised in Burgundy, an independent state created after the war. These men believe that the post-war Nazi Empire “has become weak owing to the abandonment of its holy racial mission in favor of pragmatic, technocratic policies” (Rosenfeld 2002: 123). They blame the elite of the Nazi Party for this and consequently kidnap the protagonist, Goebbels. In this vein, they turn to a mystical agenda that will allow them to reconquer and dominate the entire world. They believe in the *Kirchenkampf* or “the campaign against the [German] churches” (Linaweaver 2001: 387). Moreover, they follow the ideology of Himmler’s *Ahnenerbe*, an organisation that aspired “to influence in intellectual and cultural matters” and which was founded on the relevance of ancestral heritage (Hutton 2001: 65). This organisation was particularly interested in the *Welteislehre*, a prophecy by Austrian engineer Hans Horbiger⁷, which hypothesises about the possibility that ice could be the basic substance of all cosmic processes, most impressively materialised in the moon (Wessely 2006). Hence, *Moon of Ice* emerges as the title of Linaweaver’s novella. Applied to the Nazi regime, the *Welteislehre* prophecy brought

4 Jewish people were starved, tortured, forced to work, etc., and eventually assassinated.

5 In Brad Linaweaver’s novella, the technological progress comes from the atomic bomb, deadly viruses or even Von Braun’s part in the US Space Race victory. Curiously, Wenher Von Braun was a (ex)Nazi engineer who helped the USA to win the Cold War (Hollingham 2015).

6 The *Schutzstaffel* (SS) was the Nazi paramilitary organisation, which eventually got in charge of the “Jewish Question”.

7 Horbiger died before the rise of the Third Reich; nevertheless, Hitler was interested in Horbiger’s *Welteislehre* theory because it fit into his delusional view of the origin of races, and the providential and magical sense of the world.

“the belief that ‘Aryans’ had arrived fully formed from ‘heaven,’ being preserved in ‘eternal ice’ before stalking the earth armed with superhuman ‘electrical powers’” (qtd. in Hutton 2001: 255). In other words, the *Welteislehre* is used to justify the Holocaust and the need for an Aryan (totally-pure) race in the novella – but was also applied during the historical Third Reich.

This conception of purity is very significant in *Moon of Ice*, particularly for the aforementioned SS radicals. These Burgundian fanatics change their DNA in order to become taller, whiter, blonder and more blue-eyed. For example, Goebbels’ son loses all the features that make him look like his father, such as the dark hair. They want to transform themselves into *Übermenschen* or Supermen – following Nietzsche’s philosophy⁸ –, and to be viewed as objects of worship (Linaweaver 2001: 371). Thus, Linaweaver interweaves genetic engineering and premodern ideas. Furthermore, the ultimate objective of this radical SS faction is to save Germany from the abovementioned decadence: “Germany has become decadent. It has forgotten its ideals. That my sister Hilda is allowed to live is proof enough. Look at you. You’re not the man you were in the grand old days of the genocide” (Linaweaver 2001: 404). For this purpose, Burgundians ask for help from Doctor Dietrich. Linaweaver describes him as a Jewish child, who was turned into an anti-Semite and, after enduring human cruelty, was reborn as a misanthrope⁹. In this vein, the doctor designs a virus that will kill everyone who is not Aryan in order to fulfill his revenge against humanity:

My sponsors want a project carried out for racist reasons. I do not believe in their theories, religion, or pride. This pure blonde race they worship has never existed, [...] My involvement in the project is for other reasons. [...] Remember that I came to hate all of the human race. This does not mean that I gave up my reason or started engaging in wishful thinking. If the Burgundians enable me to wipe out most of humanity, with themselves exempt from the holocaust, I’ll go along with it. (Linaweaver 2001: 399)

Doctor Dietrich becomes a new Hitler obsessed with exterminating humankind. Once again, Linaweaver links ideas of the past and technology of the future, whose union will only bring destruction. Kidnapped Goebbels is shocked by the doctor and attempts to stop him. Nevertheless, Dietrich tells him that he did exactly the same to the Jews, heavily criticising the Minister’s role in the Holocaust.

Interestingly, the cult of the leader (*Führerprinzip*) is not as important in the novella as the idea itself, contradicting Himmler’s aim of deifying Hitler: “The Führer and I talked of Himmler’s plans to make him an SS saint” (Linaweaver 2001: 358). The commander of the Burgundians, Kauffman, explains that Hitler was only a figure through which the ideology of the Nazi Party was spread:

Hitler was more than a man. He was a living part of an idea. He did not always recognize his own importance. He was chosen by the Vril Society, the sacred order of the Luminous Lodge, the purest, finest product of the believers in the Thule. Adolf Hitler was the medium. The Society used him accordingly. He was the focal point. Behind him were powerful magicians (Linaweaver 2001: 389).

Kauffman’s words may try to show that Hitler was just the face of the Nazi movement, another tool in the development of the Third Reich. *De facto*, it is said that the fictional Hitler, the ‘man of flesh and blood,’ will be forgotten after death, but the spirit of Aryanism, his ideas and the myths around him will prevail (Linaweaver 2001: 358)¹⁰. In this sense, Linaweaver emphasises the bureaucratic and technical conglomerate of the Reich, blurring the

8 Although it is never affirmed in the novella, the transformation of Burgundians into Supermen appears to refer to Nietzsche’s philosophy, which was often applied to justify crime and Aryanism during the Third Reich.

9 His description (except for his religion) reminds that of Josef Mengele, the *Todesengel*, a Nazi doctor known for experimenting and executing Jews.

10 This characteristic appears in other alternate histories, such as *Swastika Night*. In Burdekin’s novel, the figure of Hitler has been totally distorted to appear Aryan (strong, blonde man), but his ideology and myth remain.

overwhelming centrality of Hitler as the head of the movement and focusing on the Aryan ideology and its many adherents and promoters. Hence, Hitler becomes just the face of Nazi politics, even former-Jew Doctor Dietrich can turn into the ‘new’ *Führer* of the story.

In spite of the Burgundians’ abovementioned complaints, *Moon of Ice* offers a very optimistic description of the Nazi victory in the Second World War. The 2000 postscript by Hilda Goebbels, where she takes the floor and turns into the second narrator, portrays an Empire that completely differs from Hitler’s objective. She explains that Nazi Germany collaborates with the United States in scientific projects and becomes less National Socialist after some time. According to her, “Europe began to remove age-old barriers to commerce [and] economic benefits began to spread ... and [the Nazi] ideology [was] damned” (Linaweaver 2001: 412). Europe enjoys a new prosperity, and the so-thought permanent race segregation disappears. Hilda affirms that the “New Order lasted only long enough to knock down the barriers to racial separation, and economics did the rest” (Linaweaver 2001: 412). After all, “*Der Jude* could not be stopped by a mere Führer” (Linaweaver 2001: 413)¹¹. Additionally, censorship is also disappearing in Linaweaver’s novella. Hilda states that people are wondering why the Third Reich was so cruel that it dropped bombs against civilians, that people condemn the measures of the late Regime and are not imprisoned or killed. In her view, freedom of speech is being recovered in Germany.

2.2. *Alternate Allies: Linaweaver’s uchronian image of the USA, the UK and Russia*

In *Moon of Ice*, the Nazi victory does not only come with criticism against the Third Reich. On the one hand, it criticises the behaviour of both prime minister Churchill and President Roosevelt. Both men are historically considered heroes of the Second World War, but Linaweaver destroys this image in *Moon of Ice*. Firstly, the novella pictures Winston Churchill as a mad man, “the premier war criminal of [their] time”, because he “started unrestricted bombing of civilians” (Linaweaver 2001: 360) –leaving Nazis no alternative but to counterattack. Secondly, *Moon of Ice*’s Franklin Delano Roosevelt was impeached due to his treason to the country: he was responsible for the “Pearl Harbor question” (Linaweaver 2001: 359). In this sense, Linaweaver’s novel deprives Churchill and Roosevelt of their principles, showing how the uchronian Allies’ lack of morality leads to the failure of their democracies and consequently to the victory of Nazis.

On the other hand, Rosenfeld argues that Linaweaver’s novel appears to suggest that the US should have taken the isolationist decision of not participating in the Second World War (2005: 125). According to the novella, the Third Reich was never a threat to the USA. The US love of the individual and of complete freedom scares Nazism because it opposes Nazi mass subjugation and censorship. In fact, Goebbels notes in his diaries that “Nazis never intended to subjugate decadent America anyway. [Theirs] was a European vision” (Linaweaver 2001: 370). Moreover, *Moon of Ice* shows how isolationism would have allowed the US to be economically prosperous and to spare themselves the crisis which resulted from the Cold War. In this sense, Linaweaver recognises the evil character of Nazism but slightly displaces its dangers. Nazis do not have the monopoly of evil. In his view, Russian Communism seems to be even more dangerous and threatening than the Nazi Regime. According to his fictional Goebbels, Nazism “was a small price to stop Marxism cold” (Linaweaver 2001: 360). This position is in tune with Linaweaver’s conservative political turn due to the Cold War (Rosenfeld 2005: 125). In the end, *Moon of Ice* does not portray Nazism and Communism as comparable evil ideologies but relativises the former to highlight the malice of the latter.

¹¹ *Der Jude* was a magazine that employed “the talents of nearly all the main Jewish figures then writing in German,” such as Kafka (Maccoby 1981).

3. Conclusion

History is not totally reliable, which may be the reason why genres such as uchronia emerge to share a vision of what would have happened if events had been different (Rosenfeld 2002: 92). *Moon of Ice* is a paradigmatic example of alternate history. The narrator, Dr. Josef Goebbels, is not the cruel narcissist that history describes, but an old man eager to retire and worried about his family. Thus, *Moon of Ice* normalises the figure of one of the bloodiest and coldest men of the Circle of Evil, turning him into a retired politician and father. Linaweaver's work also interweaves the mythical interest of some factions of the Nazi Party (Himmler) with the technological progress that would have allowed them to continue their Aryan policies and the extermination of all non-Aryan people (including Goebbels or even Hitler). Moreover, the *Führerprinzip* becomes superfluous, because the importance of the *Führer* lies in being just a tool in the development of the Third Reich. At the end of the story, Linaweaver optimistically describes the results of the Nazi victory and focuses on the evil of Communism.

In sum, *Moon of Ice* introduces a new view of uchronian Nazism. It portrays a positive image of one of the most ruthless totalitarian regimes in history (Rosenfeld 2005: 122-125). It even makes the reader potentially empathise with Josef Goebbels, one of Hitler's bloodiest followers. In this sense, this novella normalises Goebbels' cruelty because the German Minister (both fictional and real character) avoids attacking the US society, concentrating on subjugating other European countries and minorities (Jews, Romanies, etc). The text also supports Nazi barbarity in order to praise the magnificence of the US, a country that willingly helped the Allies. That is, the US forces assisted the Allies, even though the war did not directly involve them at the beginning, as the Third Reich was concerned with the establishment of a European empire. Moreover, Linaweaver normalises the evils of Nazism in order to criticise Communism, an ideology which was actually a historical threat to the US (Rosenfeld 2005: 125). Although Linaweaver's work is an exemplary alternate history, meeting all the features of the genre, its ideological implications may be qualified as both disturbing and biased.

Bibliography

- ALON, N., «Alternate History and Postmodern Temporality», in: Cleary, T. R. (ed.): *Time, Literature and the Arts: Essays in Honor of Samuel L. Macey*. Macey 1994, 65-85.
- BELÉNDEZ, A. / E. ARRIBAS, «El desconocido papel de Heisenberg en la carrera por obtener la bomba atómica», *ABC* (24-X-2015). Available at: <https://www.abc.es/ciencia/20151024/abci-heisenberg-papel-bomba-atmica-201510231614.html>. [Last accessed 23-VI-2022].
- BURDEKIN, K., *Swastika Night* (1937). New York: Feminist Press 1985.
- DANĚK, Š., *Alternate History Novels Comparison of Harris's Fatherland and Dick's The Man in a High Castle*. Bachelor Thesis: Charles University, 2016.
- EHRENREICH, E., *The Nazi Ancestral Proof: Genealogy, Racial Science, and the Final Solution*. Bloomington: Indiana University Press 2007.
- «Führerprinzip», *Glosbe diccionario multilingüe*. Available at: <https://glosbe.com/en/en/F%C3%BChrerprinzip>. [Last accessed 30-VI-2022].
- «Götterdämmerung», *Merriam-Webster Dictionary*, N.d. Available at: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Götterdämmerung>. [Last accessed 2-VII-2022].
- HELLEKSON, K., «Alternate history», in: Bould, M., A. M. Butler, A. Roberts and S. Vint (eds.): *The Routledge Companion to Science Fiction*. London / New York: Routledge 2009, 475-479.
- , *The Alternate History: Refiguring Historical Time*. Kent: Kent State University Press 2001.

- HISTORY.COM EDITORS., «Atomic Bomb History» *History* (21-II-2020). Available at: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/atomic-bomb-history>. [Last accessed 23-VI-2022].
- HOLLINGHAM, R., «Wenher von Braun: el nazi que diseñó la ruta al espacio», *BBC* (20-XII-2015). Available at: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/12/151218_vert_fut_finde_nazi_wenher_brauns_espacio_yv. [Last accessed 23-vi-2021].
- HUTCHEON, L., *A Poetics of Postmodernism*. New York / London: Routledge 2004.
- HUTTON, C., *Linguistics and the Third Reich: Mother-tongue Fascism, Race and the Science of Language*. London / New York: Routledge 2001.
- LINAWEAVER, B., *Moon of Ice*, in: Turtledove H. and M. H. Greenberg (eds.): *The Best Alternate History Stories of the 20th Century*. E-book, Del Rey 2001, 357-413.
- MACCOBY, H., «The Jew: Essays from Martin Buber's Journal, *Der Jude*, 1916-1928, Selected, Edited, and Introduced by Arthur A. Cohen», *Commentary Magazine* (IV-1981). Available at: <https://www.commentarymagazine.com/articles/hyam-maccoby/the-jew-essays-from-martin-bubers-journal-der-jude-1916-1928-selected-edited-and-introduced-by-arthur-a-cohen>. [Last accessed 24-VI-2022].
- MACHIAVELLI, N., *The Prince* (1513). Londres: Penguin Classics, 2015.
- MCCULLAGH, C. B., *Justifying Historical Descriptions*. Nueva York: Cambridge University Press 1984.
- MURPHY, G. G. S., «On Counterfactual Propositions», *History and Theory* 9 (1969), 14-38.
- ORWELL, G., «As I Please», *Tribune* (4-II-1944). Available at: <http://alexpeak.com/twr/hiwbtw/>. [Last accessed 2-VI-2022].
- ROSENFELD, G. D., *The World Hitler Never Made: Alternate History and the Memory of Nazism*. Cambridge: Cambridge University Press 2005.
- , «Why Do We Ask “What If”?» Reflections on the Function of Alternate History.» *History and Theory* 41:4 (2002), 90-103.
- SANTAYANA, G., *The Life of Reason: Reason in Science*. New York: Dover 1980.
- SHEEHAN, J. J., «‘Goebbels: A Biography.’ Review of *Goebbels: A Biography*, by Peter Longerich», *New York Times* (13-V-2015). Available at: <https://www.nytimes.com/2015/05/17/books/review/goebbels-a-biography-by-peter-longerich.html>. [Last accessed 22-VI-2022].
- , «The Man Behind Hitler: Josef Goebbels (1897-1945)», *PBS*. N.d. Available at: <https://www.pbs.org/wgbh/americanexperience/features/goebbels-biography>. [Last accessed 7-VII-2022].
- WESSELY, C., «Cosmic Ice Theory: Science, Fiction and the Public, 1894-1945», *Max Planck Institute for the History of Science* (2006). Available at: <https://www.mpiwg-berlin.mpg.de/research/projects/DeptIII-ChristinaWessely-Welteislehre>. [Last accessed 3-VII-2022].
- WHITE, H., *Metahistory. The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Baltimore / London: Josh Hopkins University Press 1973.
- WINTHROP-YOUNG, G., «The Third Reich in Alternate History: Aspects of a Genre-specific Depiction of Nazi Culture», *The Journal of Popular Culture* 39:5 (2006), 878-896.

The Aunt's Tale: Characterization of Dystopian Characters through Architextuality and Hypertextuality

ANA SÁNCHEZ-ASENJO
Universidad de Alcalá
a.sancheza@edu.uah.es

Abstract

Margaret Atwood's 2019 novel *The Testaments* (*TT*) sheds light on aspects that were not addressed in Atwood's 1985 classic *The Handmaid's Tale* (*THT*). In particular, this sequel explores the character of Aunt Lydia, who was a simple villain in the first novel. It is through the relationships that *TT* establishes with other texts that layers are added to her personality. In order to examine this point, two concepts retrieved from Genette's transtextuality theory will be useful: "architextuality" and "hypertextuality." Firstly, the fact that *TT* belongs to the dystopian genre frames it within its classical canon, which includes a set of archetypes in which female characters tend to be relegated. Nevertheless, Aunt Lydia does not match unequivocally one of them, and this hints at her multiplicity. The other genres present in *TT* – diary and epistolary fiction, and witness literature – endow her with motivations and credibility. Secondly, the hypertextual relationship of *TT* and *THT* draws parallelisms between the protagonists of both novels, thus highlighting their victimhood, heroism, and culpability. All in all, Atwood relies on textual relations to build a ground-breaking character in terms of complexity and ideological revindications, which places *TT* in the current of feminist dystopias that subvert gender roles.

KEYWORDS: characterization, transtextuality, feminist dystopia, *The Testaments*, *The Handmaid's Tale*.

Resumen

Los testamentos (*LT*), de Margaret Atwood, revela aspectos que no se abordaron en *El cuento de la criada* (*ECDLC*). Concretamente, explora el personaje de Tía Lydia, presentada como una simple villana en la novela precedente. Su personalidad adquiere más matices a través de las relaciones que *LT* establece con otros textos. Para examinar esta idea, dos conceptos de la teoría de la transtextualidad de Genette serán útiles: "architextualidad" e "hipertextualidad". En primer lugar, *LT* se enmarca en el canon distópico clásico por pertenecer a este género, el cual incluye ciertos arquetipos que tienden a relegar a los personajes femeninos. Sin embargo, Tía Lydia no encaja unívocamente con uno de ellos, y esto deja intuir su multiplicidad. Los otros géneros a los que pertenece *LT* –el diario personal, y la literatura epistolar y la testimonial– dotan al personaje de motivaciones y credibilidad. En segundo lugar, la relación hipertextual de *LT* y *ECDLC* establece paralelismos entre sendas protagonistas, resaltando así su condición de víctimas, heroínas y culpables. En definitiva, Atwood se apoya en las relaciones textuales para construir un personaje rompedor en cuanto a complejidad y reivindicaciones ideológicas, lo que sitúa a *LT* en la corriente de distopías feministas que redefinen los roles de género.

PALABRAS CLAVE: caracterización, transtextualidad, distopía feminista, *Los testamentos*, *El cuento de la criada*.

1. Introduction: A New Tale

“Are there any questions?” were the last words of *The Handmaid’s Tale* (1985), Margaret Atwood’s most celebrated novel. And there were, indeed. Scholars formulated theories about the underlying meanings of the novel, and readers wanted to know what happened to Offred, to Gilead. *The Handmaid’s Tale* (*THT* hereafter) has been the subject of numerous academic works; it is considered a classic in the dystopian field, a quintessential feminist writing, and has earned its place in the contemporary literature canon (Bloom 2004: 15). *THT* gained popularity with the resurgence of feminist movements in the twenty-first century and as a response to the increasing consolidation of ultra-conservative governments around the world. In fact, its sales rose 200 percent after Donald Trump’s arrival to the White House, and the symbology of the novel has been used in protests against his administration (Trombetta 2019). Following this success – and the acclaim of the TV show adaptation –, Atwood wrote *The Testaments* (2019), probably in an attempt to elucidate the numerous doubts that were still unsolved.

This sequel features three narrators: Aunt Lydia, a high authority among women who already appeared in the prequel; Agnes, a Gileadean girl who struggles to abide by the impositions of her society; and Nicole, a teenager in Canada who finds out she is a stolen child from Gilead and joins the rebels to overthrow the totalitarian regime. These women tell their stories independently, thus the novel is divided into sections that correspond to each narrator respectively: «The Ardua Hall Holograph», «Transcript of Witness Testimony 369A», and «Transcript of Witness Testimony 369B». As the plot advances, their lives become intertwined and the three of them work together to depose Gilead’s dictatorship. Their accounts reveal aspects that were left untold in *THT*, but also raise new and disquieting questions.

As a postmodern work, a relevant feature of *The Testaments* (*TT* hereafter) is its intertextuality. In fact, the novel is a mosaic of texts and relations among them. *TT* is also remarkable because of the development of one of its characters, Aunt Lydia. Thus, the connection between these two aspects might be worth exploring. In this paper, I argue that her characterization is enhanced by the ensemble of texts that interweave with *TT*. Aunt Lydia’s actions, thoughts, and descriptions help to build her character, but textual relationships add layers to her personality. Consequently, the texts that conform and connect with *TT* deserve analyzing in order to construct a full image of this character.

2. A Theory of Intertextuality

Theories of intertextuality explore how authors use other texts in their writings. Mikhail M. Bakhtin’s ideas are considered foundational for the intertextuality field. The Russian scholar argued that language is never abstract and it does not exist in a vacuum. Its uses have historical and social connotations. Hence, specific uses of language convey specific meanings. Authors might draw on this to build their works and convey their intentions by exploiting relationships among texts. Bakhtin coined the term “heteroglossia” to address the fact that a given language is comprised of several languages. In this respect, he claimed:

There are no “neutral” words and forms [...]. [L]anguage is [...] a concrete heteroglot conception of the world. All words have a “taste” of a profession, a genre, a tendency, a party, a particular work, a particular person, a generation [...]. Each word tastes of the context and contexts in which it has lived its socially charged life (1981: 293).

That is to say, all forms of language are permeated by their previous meanings and uses.

Some years later, Gérard Genette built on these notions and proposed a pragmatic classification of how texts relate to each other. Thus, he defined “transtextuality” as “all that sets the text in a relationship, whether obvious or concealed, with other texts” (1997: 1), and proposed five subtypes: “architextuality,” “hypertextuality,” “metatextuality,” “paratextuality,”

and “intertextuality.” The present paper will focus on “architextuality” and “hypertextuality”¹. It should be noted that these are not “separate and absolute categories without any reciprocal contact or overlapping” (*ibid.*: 7). Therefore, the study of one of these groups also relies on the others. Genette’s examination of the relationship among various texts departs from the dismissal of authorial intention present in most theories of the field (Allen 2000: 107). Consequently, his theoretical framework will be useful to argue that the different texts related to *TT* bring about premeditated and meaningful contributions to the novel.

Among the impacts that transtextuality might have in a work, one could be the construction of characters, given that, as Rimmon-Kenan asserts, “any element in the text may serve as an indicator of character” (1983: 61). In this vein, Baldick provides a comprehensive definition for “characterization”:

[T]he representation of persons in narrative and dramatic works. This may include direct methods like the attribution of qualities in description or commentary, and indirect (or ‘dramatic’) methods inviting readers to infer qualities from characters’ actions, speech, or appearance (2001: 37).

Nevertheless, little has been said about how other texts can help build a character. Accordingly, there seems to be limited research on intertextuality and characterization. The present paper attempts to fill this gap by examining some concepts of Genette’s transtextuality as related to the process of characterization.

3. *Characterization through Architextuality: The Case of Dystopias, Diary and Epistolary Fiction, and Witness Literature*

One subtype of transtextuality is “architextuality,” which refers to “the entire set of general or transcendent categories – types of discourse, modes of enunciation, literary genres – from which emerges each singular text” (Genette 1997: 1). It deals with the “relationship of inclusion that links each text to the various types of discourse it belongs to” (Genette 1992: 82). Given that the different sections of *TT* present various generic conventions, those of dystopias, diary and epistolary fiction, and witness literature are worth analyzing.

Dystopian fiction can be defined as “[a] non-existent society [...] normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as considerably worse than the society in which that reader lived” (Sargent 1984: 9). Sargent and other scholars, such as Tom Moylan (2000: 121), acknowledge the existence of a canonical form based on Yevgeni Zamiatin’s *We* (1921), Aldous Huxley’s *Brave New World* (1932), and George Orwell’s *Nineteen Eighty-Four* (1949), which are considered classical dystopias. Certain common tropes can be identified in these works and recognized as instrumental in the genre. Dystopias’ basic prompt is a widespread form of oppression, usually a totalitarian government, enforced by means of violence and/or thought control. The latter is achieved through manipulation of the past and of language (Sargent 1984: 36-37). Another mechanism of social control is the erasure of identities, especially by renaming the subjected individuals (Galtseva / Rodnyanskaya 1991: 305-306) or by imposing uniforms. It is usual to find a pyramidal political structure controlled by “an exclusive élite,” who buries personal relationships, mentally and physically conditions the population, and interferes in sexual life (Woodcock 1956: 90). All these elements can be identified in Gilead², which inevitably places *TT* within the dystopian tradition.

¹ The initial analysis of the impact of transtextuality on Aunt Lydia’s development was conducted using Genette’s five categories. It was concluded that architextuality and hypertextuality lay the foundations of her characterization, while paratextuality, metatextuality, and intertextuality flesh it out. Accordingly, only the first two categories will be examined in the present paper, and the remaining ones will be mentioned when justified by the argumentation.

² Gilead’s totalitarian regime and its methods of social control were presented in *THT*. This subject has been widely discussed by scholars such as Gulick (1991), Moylan (2000: 163-66), and Živić (2014).

In fact, *TT* includes some dystopian features that were not as noticeable in the first novel. For instance, surveillance (Galtseva / Rodnyanskaya 1991: 318) is more remarkable with Aunt Lydia's recording of everyone's actions: "I had video footage of Aunt Elizabeth in the Refectory, secreting these portable food items in her sleeves" (Atwood 2019: 180). This goes hand in hand with the prominent use of technology (Woodcock 1956: 90), exemplified by Aunt Lydia's cameras, microphones, and microdots. The tropes of censorship and lack of access to knowledge are also underscored, for example, through allusions to forbidden books, the modifications of *Dick and Jane*, and controlled literacy or lack of it. As Nicole puts it: "Reading was not for girls: only men were strong enough to deal with the force of it; and the Aunts" (Atwood 2019: 156).

Not only does *TT* present common motifs of the genre, but it also engages directly with some classical dystopias. Atwood's novel shares its letter-journal form with *We* (as shall be discussed later in this section). Additionally, images of a fearsome leader that intensify the feeling of being observed are common in both *Nineteen Eighty-Four* and *TT*. In the former, Big Brother statues and posters are everywhere (Orwell 1949: 4). Similarly, *TT* opens with the unveiling of Aunt Lydia's sculpture (Atwood 2019: 3-4), whose ever-present image seems to survey everyone:

[Aunt Vidala] was in charge of our school [...] but the picture of her that hung at the back of every classroom was smaller than the picture of Aunt Lydia. [...] Shunammite said that the eyes of the Aunt Lydia picture could follow you around the room and that it could hear what you said (*ibid.*: 77).

Likewise, Aunt Sally being sent to the Margery Kempe Retreat House when she might get in the way of Aunt Lydia's plans (139-140) reminds us of Mustapha Mond's remarks when banishing Bernard to an island in *Brave New World*: "[H]e'd understand that his punishment is really a reward" (Huxley 1932: 199). That is, exile in the guise of recompense for those that become a nuisance for the authorities.

Another remarkable element of the dystopian tradition is its ensemble of archetypical or stock characters, those "stereotyped character[s] easily recognized by readers or audiences from recurrent appearances in literary or folk tradition, usually within a specific genre" (Baldick 2001: 243). The most outstanding ones in the dystopian tradition are the "nonconformist hero," the "apologist of the new way of life" (Galtseva / Rodnyanskaya 1991: 296), the guide, and the alienated victim. In the following lines, Aunt Lydia will be analyzed in the light of these stereotypes.

Aunt Lydia demonstrates not to be alienated (vid. Section 4) but displays characteristics that match the three other archetypes. She outlines her situation as follows:

I have two choices: I can proceed with my risky and even reckless plan [...] and, if successful, give both Judd and Gilead the first shove over the cliff. If I am unsuccessful, I will naturally be branded a traitor and will live in infamy; or rather die in it [...]. Or I could choose the safer course. I could hand Baby Nicole over to Commander Judd [...]. I would then reap my reward in Gilead, which would potentially be great [...]. My control over Ardua Hall would be complete and my honoured old age secure (Atwood 2019: 317).

Given that she is risking her life to overthrow Gilead's tyrannical regime, Aunt Lydia positions herself as a heroine. This stock character usually stands out from the "depersonalized herd" by becoming aware of the oppression (Woodcock 1956: 91). Mixed feelings and hesitation about his role and the government's impositions are common as well. Some heroes in the dystopian tradition are D-503 (*We*), Bernard Marx and John (*Brave New World*), and Winston Smith (*Nineteen Eighty-Four*) (2009: 128-132).

Aunt Lydia also contemplates the possibility of definitively aligning with the totalitarian government. In fact, even if she does not choose this latter path, she presents traits of the villain. Traditionally, dystopian societies tend to be based on a cult of personality – it revolves around an individual figure – but enforced through a myriad of militants who use violence and other methods of control. Thus, the ideological codes of the Benefactor are imposed by the

Guardians in *We*, Big Brother's figure is bolstered by the Inner Party in *Nineteen Eighty-Four*, and Hitler remains as the authority thanks to the Knights in Katharine Burdekin's *Swastika Night* (1937). In Gilead, the Aunts are key to perpetuating the socio-political system. In particular, Aunt Lydia performs her controlling duties and shows her evilness through her surveilling practices and her willingness to sacrifice innocent people, such as Shunammite. Sometimes, villains covertly act outside the margins of the regime they stand up for, especially by accessing forbidden knowledge, as is the case of Aunt Lydia, who writes and reads despite the restrictions. So do some traditional characters such as Mustapha Mond in *Brave New World*, O'Brien in *Nineteen Eighty-Four*, and Beatty in Ray Bradbury's *Fahrenheit 451* (1953). In this vein, many dystopias feature a mentor, someone who enlightens the protagonist. Some examples of this stock character can be found in Friedrich von Hess (*Swastika Night*) and Professor Faber (*Fahrenheit 451*). On some other occasions, this archetype coincides with the villain, as occurs with O'Brien. Aunt Lydia can be considered Nicole and Agnes' guide, since she provides them with resources to carry out Mayday's insurrectionary plan.

It is important to note that the aforementioned archetypes are usually reflected in male characters in classical dystopias. If the dystopian tradition barely presents complex male characters, female ones remain one-dimensional (Mohr 2005: 34). Women are depicted either as corrupted and sources of temptation – such as I-330 (*We*), Julia (*Nineteen Eighty-Four*), and Clarisse (*Fahrenheit 451*) –, or completely alienated – namely Lenina (*Brave New World*) and all the women in *Swastika Night*. By portraying Aunt Lydia without a sole correspondence to a single dystopian stock character but with traits of most of them, Atwood challenges both archetypal characters and gender roles in classical dystopias. Hence, she places her work in the current of feminist dystopias, which “use the stock conventions of dystopia, but [...] refocus these to expose their interrelation with other questions of gender hierarchy, biological reproduction and women's rights” (Mohr 2005: 36).

Ildney Cavalcanti (2003: 49) dates the appearance of feminist dystopias at the beginning of the twentieth century, with works such as *Swastika Night*, although she acknowledges that these could be labeled as protofeminist when compared to those published after the 1960s. In fact, Sarah Dillon considers that feminist dystopian writing emerged with second-wave feminism in the 1970s and 1980s (2020: 169), thus encompassing works by Marge Piercy, Angela Carter, and Ursula K. Le Guin³, among others. The twenty-first century has seen a revival of feminist dystopias, whose “concerns echo those of their twentieth-century predecessors, exploring dominant themes of control of reproductive rights, [...] violence against women, and the balance of power between the sexes” (*ibid.*). But this revisitation of themes may have negative consequences for the genre. According to Dillon, “the critical dystopia can be effective as a genre of social and political critique because the novum (the dominant innovation or novelty) produces an estrangement from reality which causes the reader to reflect critically back upon it, and be prompted as a result to act for change” (2020: 173). Building on these notions, Dillon claims that contemporary feminist dystopias “are no longer sufficiently distant from our present reality” (*ibid.*) – insofar as they are magnifications of the horrors suffered by women around the world nowadays – and so they lose effectiveness as critical tools. Accordingly, this scholar uses Naomi Alderman's *The Power* (2016) to propose the “novum of women in power” (*ibid.*: 174) as an appropriate mechanism of social criticism for contemporary feminist dystopias: “the idea that women might rule the world is [...] sufficiently alien to a sufficient majority

3 As a matter of fact, one of the epigraphs of *TT* is an excerpt from Le Guin's *The Tombs of Atuan* (1970). This establishes a direct relationship between both authors and novels within the current theoretical framework, given that Genette describes epigraphs as paratexts, i.e., as texts that surround and extend the actual text (1997: 3). In brief, Le Guin's quote serves to contextualize the difficulties that Aunt Lydia encounters as a result of her relative freedom and power.

of women as to provide a generative site of intersectional cognitive estrangement for a new wave of feminist dystopian imaginings" (*ibid.*).

In this light, *TT* has its roots in those twentieth-century works that revisited dystopian clichés, but it introduces the element of powerful complex female characters that makes the novel fitting for the twenty-first-century state of affairs. Aunt Lydia's characterization outgrows the genre's typical portrait of female protagonists. Consequently, the analysis of *TT* through the lenses of the dystopian tradition seems to provide some understanding of the character. Nonetheless, other genres should be examined as well in order to achieve a complete insight of Aunt Lydia.

In order to delve into Aunt Lydia's personality, the exploration of other genres might be relevant, especially if these lend themselves to introspection, as is the case of diaries and epistolary fiction. Furthermore, it is a widespread practice among dystopian writers to integrate these genres in their works. Instances of using diaristic and epistolary conventions can be found in George P. Elliott's «The NRACP» (1949), which consists entirely of letters; in *Nineteen Eighty-Four*, whose events are triggered by Winston writing a journal; and in *We*, a hybrid of these two genres. This latter combination is also present in the first section of *TT*, «The Ardua Hall Holograph». The fact that diary and epistolary genres are blended is not rare, since they share most formal and thematic conventions. A fictive diary "project[s] the illusion that it is an authentic document" (Martens 1976: 1). This is achieved by a first-person narrative which, following a day-to-day structure, accounts for the recent events in the past tense and emphasizes the time of writing in the present tense (*ibid.*: 5-6). Abbott remarks that some recurrent themes in this genre are the isolation and self-reflection of the diarist, which are commonly materialized by certain elements – i.e., the room where the diary is written and the mirror, respectively. Another recurrent trope of diary fiction is the attention to the document itself. The writer tends to draw the readers' attention to the very act of writing: allusions to previous pages, interruptions, remarks about the ink, and the damaged condition of the manuscript contribute to this end. An account of why the diary exists is also frequent (Martens 1982: 17-23). All these conventions make diary fiction easily recognizable and, most importantly, lead to the main goal of the genre: "to generate an aura of authenticity and self-reflexive honesty" (Brindle 2013: 34).

In a similar vein, letters tend to create the impression of closeness to the writer. Most elements of epistolary novels coincide with those of diary fiction, including a first-person narrator, emphasis on the act of writing (Altman 1982: 88), its confessional mode, narrative fragmentation (*ibid.*: 186-187), and so forth. However, letters, unlike diaries, presuppose an addressee (*ibid.*: 87-88). Hence, regarding the main difference between diary and epistolary novels, Abbott specifies that "the crucial issue is [...] the degree to which the *narrataire* ('addressee') is given an independent life and an active textual role in the work" (1982: 29). Field states that "whereas the true letter novel presupposes not only an addressee but also a reply, the diary is a one-way channel of communication, for all that it may be an attempt to increase self-knowledge or to explain one's self for the benefit of others" (1989: 9). In short, it is possible for a diarist to think of a reader, which makes the two genres at hand blur even more.

«The Ardua Hall Holograph» adheres to the formal conventions of diary and epistolary fiction, such as the first-person narrator, the divided structure, and the account of recent events. Aunt Lydia continuously imagines a reader, thus conforming to the main feature of epistles. Nevertheless, the document is not intended to be answered, which matches the definition of diary fiction, although it is designed to be found eventually. In sum, this section could be regarded as a confessional journal addressed to a future reader.

Apropos of its themes, the Holograph presents the motifs of the isolation and self-reflection of the diarist. The former is projected by allusions to the hidden place where Aunt Lydia writes:

I made my nocturnal pilgrimage to the Hildegard Library at the far end of the Hall. [...] I traversed the General section [...]. I walked through the Reading Room, for which a

higher authorization is required [...]. Then I opened a locked door and threaded my way through the Bloodlines Genealogical Archives with their classified files. [...] Finally I reached my inner sanctum, deep in the Forbidden World Literature section (Atwood 2019: 35).

The room from which Aunt Lydia writes is in the depths of Ardua Hall, the most secret and forbidden of places. This fact highlights her defying act – writing and plotting, as well as her access to knowledge – and her loneliness. Not only is she alone at the time of writing, but also in her life and decisions. Her being isolated when crafting the diary is a metonymic representation of her solitude in her plans, from sowing discord among the Aunts to contacting Mayday.

Besides, the Holograph is a record of Aunt Lydia's introspection, which is accompanied by the motif of the mirror: "I regarded my reflection. [...] [M]y face betrays no signs of weakness. [...] I was never frivolously pretty, but I was once handsome: that can no longer be said. *Imposing* is the best that might be ventured" (31, italics in the original). This pondering on her physical traits and character is followed by a digression about the future that awaits her and how she might be regarded by others: "a monster," "a model of moral perfection," "a judge and arbiter" (Atwood 2019: 31-32). This act of self-perception contrasts with a later one, when she is looking at her reflection after being held prisoner in the Thank Tank: "I could not get a good fix on my face in the bathroom mirror, however. Who was that person? The features seemed blurred" (*ibid.*: 150). Now, Aunt Lydia demonstrates the agency that she lost when the *coup* took place.

Finally, Aunt Lydia also draws attention to the act of writing by alluding to previous pages of her own diary, to the very tools that she uses – "The black drawing ink I've been using is running out: soon I will switch to blue. [...] We Aunts used to be able to obtain ballpoint pens through the grey market, but no longer" (Atwood 2019: 115) – and to the poor condition of the manuscript – "[M]y notebook pages with their margins trimmed to fit within their hiding place" (*ibid.*: 277). Through this self-referential act, Aunt Lydia emphasizes that she is acting illegally in a society that does not allow women's reading or writing. This recalls Andy's explanations in «The NRACP» about where the letters are hidden and the necessity to write in invisible ink.

As for the reason why the diary exists, Aunt Lydia intends her writing to be found; her goal is the "edification" of the readers (Atwood 2019: 5), to enlighten them on the truth about Gilead. She "collect[s] together all the sins of Gilead" in order to bring about the disintegration of the regime; at least, that is how she expresses it (*ibid.*: 277). Nonetheless, the actual collection is entrusted to Agnes and Nicole: "[M]y messengers were well on their way, carrying with them the seeds of Gilead's collapse. Not for nothing had I been photographing the Ardua Hall top-classification crime files over so many years" (*ibid.*: 389). This implies that the compromising information is not the diary itself. Therefore, the Holograph might be a backup plan or, more likely, Aunt Lydia's attempt for redemption. In sum, Aunt Lydia's choice to write her account using the aforementioned diary features reveals her intention to be sincere. In line with Bakhtin's ideas, she draws on this form of discourse because its use endows her text with transparency. While she might intend the Holograph to play a part in Gilead's downfall, as she makes explicit, it is also a means of preserving her integrity; it is crafted as proof of her goodwill.

The Holograph is a clear instance of epistolary fiction as well, especially because of the presupposition of a future reader. Aunt Lydia addresses an imaginary reader repeatedly and shapes the content for the benefit of this addressee. This shows hopefulness and even confidence in herself. In visualizing a post-Gileadean reader, she assumes that she will be able to carry out her plans. In *THT*, where "in shifting from letter to tape cassette, the medium changes, but all the salient generic conventions of epistolarity remain intact" (Kauffman 1992: 222), Offred imagines a listener, thus "trying to affirm her faith in human survival" (Atwood 2019: 224). In *TT*, Aunt Lydia seems to take this hope further by imagining a female scholar:

Perhaps you'll be a student of history. [...] I picture you as a young woman, bright, ambitious. You'll be looking to make a niche for yourself in whatever dim, echoing caverns of academia may still exist by your time. I situate you at your desk, your hair tucked back behind your ears, your nail polish chipped—for nail polish will have returned, it always does (Atwood 2019: 403).

Aunt Lydia's presumption of the existence of such a woman implies the end of Gilead and its ideals, which would enable academic research and women's literacy. In this future time, banalities such as nail polish are permitted. By phrasing it as "will have returned," the implication is that this forthcoming period is based on the pre-Gileadean era, since its mechanisms of oppression, including beauty standards, will eventually come back. Hence, rather than a utopia, Aunt Lydia is content with the ending of a dystopia. Further, Aunt Lydia's imaginary reader also reveals that she is confident in herself and considers herself a powerful woman. By stating "I would destroy these pages I have written so laboriously; and I would destroy you along with them, my future reader" (*ibid.*: 317), she asserts that, were not for her, there will be no possibility of a better future.

Diary fiction is "a useful vehicle for depicting a character and [...] [t]he form lends itself well to conveying a protagonist's thoughts" and so is the epistolary novel, for that matter (Martens 1976: 2). However, it should be noticed that journals and letters produce a biased view, given that the reader solely receives the perceptions of the writer. Consequently, it will be helpful to explore how texts that present other points of view contribute to the characterization of Aunt Lydia. The other narrative perspectives in *TT* are those of Nicole and Agnes. Their accounts could be regarded as instances of what is known as witness literature. As a genre, witness literature seems to lack remarkable formal and thematic features. As a matter of fact, its significance lies in its "accompanying claim to immediate credence" (Engdahl 2002: 4). Witness literature "potentially changes lives by *bearing* witness to (not *just* observing) some situation (often, but not always, of tragic proportions) that desperately needs our collective attention" (King 2017, italics in the original). Laura Sasu underscores that a witness must meet three requirements: "that of presence, that of perception and that of transmission" (2013: 8). This scholar also establishes the value of testimonies in post-totalitarian times. While "documents issued under totalitarian rule" are questionable, since they might omit or misrepresent "aspects considered relevant to the political interest of the governing regime," the credibility of the testimony is granted (*ibid.*: 10-11).

Witness literature generally accounts for real events. Nonetheless, fiction authors can take its form of discourse in order to bestow credibility upon their characters within the fictive world. Horace Engdahl asserts that "[i]t is also evident that testimony can be mimicked as can every other way of using language. [...] By simulating the position of the eyewitness, the artful writer can lend unwarranted authenticity to his text" (2002: 6). Precisely, Atwood masterfully frames «Transcript of Witness Testimony 369A» and «Transcript of Witness Testimony 369B» as pieces of witness literature, thus borrowing the inherent veracity of the genre. Agnes and Nicole are witnesses because they observe and participate in the events that they later narrate. The Holograph, in the form of letter-journal, projects an impression of authenticity and sincerity. Nevertheless, considering that the document is produced during the regime of the Sons of Jacob and by someone closely linked to it, it can be deemed unreliable. In contrast, Nicole and Agnes' testimonies are supposedly recorded outside the influence of Gilead, which would grant them credibility.

As a consequence, Aunt Lydia's depiction through the eyes of the two girls turns out believable. She is portrayed as fearsome and powerful by Agnes:

And Aunt Lydia – whose frown-smiling gold-framed picture with the ugly brown uniform hung at the backs of our schoolrooms – must know the most secrets of all because she had the most power. [...] Maybe she was like God (Atwood 2019: 86).

Later, the girl realizes she is not as frightening in person as she had imagined (104). In the end, Agnes even expresses affection for her: "Aunt Lydia had been a mother of sorts,

although a harsh one” (366). Nicole, who does not show as much gratitude as her sister, is also disappointed with Aunt Lydia’s appearance: “It’s strange, because I knew she was supposed to be the powerful, mean old queen bee of Ardua Hall, but right then I didn’t find her scary” (332). Simultaneously, Aunt Lydia’s narration is corroborated by the girls’ testimonies, so her role in helping Mayday is confirmed. On the whole, the resulting portrayal is that of a complex character hidden behind the mask of her reputation. Besides, some of these traits are reinforced by Aunt Lydia’s previous actions and descriptions, presented in the hypotext *THT*. Consequently, the next steps of the present analysis will focus on the hypertextuality that links *THT* and *TT*.

4. Characterization through Hypertextuality: The Case of The Handmaid’s Tale

“Hypertextuality” is “any relationship uniting text B (*hypertext*) to an earlier text A (*hypotext*), upon which it is grafted in a manner that is not that of commentary” (Genette 1997: 5). Genette presented many types of hypertexts; among them, the sequel is especially relevant for the present paper. He defines this hypertext as an “autographic prolongation” (*ibid.*: 207) – i.e., written by the same author as the hypotext – “whose function is to extend a previous work that could be complete or not” (*ibid.*: 162). As a sequel, *TT* rests on *THT*. Although the hypotext can be considered complete, the hypertext expands some aspects introduced in the former novel, including further elaboration on Aunt Lydia. In *THT*, she is depicted as a flat character corresponding to the archetypical villain of dystopias. Therefore, the readership is likely to approach *TT* with these expectations in mind.

In *THT*, Aunt Lydia oversees the indoctrination of the Handmaids in The Rachel and Leah Center. Her lessons conform to the ideals of the Sons of Jacob; she performs the role of a ventriloquist dummy of the regime, so she is portrayed in a completely alienated state. Aunt Lydia also presides Salvagings and Particutions, showing no mercy. She is cruel, as she demonstrates when, after punishing Moira for trying to escape, she warns the Handmaids that “[f]or our purposes your feet and your hands are not essential” (Atwood 1985: 98). Aunt Lydia does not inspire any positive feelings in the Handmaids; Moira swears at her, and Offred claims: “I would like to strangle her” (120). Physically, Aunt Lydia is described as “that dried-up old withered—” by Moira (230), and she reminds Offred of a “dead rodent” (61). However, they recognize her power. Offred knows that she is observant: “Aunt Lydia might look abstracted but she was aware of every twitch” (52). What is more, Offred recalls Aunt Lydia’s teachings quite often, e.g., “I know better than to look the interpreter in the face [...]. Modesty is invisibility, said Aunt Lydia. Never forget it” (34-35). These pervasive intrusions act as a voice of conscience, as if Aunt Lydia was able to enter the minds of the Handmaids. The feeling of being observed and judged by her is ubiquitous among the Handmaids.

THT depicts Aunt Lydia as a pawn of the government, evil and powerful. Nonetheless, this is a restricted view, since it solely corresponds to Offred’s perception – and other Handmaids’, but still transmitted just by her. *TT* adds nuance to this early characterization; its dialogical correspondence with its hypotext casts light on Aunt Lydia’s background and motivations. In this respect, the parallelisms between the two protagonists provide a new approach to her character. To begin with, Offred and Lydia endure analogous hardship. The moment of the *coup d’état* is similar for both women: they learn about the suspension of the Constitution, hear rumors about the involvement of Islamic terrorists and try to continue their life and work as usual. In fact, both are at their workplaces when the seriousness of the situation dawns on them, a powerful symbolism of the change that they are about to undergo: from independent working women to subjected ones. Furthermore, the conditions of the Red Center recall those of the stadium where Aunt Lydia and other women are held after the *coup*. Apart from the austerity and lack of comfort, both women try to bond in both places. However, they are also forced to confront each other in both situations: the Handmaids blame and condemn

the others' past "sins" at Testifying (Atwood 1985: 77-78), and some of the captive women are coerced to shoot the others (Atwood 2019: 117).

Hence, both Offred and Aunt Lydia are victims, but none of them are alienated – even if the former presented the latter in this way in *THT*. They are aware of their victimhood, take action to subvert their situation as much as possible, and recognize the source of their oppression. Hilde Staels asserts that Offred's use of language is a form of resistance: not only does she narrate her story, but she also plays with language by using a great array of literary devices. This lyricism is remarkably subversive under a government that imposes antiseptic language (1995: 456-461). Likewise, Aunt Lydia expresses thoughts contrary to the regime while writing her account. She makes a playful use of language; it is less poetic than Offred's, but it presents a curated style with special attention to other texts. An analysis of intertextuality – "the actual presence of one text within another," including quotations and allusions (Genette 1997: 2) –, reveals many references to literary and historical texts and figures in *TT*. Intertextuality not only embellishes Aunt Lydia's writing, but it also highlights more traits of her personality, such as her erudition, the extent of her integration in the theocratic system, her desire for power, and her lack of morals. Other aspects of the protagonists' heroism to be noted are their "evolving awareness" and "impulse to survive," as indicated, in the case of Offred, by her involvement in the rebel organization Underground Femaleroad, her changing relationship with the Commander and Serena Joy, and her affair with Nick (Malak 1987: 13). As for Aunt Lydia, she actively participates in Mayday's insurgent schemes, and her relationship with Commander Judd demonstrates complex power dynamics. Therefore, her actions can be regarded as heroic, as much as Offred's.

Regardless of Offred and Aunt Lydia's displays of victimhood and heroism, both acknowledge their culpability in the construction of Gilead. Offred is aware that she contributed by turning a blind eye:

We lived, as usual, by ignoring. Ignoring isn't the same as ignorance, you have to work at it. Nothing changes instantaneously: in a gradually heating bathtub you'd be boiled to death before you knew it. There were stories in the newspapers, of course, corpses in ditches or the woods, bludgeoned to death or mutilated, interfered with, as they used to say, but they were about other women, and the men who did such things were other men. None of them were the men we knew. (Atwood 1985: 62)

Aunt Lydia is both an active and passive contributor. She played an active role when she became one of the Founders after the *coup d'état*. Additionally, in the same way as Offred, she did not act against the corruption and oppression that was already taking place in the pre-Gileadean society:

In that vanished country of mine, things had been on a downward spiral for years. [...] The decaying infrastructure—why hadn't someone decommissioned those atomic reactors before it was too late? The tanking economy, the joblessness, the falling birth rate. [...] Why did I think it would nonetheless be business as usual? Because we'd been hearing these things for so long, I suppose. You don't believe the sky is falling until a chunk of it falls on you. (Atwood 2019: 66)

In sum, the characterization of both Offred and Aunt Lydia resist easy moralization, a practice deeply ingrained in Western thought when it comes to classifying women. These moral binary opposites and their respective attributes ("caring and submissive" vs. "rebellious and sinful") are also useful tools for religious fundamentalism (Mercer 2013: 80), given that the concept of Woman-as-symbol "functions to elide their individual experiences and simultaneously subvert their autonomy as human beings" (*ibid.*: 138). This is evident in Gilead's theocratic structure, where women are divided according to their functions: Handmaids that give birth, Aunts that indoctrinate other women, Wives that get married, Marthas that do household chores, and so forth. Atwood rejects a strict classification of the heroines of her novels concerning their moralities, which challenges both the fictive Gileadean system and present-day ideas about women.

5. Conclusions

The net of relations among texts is vast in *TT*. Its implications cover many areas, but its impact on Aunt Lydia is outstanding. This character presents further dimensions through the lenses of transtextuality. It can be argued that *TT* aims at deconstructing our expectations about her, since its architextual and hypertextual relations to the dystopian tradition and to *THT*, respectively, lead readers to interrogate those preconceived ideas about the character, namely her being a villain. The dystopian generic conventions in *TT* might prompt us to expect the presence of archetypes. Significantly, *THT* presented Aunt Lydia as one of the antagonists. However, her complex behaviors in the sequel show that she does not fit univocally with any stock character. Aunt Lydia's multiplicity – her victimhood, heroism, and culpability – is reinforced through the dialogic relationship to its hypotext; namely, through parallelisms between the two protagonists.

In order to dismantle the aforementioned assumptions, it is crucial to endow Aunt Lydia with credibility, given that she is one of the first-person narrators of the novel. To this end, heteroglossia plays a fundamental role. On the one hand, the letter-journal form enables Aunt Lydia to seek redemption through her writing by emphasizing certain personality traits and circumstances. Ultimately, she projects an image of humanity and sincerity. On the other hand, by framing the other two narratives as witness literature, Atwood corroborates her account, thus rendering it reliable. All in all, the outcome is the creation of a well-rounded character through a multilayered method with transtextuality at its core. Thus, stereotypical classifications of women are challenged, and classical dystopian tropes are subverted by bestowing such complexity on a female character. The resulting characterization is an element of estrangement that leads to the categorization of the work as a contemporary feminist critical dystopia.

Future studies of Atwood's Gilead novels could explore further contributions of related texts to Aunt Lydia's characterization, e.g., her portrayal in other hypertexts, such as the TV adaptation, or paratexts, including Atwood's interviews. Transtextuality might have additional implications in *TT* that could be examined as well, for instance, the development of other characters or further socio-political criticism. By adopting a similar theoretical framework, the relation between transtextuality and characterization could be studied in other feminist dystopias, especially those that subvert canonical forms.

Bibliography

- ABBOTT, H. P., «Diary Fiction», *Orbis Litteratum* 37.1 (1982): 12-31.
- ALLEN, G., *Intertextuality*. London: Routledge 2000.
- ALTMAN, J. G., *Epistolarity. Approaches to a Form*. Columbus: Ohio State University Press 1982.
- ATWOOD, M., *The Handmaid's Tale*. London: Vintage 1996 [1985].
- , *The Testaments*. New York: Penguin Random House 2019.
- BAKHTIN, M. M., *The Dialogic Imagination. Four Essays*. Emerson, C. / M. Holquist (trans). Austin: University of Texas Press 1981 [1975].
- BALDICK, C., *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford: Oxford University Press 2001.
- BLOOM, H., «The Story Behind the Story», in: Bloom, H. (ed.): *Margaret Atwood's The Handmaid's Tale*. Broomall: Chelsea House Publishers 2004, 13-15.
- BRADBURY, R., *Fahrenheit 451*. New York: Simon and Schuster 2003 [1953].
- BRINDLE, K., *Epistolary Encounters in Neo-Victorian Fiction. Diaries and Letters*. Basingtoke / New York: Macmillan Palgrave 2013.
- BURDEKIN, K., *Swastika Night*. New York: The Feminist Press 1985 [1937].
- CAVALCANTI, I., «The Writing of Utopia and Feminist Critical Dystopia: Suzy McKee

- Charnas's Hodfast Series», in: Moylan, T. / R. Baccolini (eds.): *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. London: Routledge 2003, 47-68.
- DILLON, S. «Who Rules the World? Reimagining the Contemporary Feminist Dystopia», in: Cooke, J. (ed.): *The New Feminist Literary Studies*. Cambridge: Cambridge University Press 2020, 169-181.
- ELLIOTT, G. P., «The NRACP», *The Hudson Review* 2.3 (1949): 381-417.
- ENGDAHL, H., «Philomela's Tongue: Introductory Remarks on Witness Literature», in: Engdahl, H. (ed.): *Witness Literature – Proceedings of The Nobel Centennial Symposium*. New Jersey: World Scientific Publishing 2002, 1-14.
- FIELD, T., *Form and Function in the Diary Novel*. London: Macmillan Press 1989.
- GALTSEVA, R. / I. RODNYANSKAYA, «The Obstacle: The Human Being, or the Twentieth Century in the Mirror of Dystopia», *The South Atlantic Quarterly* 90.2 (1991), 293-322.
- GENETTE, G., *The Architext. An Introduction*. Lewin, J. E. (trans.). Berkeley: University of California Press 1992 [1979].
- , *Palimpsests. Literature in the Second Degree*. Newman, C. / C. Doubinsky, (trans.). Lincoln: University of Nebraska Press 1997 [1982].
- GULICK, A. M., *The Handmaid's Tale by Margaret Atwood: Examining Its Utopian, Dystopian, Feminist and Postmodernist Traditions*. PhD Dissertation. Iowa: Iowa State University 1991. DOI: <https://doi.org/10.31274/rtd-180813-5329>.
- HUXLEY, A., *Brave New World*. London: Random House 2008 [1932].
- KAUFFMAN, L. S., *Special Delivery: Epistolary Modes in Modern Fiction*. Chicago: University of Chicago Press 1992.
- KING, I., «What is Literature of Witness?». *Association of Writers and Writing Programs*. (2017). URL: https://www.awpwriter.org/magazine_media/writers_notebook_view/66/what_is_literature_of_witness. [Last accessed: 1-VII-2022].
- LE GUIN, U. K., *The Tombs of Atuan*, in: *The Books of Earthsea: The Complete Illustrated Edition*. London: Orion Publishing Group 2018 [1970].
- MALAK, A., «Margaret Atwood's *The Handmaid's Tale* and the Dystopian Tradition», *Canadian Literature* 112 (1987): 9-16.
- MARTENS, L., *The Diary Novel and Contemporary Fiction: Studies in Max Frisch, Michel Butor, and Doris Lessing*. PhD dissertation. New Haven: Yale University 1976.
- MERCER, N. R., «Subversive Feminist Thrusts»: *Feminist Dystopian Writing and Religious Fundamentalism in Margaret Atwood's The Handmaid's Tale, Louise Marle's The Terrorists of Irustan, Marge Piercy's He, She and It, and Sheri S. Tepper's Raising the Stones*. PhD dissertation. Madison: University of Wisconsin-Madison 2013.
- MOHR, D. M., *Worlds apart? Dualism and Transgression in Contemporary Female Dystopias*. Jefferson: McFarland 2005.
- MOYLAN, T., *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Boulder: Westview Press 2000.
- ORWELL, G., *Nineteen Eighty-Four*. London: Penguin 2008 [1949].
- RIMMON-KENAN, S., *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London: Routledge 1983.
- SARGENT, L. T., «Social Control in Contemporary Dystopia», in: Suykerbuyk, B. J. (ed): *Essays from Oceania and Eurasia; George Orwell and 1984*. Antwerpen: Universitaire Instelling Antwerpen 1984, 33-42.
- SASU, L., «Witness Literature – A Conceptual Framework», *Bulletin of the Transilvania University of Brasov, Series IV: Philology & Cultural Studies* 6(55).2 (2013), 7-12.
- STAELS, H., «Margaret Atwood's *The Handmaid's Tale*: Resistance through Narrating», *English Studies* 76.5 (1995), 455-467.
- TROMBETTA, S., «Amazon's Most-Read Book Of 2017 Is Still Super Relevant, 22 Years After Its Release», *Bustle*. (12-XII-2017). <https://www.bustle.com/p/the-handmaids-tale-is-the-most-read-book-of-2017-according-to-amazon-data-7546891>. [Last accessed: 19-II-2023].
- WEISS, A., «Offred's Complicity and the Dystopian Tradition in Margaret Atwood's *The Handmaid's Tale*». *Studies in Canadian Literature* 34.1 (2009), 120-141.
- WOODCOCK, G., «Utopias in Negative». *The Sewanee Review* 64.1 (1956), 81-97.
- ZAMYATIN, Y., *We*. Randall, N. (trans.). New York: Random House 2006 [1921].
- ŽIVIĆ, J., «A Dystopian Society in Margaret Atwood's *The Handmaid's Tale*». MS Thesis. Osijek: J. J. Strossmayer University of Osijek 2014.

Espacios sin tiempo: los paraísos (in)concebibles de Charles Baudelaire

ALEIX MARTÍNEZ COMORERA
Universidad de Salamanca
aleixm.comorera@gmail.com

Resumen

El presente artículo se encarga de analizar la particularidad de las propuestas utópicas que se plantean a lo largo de la obra del poeta francés Charles Baudelaire (1821-1867). Considerando dichas propuestas como una respuesta furibunda al tiempo de la modernidad, el artículo se divide en tres apartados. En el primero de ellos, se propone un breve recorrido histórico-filosófico que aborda distintos usos del concepto de “tiempo” a lo largo de los siglos para, finalmente, examinar la concepción baudelaireana de la temporalidad. Como consecuencia de dicho estudio, en el segundo apartado se investiga la primera de las formas de “huida” que se teorizan en la obra del poeta, el espacio utópico de “los paraísos artificiales”. Dado el fracaso de las drogas como alternativa al carácter contingente y fugaz de la “vida moderna”, en el tercer y último apartado se considerarán las alusiones de Baudelaire a “los paraísos naturales”, que no son sino fruto de los dos tipos de “viajes poéticos” propuestos por el autor y cuyos símbolos son, por un lado, el perfume, y por otro, la infancia.

PALABRAS CLAVE: tiempo, Baudelaire, paraísos, utopías/utopía, imaginación.

Abstract

This article analyzes the particularities of the utopian proposals that arise throughout the work of the French poet Charles Baudelaire. Considering these proposals as a furious response to the time of modernity, the article is divided into three sections. In the first of these ones, a brief historical-philosophical overview is proposed, dealing with different uses of the concept of “time” over the centuries, in order to finally examine Baudelaire’s conception of temporality. As a consequence of this study, the second section investigates the first of the forms of “escape” theorised in the poet’s work, the utopian space of “artificial paradises.”. Given the failure of drugs as an alternative to the contingent and fleeting nature of “modern life,” the third and final section will consider Baudelaire’s allusions to “natural paradises,” which are but the fruit of the two types of “poetic journeys” proposed by the author and whose symbols are, on the one hand, perfume and, on the other, childhood.

KEYWORDS: time, Baudelaire, paradises, utopias/utopia, imagination.

1. El “tiempo” de la “modernidad”

Decía San Agustín de Hipona (354-430) que “mucho tiempo” no resulta mucho sino a partir de “muchos instantes pasados”, dado que ser completamente presente “no es en absoluto tiempo” (2010: 557). Esta idea del autor de las *Confesiones* señala el hecho de que el tiempo, entendido como unidad, se construye y se nutre de las vivencias particulares del individuo como ser concreto, así como también del conjunto de la sociedad. Bajo dicho supuesto, podemos afirmar que el tiempo, para San Agustín no es más que una ficción de identidad en aras de un sentimiento de entidad. Sin embargo, siguiendo al mismo autor, sabemos que solo el presente como “espacio puro” posee entidad, y ello se debe precisamente al hecho de no ser “en absoluto tiempo”. Entonces, preguntémonos: ¿por qué vivir en el tránsito que va del pasado

al futuro y no en la eternidad del presente? Blaise Pascal (1623-1662), en los *Pensamientos*, da una posible respuesta: “uno busca el reposo combatiendo algunos obstáculos y, cuando los ha superado, el reposo se hace insoportable por el hastío que engendra. Y hay que salir de él y mendigar el tumulto” (2018: 137). Como vemos, en la sentencia de Pascal, a diferencia de la de San Agustín, el punto de encuentro entre lo humano y lo divino ya ha desaparecido. Esto se evidencia en el hecho de que ya no existe la posibilidad de un “espacio puro”, sino que este “espacio” debe ser “temporal” y, por lo tanto, permanentemente atravesado por la insatisfacción y la incompletud.

Dos siglos más tarde, Arthur Schopenhauer (1788-1860) terminará por certificar que dicho hastío, fruto del carácter melancólico y trágico de la existencia humana, se debe al “querer” insaciable que atraviesa nuestra naturaleza:

Cada individuo, cada rostro humano y su transcurso vital no es más que un breve sueño más del espíritu infinito de la naturaleza, de la perseverante voluntad de vivir, sólo un efímero pentimento que dicha voluntad traza lúdicamente sobre su lienzo infinito, el espacio y el tiempo, y que sólo conserva un fugaz instante, antes de borrarlo para dejar sitio a otro (2013: 567).

Por lo tanto, siguiendo a Schopenhauer diremos que la sensación en cuestión es consecuencia de nuestra condición de prisioneros temporales, condenados a perseguir sombras sobre las que proyectamos nuestros objetivos particulares, objetivos a los que no podemos renunciar, y que, sin embargo, nos encadenan a vivir lejos del presente, es decir, nos atan al tiempo.

Esta reflexión acerca del carácter de lo temporal que hemos resumido brevemente parecería que la tenía en mente el poeta decimonónico Charles Baudelaire (1821-1867) cuando escribió las tres primeras estrofas del poema «El reloj»:

Reloj, Dios pavoroso, siniestro e impasible,
 cuyo dedo amenaza diciéndonos: ¡Recuerda!
 los vibrantes Dolores en tu aterrado pecho
 como en una diana irán pronto a clavarse;
 el Placer, vaporoso, huirá hacia el horizonte
 cual sílfide que escapa tras unas bambalinas;
 cada instante devora un trozo de deleite
 que se da a cada hombre para toda su vida.
 Tras mil seiscientas veces cada hora, el Segundo
 nos susurra: ¡Recuerda! –Presuroso el Ahora
 dice con voz de insecto: Soy el Tiempo Pasado
 y he sorbido tu vida con esta inmunda trompa.
 (2003: 191, en cursiva en el original).

El tiempo es un tema recurrente a lo largo de la obra de Baudelaire, especialmente en los poemas que conforman *Las flores del mal*¹. Lejos de ser una mera obsesión del autor, la cuestión temporal define el fondo (melancólico), articula la forma (fragmentaria) y determina los objetivos (espirituales) y las propuestas (de salvación) de dicho poemario. Por este motivo, podemos afirmar que el tiempo es, junto con la culpabilidad y la muerte, el enemigo de Baudelaire, así como también el daño último a reparar: “–¡Dolor, dolor El Tiempo nos devora la vida y el oscuro Enemigo que el corazón nos muerde crece y se hace más fuerte con la sangre que echamos” (Baudelaire 2003: 61). Recogiendo el contenido de estos versos diremos que, para Baudelaire, lo temporal constituye la unidad y uniformidad de lo transitorio. A propósito de esta idea, Albert Béguin argumenta en su ensayo *El alma romántica y el sueño*:

En los *Poemas en prosa*, lo mismo que en *Las flores del mal*, reaparece sin cesar un tema, el de la imperfección de la vida cotidiana, del destierro en que estamos en el *Tiem-*

¹ Según la biografía del autor, escrita por Mario Campaña, cabe destacar que San Agustín estaba entre las lecturas favoritas de Baudelaire (2016: 76).

po: a lo cual se opone la afirmación de una presencia misteriosa tras las cosas y en el fondo del alma, presencia de la *Eternidad*. De ahí la obsesión de los relojes y la necesidad de salir de su propia vida por la inmensa prolongación de la memoria ancestral y las vidas anteriores (1994: 460, en cursiva en el original).

Y es que, para Baudelaire, todo ser humano es víctima de dicha imperfección, que se manifiesta a través del paso agónico y aburrido de los días, hasta la llegada de la muerte. Mientras tanto, el espectáculo de la vida se condensa, según el autor, en los hechos y personajes que acontecen por las calles de la ciudad moderna; una gran urbe llena de oscuridad y decrepitud.

Así, vemos en el París del poeta: “bruma”, “ríos de carbón que suben hasta el cielo”, “un sol implacable que golpea”, unas “viejecitas” a las que “un borracho grosero” insulta y que son “sombras avergonzadas de vivir tanto tiempo”, “ciegos” que buscan en el cielo con “sus ojos, ya vacíos de la chispa divina”, y un largo etcétera de imágenes que remiten a, por un lado, la densidad atmosférica y, por el otro, a la repetición de lo mismo. Por el contrario, lo distinto, aquello por lo que tiene sentido vivir, es escaso, y, cuando aparece, apenas dura más de un segundo. Muestra de ello es el poema siguiente, titulado «A una transeúnte»²:

La calle atronadora en torno a mí gritaba.
Alta, esbelta, de luto, mayestática pena,
una mujer pasó, levantando el festón,
meciendo el dobladillo con su mano fastuosa;
ágil y noble iba, con sus piernas de estatua.
Crispado como un loco, yo bebía en sus ojos,
firmamento morado que gesta un huracán,
el dulzor que fascina y el deleite que mata.
Un rayo... ¡luego la noche! –Fugitiva belleza
cuya mirada me ha hecho de pronto renacer,
¿no te veré de nuevo más que en la eternidad?
¡en otra parte, lejos, ya tarde! *inunca* acaso!,
pues no sé a dónde huyes e ignoras dónde voy,
¡tú a quien hubiese amado, tú que ya lo sabías!
(2003: 215, en cursiva en el original)

Recogiendo lo dio hasta el momento, este soneto recoge una característica particular de la temporalidad baudelaireana, que no es sino el ritmo inasible de lo efímero. Baudelaire, que, según nuestra opinión, puede considerarse más pesimista que San Agustín, no cree en el presente como posible espacio atemporal, sino como tiempo que se construye en la medida en que se disuelve. En este sentido, para Baudelaire es el tiempo el que inaugura la “modernidad”. Más aún, el carácter transitorio y contingente de los sucesos acaecidos en el marco temporal desde el que se construye y constituye la idea de “vida moderna”. Y, según el poeta, no hay escapatoria, puesto que no hay otro marco posible; tal es el espacio de la “modernidad”; un lugar en el que todo hombre o mujer está inevitablemente sometido a vivir dando saltos entre el pasado y el futuro, persiguiendo un presente que ya fue: espacio de lo ya acontecido. Espacio del retorno de lo mismo y, paralelamente, del nunca jamás.

Según el autor francés, esto siempre es y será así. Siempre, salvo en dos “otros” espacios utópicos u (in)concebibles que, como veremos a continuación, son los siguientes: el paraíso de las drogas (o paraísos artificiales) y el paraíso de la poesía (o paraísos naturales).

² Según Antoine Compagnon, en este poema se cruzan diversos temas baudelaireanos, entre los cuales cabe destacar: la ciudad moderna, donde los hombres y mujeres pierden la identidad en medio del gentío y el ruido; la mujer ideal, inabarcable, escultural; el dolor, la tristeza, la melancolía, que son inseparables de la belleza; y finalmente el efecto de la mujer en el poeta “crispado”, histérico, incapaz de asir un sentimiento que en la medida en que aparece, se le escapa (2015: 63).

2. Los paraísos artificiales: opio, vino y hachís

Siguiendo a Enrique López Castellón, diremos que la idea de “paraíso” se halla en Baudelaire íntimamente ligada a la de huida de un presente o situación que resultan insoportables por su sordidez, fealdad y abatimiento (1999: 75). A lo que, como ya veníamos anunciando, añadiremos el marco “temporal”. Es decir, el hecho de que cualquier situación vivida en el presente resulta insoportable en tanto que conlleva una especie de homogenización apática de los momentos cotidianos. Así pues, podemos afirmar que la huida de Baudelaire es una “huida del tiempo”. Tras esta breve aclaración, entremos ahora en el primero de los –dos únicos– espacios utópicos de Baudelaire: el paraíso del alcohol y de las drogas.

En la obra *Los paraísos artificiales*³, publicada en la primavera de 1860 en la edición de Poulet-Malassis, el poeta analiza los efectos del hachís y del opio, que reflejan, respectivamente, la doble naturaleza del hombre: la postulación hacia Dios y hacia Satán; o, dicho de otro modo, el conflicto entre el alma (lo eterno) y el cuerpo (lo variable). La primera parte del libro, titulada «El poema del Hachís», está dedicada al estudio de los efectos fisiológicos y morales del hachís. La segunda, titulada «El opiómano», consiste en la adaptación personal que realiza el poeta de *Las Confesiones de un Inglés Comedor de Opio* de Thomas de Quincey. Ahora bien, ¿qué relación guardan las drogas con el concepto de “temporalidad” y, de existir una relación, qué drogas aquellas a las que refiere el autor? Baudelaire, responde:

De esta suerte, este visible señor de la naturaleza visible (hablo del hombre), ha querido crear el paraíso mediante fármacos y bebidas fermentadas, como un maníaco que sustituye sólidos muebles y verdaderos jardines por decoraciones pintadas en tela y montadas sobre bastidores. A mi parecer, es en esta depravación del sentido de lo infinito donde radica la causa de todos los excesos culpables, desde la embriaguez solitaria y concentrada del literato, que, obligado a buscar alivio en el opio a un dolor físico, y habiendo descubierto, así, una fuente de placer morboso, poco a poco va haciendo de aquél su única higiene y algo así como el sol de su vida espiritual, hasta la más repugnante embriaguez de los suburbios, en donde, con el cerebro lleno de fuego y de gloria, se revuelve grotescamente entre las inmundicias del camino (2018: 149).

Como vemos, las drogas tienen la capacidad de, en palabras del poeta, llevar a cabo una «depravación del sentido de lo infinito», es decir, de alterar el paso de las agujas del reloj, aliviando al hombre, aunque solo sea por unos instantes, del peso del tiempo. Dentro de las drogas más apropiadas para crear lo que Baudelaire llamará el «Ideal artificial», Marcel Ruff propone que se distingan tres tipos de experiencias que refieren a los tres tipos de drogas propuestas por el autor: el opio, el hachís y el vino (1955: 140). Sin entrar en cada una de ellas, diremos que todas consisten en un pacto satánico que conduce al hombre a abdicar de su voluntad. Ello se debe a que las drogas ofrecen la posibilidad de conquistar inmediatamente el paraíso, es decir, gratuitamente y sin esfuerzo. En el caso de Baudelaire, los alucinógenos logran producir en el cerebro la ilusión de que se ha abolido el tiempo, pues toda embriaguez genera una sensación de impunidad y gusto por la contemplación: “El opio agranda todo lo que no tiene extremos, lo ilimitado amplía, hace profundo el tiempo, los deleites más hondos, y de placeres lúgubres y oscuros llena el alma y consigue sus límites romper” (2003: 121).

La sensación de “profundidad del tiempo” a la que alude el tercer verso es, la constatación de la conquista del propio tiempo. La noción de profundidad alude al hecho de detenerse en medio del flujo uniforme de lo temporal para, contra todo pronóstico, sumergirse en las

3 Por extraño que parezca, *Los paraísos artificiales* fue –sin contar *Las flores del mal*– el único libro que publicó Baudelaire durante su vida (Campaña 2016: 228).

aguas del instante concreto, tomando lo disforme como un fin en sí mismo⁴. En semejante estado, el artista podría crear sus más inspiradas obras, si no fuera porque, lamentablemente, la droga le mantiene dentro de los límites de su goce solitario y estéril. Porque ante la droga –como frontera de “lo concebible”–, el ebrio se ve forzado a regresar, pues el permiso de la transgresión no cumple otra finalidad que la de demostrar lo (in)concebible de la hazaña. Más aún: el espejismo del paraíso artificial no solo no alivia la sed, sino que a la vuelta se acrecienta el tormento temporal del sujeto hasta límites insospechados. El motivo es el siguiente: el sujeto, tras la huida, se da cuenta de que lejos de haber experimentado una alternativa al tiempo como fenómeno fragmentario y transitorio, ha vivido la más fragmentaria y transitoria de las experiencias. Ello se debe, en palabras del autor, a que, “pretendiendo curar a un hombre enfermo de un exceso de vida, enfermó de goce” (Baudelaire 2018 159). Por este mismo motivo, dice López Castellón que “de todos los infiernos de Baudelaire no hay ninguno más terrible que este paraíso excesivo e invertido adonde conduce la excitación acelerada de la droga” (1999: 77). Ninguno, puesto que:

En ese mismo instante su razón se eclipsó,
cual si un crespón velara el brillo de aquel sol;
el caos más absoluto reinó en aquella mente,
antaño templo vivo, tan ordenado y rico,
bajo cuyas techumbres tanta pompa mostraba.
Cayeron sobre él la noche y el silencio,
igual que en una cripta cuya llave se pierde.
Quedóse reducido a un perro callejero,
y cuando sin ver nada, a través de los campos,
iba errante ignorando si era invierno o verano,
sucio, inútil y feo como un trasto inservible,
era objeto de risas y burlas infantiles (2003: 67).

Como vemos, lo que se iniciaba como una “huida del tiempo” a través de las drogas, con la finalidad de recrear un espacio utópico como alternativa al espacio de la “modernidad”, termina con «el caos más absoluto» reinando en la mente de un hombre, al que suponemos que, en su repetida búsqueda del “instante ideal”, perdió la cordura y, sobre todo, la fuente de todo deleite: la consciencia de existir. Este hombre vive, ahora, atrapado en un espacio peor –si cabe– que el de la “vida moderna”, puesto que en su particular infierno de impotencia y esterilidad ya no es siquiera dueño de su propia risa, pero sí fuente de las burlas de los demás.

3. *Los paraísos naturales: aromas y recuerdos*

En vista de las consecuencias que acarrea el uso de las drogas, preguntémosnos ahora: ¿no puede haber, entonces, un paraíso natural? Lo cierto es que para Baudelaire sí existe una posibilidad, y es el viaje poético. Se pueden distinguir dos clases de viajes poéticos: el primero corresponde a los viajes en el espacio, es decir, a tierras lejanas y remotas. Ejemplo de ello es el significativo poema titulado «Perfume exótico» (2003:77):

Si en un otoño una noche, con los ojos cerrados,
aspiro los aromas de tus ardientes pechos,
veo abrirse ante mí unas costas felices
que deslumbran los fuegos de un monótono sol;
una isla indolente donde natura otorga

⁴ En *Mi corazón al desnudo*, el poeta revelará, de algún modo, su voluntad de socavar los cimientos del tiempo, privilegiando así el instante como unidad embellecedora de la existencia: “Lo que no es ligeramente disforme tiene un aire insensible: de donde se deduce que la irregularidad, es decir lo inesperado, la sorpresa, el asombro, constituyen una parte esencial y la característica de la belleza” (2009: 33).

unos árboles raros y unas frutas sabrosas;
 unos hombres de cuerpos vigorosos y esbeltos
 y unas hembras con ojos de asombrosa franqueza.
 Llevado por tu aroma hasta hechiceros climas,
 veo un puerto repleto de mástiles y velas,
 cansados todavía de las olas del mar.
 Mientras tanto el perfume de verdes tamarindos,
 que vuela por los aires y que invade mi olfato,
 se entremezcla en mi alma con cantos marineros.

El perfume reconstruye en la sensación olfativa la unidad perdida del ser a la que nos evoca el tiempo. De este modo, la estimulación sensorial le permite al poeta “poseer un universo evaporado, aunque eternamente presente y resucitando en cada aspiración y en cada partícula inhalada” (López Castellón 1999: 14). Es decir, el olfato, que es el más apto de los sentidos para retornar al pasado, permite no solo una recuperación de lo perdido, sino que además dibuja un nuevo marco especulativo para trazar también lo anhelado: “Allí he vivido yo, entre goces serenos, en medio de los cielos, las olas y los brillos y de esclavos desnudos, impregnados de olores” (Baudelaire 2003: 61).

Sin embargo, como decíamos con anterioridad, hay otra clase de viajes poéticos: los que se realizan a través del tiempo, más concretamente, hacia los paraísos naturales de la infancia. Muestra de ello es un extraño y breve poema que, hasta cierto punto, rompe la unidad tan característica de *Las flores del mal*. El poema en cuestión, que no lleva título alguno, parece una suerte de confesión que tiene como motor el sentimiento de amor maternal, propuesto aquí como una suerte de gravado, eterno y sincero, en el centro mismo del corazón:

No he podido olvidar nuestra blanca casita,
 cercana a la ciudad, pequeña más tranquila,
 su Pomona de yeso y su Venus antigua,
 tapando su desnudo tras un escaso bosque,
 y aquel sol, por la tarde, tan radiante y soberbio,
 que detrás del cristal donde su haz se rompía
 semejaba al gran ojo del cielo que, curioso,
 nos mirase cenar en silencio y sin prisas,
 esparciendo ampliamente sus reflejos de cirio
 por el frugal mantel y el visillo de sarga (2003: 227).

Vistos los dos principales tipos de viajes poéticos que encontramos en Baudelaire, podemos dar un paso más allá y señalar ahora que, en ambos casos, encontramos un nexo o punto en común: el papel fundamental de la imaginación en la arquitectura de los paraísos naturales. Esta idea a la que apuntamos aquí se debe a que, en última instancia, la propuesta estética del autor pasa por afirmar que el poeta, sensible a lo eterno y bajo el influjo de lo transitorio, debe recoger y religar ambas caras de la existencia humana bajo un mismo símbolo, material de lo bello, que no es sino promesa de felicidad. Por ello, en la lucha contra el tiempo, la tarea del artista es la de expresar y representar, a través del poema, lo que somos, lo que anhelamos y lo que intuimos. Un arte a nuestra imagen y semejanza, la dualidad del cual es una consecuencia de la dualidad del hombre: alma (lo eterno) y cuerpo (lo variable). Lo variable atomizado y diseminado que, bajo la imaginación del poeta, se reúne y descansa en el seno de lo inmutable. Ahora bien, ¿cómo puede la imaginación integrar ambos polos existenciales? Baudelaire, en el *Salón de 1859*, nos da la respuesta:

La imaginación es la que ha enseñado al hombre el sentido moral del color, del contorno, del sonido y del perfume. Ella ha creado, al comenzar el mundo, la analogía y la metáfora. Ella ha compuesto toda la creación, y, con materiales amasados y dispuestos siguiendo reglas cuyo origen no podemos encontrar más que en lo más profundo del alma, crea

un mundo nuevo, produce la sensación de lo nuevo. Como ha creado el mundo (puede decirse eso, creo, incluso en un sentido religioso), es justo que lo gobierne (2017: 236).

Como vemos, la imaginación, y no el tiempo, es la que une y separa los pedacitos de realidad que nos vamos encontrando. Puesto que, según Baudelaire, la facultad imaginativa es la que permite configurar, reconfigurar y transformar el mundo y nuestra relación con la realidad vivida y por vivir. El mecanismo a través del cual se da dicho fenómeno es el de las *correspondencias*, a las que el autor dedicó uno de sus más famosos poemas: “Es la Natura un templo cuyos pilares vivos dejan salir a veces palabras en desorden; el hombre lo atraviesa por un bosque de símbolos que al acecho lo observan con familiar mirada” (2003: 49).

La idea de las *correspondencias*, que fue uno de los pilares del romanticismo alemán, propone una analogía universal entre la realidad natural, en términos horizontales, y la realidad espiritual, en términos verticales. Dicha analogía es posible porque, como escribe el autor, todo el universo visible no es sino un almacén de imágenes y signos a los que la imaginación debe dar un lugar. Pero ¿un lugar dónde? En el espacio (in)concebible de la poesía; ya lejos del tiempo”. Porque, “feliz” es “aquél que puede, con alas vigorosas, lanzarse hacia los campos brillantes y serenos; aquél cuyas ideas se elevan, como alondras, libremente hacia el cielo del claro amanecer” (2003: 49).

4. Conclusiones

Al menos desde los tiempos de San Agustín, el tiempo es la unidad de medida que da entidad a nuestra vida en tanto que clasifica, categoriza y unifica el conjunto de nuestras experiencias o instantes vividos. Sin embargo, el tiempo también se define, según el filósofo, en términos negativos, esto es, como espacio ficticio al que acudimos en detrimento del “espacio puro” que representa el presente. La principal consecuencia de dicha fluctuación es, como hemos visto a través de Pascal y Schopenhauer, el hastío. Baudelaire, siglos más tarde, dará cuenta de ello. Tanto en sus versos como en su teoría sobre la “modernidad”, definirá el tiempo como algo fragmentario, aunque homogéneo y, aun así, efímero. A través de sus reflexiones, terminará por concluir que el tiempo prevalece por encima del instante, ya que el primero aplasta al segundo con su función clasificatoria. Pero el poeta, en su rechazo de lo temporal como eje que articula nuestro conocimiento de la realidad, propondrá una huida hacia dos tipos de paraísos distintos: artificiales y naturales.

El primero de ellos, edificado sobre el consumo de drogas —el vino, el opio y el hachís— generará al sujeto la sensación anhelada: la supresión del tiempo. Su abolición se debe, en este caso, a la alteración de la consciencia del consumidor, un hecho que, a fin de cuentas, le permite profundizar en el espacio al que se ve sometido en función de la cantidad, cualidad y tipo de estupefaciente consumido. No obstante, dicho paraíso se construye tan rápido como se disuelve, dejando de nuevo indefenso y sin otra herramienta que las drogas al sujeto que trataba de huir. En este sentido, el paraíso soñado se convierte en un infierno.

Por el contrario, el segundo paraíso propuesto por Baudelaire está cimentado sobre el concepto de imaginación. La imaginación, haciendo uso de las *correspondencias*, debería substituir a la noción de “tiempo” en tanto que es ella quien media, articula, y redirige los instantes que conforman nuestra experiencia de la realidad. Si el poeta estuviera en lo cierto, aquí se dibujaría un nuevo marco desde el que empezar a construir (en un sentido espiritual) una naturaleza post-temporal; eminentemente espacial y poética. Intentos de ello son sus poemas dedicados a la idea del viaje, sea este espacial o temporal, puesto que aquí la finalidad es transgredir, en el más amplio de los sentidos.

Por todo lo dicho, debemos concluir afirmando que es difícil hablar de utopía en Baudelaire, al menos en el sentido ortodoxo del término. Y es que parece que, para el autor, nada definitivo ni verdaderamente eficaz puede hacerse contra el carácter irreversible del tiempo, y que, además, el único lugar donde el hombre puede ver saciados todos sus anhelos ha de hallarse

inexorablemente fuera de este mundo. Entonces, ¿será siempre el lugar en donde no sé está, el tiempo en el que no se vive? Siguiendo a Baudelaire, la respuesta es múltiple y contradictoria, y para responder a la cuestión habrá que atender, en un futuro próximo, a su concepción de la “melancolía”, poniendo especial atención a su relación con el concepto de “imaginación”. Si la segunda posibilita la creación, solo la primera sabe hacia dónde hay que dirigirse, o, más importante aún, dónde hay que detenerse y cuándo hay que irse.

Bibliografía

- AGUSTÍN, S., *Confesiones*. Introducción, traducción y notas de Alfredo Encuentra Ortega. Madrid: Gredos 2010.
- BAUDELAIRE, C., *Obra poética completa. Texto Bilingüe*. Edición de Enrique López Castellón. Madrid: Akal 2003.
- , *Pequeños poemas en prosa; Los paraísos artificiales*. Madrid: Cátedra 2018.
- , *Mi corazón al desnudo y otros papeles íntimos*. Traducción, prólogo y notas de Antonio Martínez Sarrión. Madrid: Visor 2009.
- , *Lo cómico y la caricatura; El pintor de la vida moderna*. Madrid: Visor 2015.
- , *Salones y otros escritos sobre arte*. Introducción, notas y biografías de Guillermo Solana. Madrid: Machado libros 2017.
- BÉGUIN, A., *El alma romántica y el sueño. Ensayo sobre el romanticismo alemán y la poesía francesa*. Traducción de Mario Monteforte Toledo. Colombia: FCE 1994.
- CAMPAÑA, M., *Baudelaire*. Barcelona: Debolsillo 2016.
- COMPAGNON, A., *Trenta-tres nits amb Baudelaire*. Traducción de Jordi Martín Lloret. Barcelona: Blackie Books 2015.
- LÓPEZ CASTELLÓN, E., *Simbolismo y bohemia: la Francia de Baudelaire*. Madrid: Akal 1999.
- PASCAL, B., *Pensamientos*. Estudio preliminar, edición, traducción y notas de Gabriel Albiac. Madrid: Tecnos 2018.
- RUFF, M., *L'Esprit du Mal et l'Esthétique baudelairienne*. París: Armand Colin 1955.
- SCHOPENHAUER, A., *El mundo como voluntad y representación*, vol. I. Madrid: Alianza Editorial 2013.

Destruyendo el Ideaverso: existencialismo y nociones metaliterarias unamunianas en los cómics de Deadpool

JULIO SAN ROMÁN CAZORLA

Universidad Complutense de Madrid

julsanro@ucm.es

Resumen

Miguel de Unamuno recibió en su casa a su propio personaje, Augusto Pérez, quien movido por un sentimiento existencialista sartriano critica al autor por su intención de matarlo. Realidad y ficción se funden en la *novela Niebla* (1914), que permite a Unamuno reflexionar sobre el fin último del hombre en la tierra, sobre su mortalidad y sobre su creación literaria. Se elimina totalmente el libre albedrío de los personajes, que actúan según los deseos y caprichos de los autores que los crearon. Sin embargo, en *Masacre mata al universo Marvel* (2012) y *Masacre Matalustrado* (2013), el Mercenario Bocazas crea una conciencia totalmente ajena a la del autor que permite al antihéroe enfrentarse a su creador y confrontar la omnipotencia de los dibujantes y guionistas. En un irónico sacrificio filantrópico, Deadpool comienza a matar a todos los superhéroes del universo Marvel y, además, a todos los personajes literarios que inspiraron a esos superhéroes. De esta forma, Deadpool rompe con las estructuras metaliterarias que Unamuno establecía en *Niebla*. El artículo pretende estudiar la relación metonímica entre autores y personajes en estas obras, desde que los primeros se presentan como seres omnipotentes hasta que se convierten en víctimas de sus propias creaciones.

PALABRAS CLAVE: Unamuno, Deadpool, *Niebla*, metaliteratura, existencialismo.

Abstract

Miguel de Unamuno received at his home his own character, Augusto Pérez, who moved by a Sartrian existentialist sentiment, criticizes the author for his intention to kill him. Reality and fiction merge in the novel *Niebla (Fog: A Novel)*, which allows Unamuno to reflect on the ultimate end of man on earth, as well as on his mortality and on his literary creation. Free will is totally removed from the characters, who act according to the wishes and whims of the authors who created them. Nevertheless, in *Deadpool kills the Marvel Universe* (2012) and *Deadpool Killustrated* (2013), the Merc with a mouth creates a consciousness totally alien to that of the author that allows the antihero face his creator and confront the omnipotence of the cartoonists and screenwriters. In an ironic philanthropic sacrifice, Deadpool begins to kill all the superheroes of the Marvel Universe and, in addition, all the literary characters that inspired those superheroes. In this way, Deadpool breaks the metaliterary structures that Unamuno established in the novel *Niebla*. The article aims to study the metonymic relationship between authors and characters in these works, from the moment the former present themselves as omnipotent beings until they become a victim of their own creations.

KEYWORDS: Unamuno, Deadpool, *Niebla*, metaliterature, Existentialism.

1. Por qué romper dieciséis paredes: hacia el existencialismo en los cómics de Deadpool

Si hubiera que pensar en un superhéroe capaz de romper no una sino dieciséis paredes en cuestión de segundos, el consumidor medio de cómics elegiría a Superman o Hulk, héroes dotados de superfuerza que derribarían estos obstáculos con sus propios puños. Sin embargo,

como afirma en su película de 2016 (*Deadpool*, Miller), Deadpool¹ (Ryan Reynolds) puede lograrlo sin apenas moverse. Él no derriba paredes a puñetazos. Le basta con una mirada desde un plano alejado y un chiste malo. En su primer largometraje, Deadpool rompe “la cuarta parte de la cuarta pared dentro de la cuarta pared” y concluye que eso hace un total de “dieciséis paredes” (Miller 2016). La precisión o veracidad del chiste no es meritoria de estudio, pero sí su implicación en cuanto al personaje: Deadpool es capaz de hablar al espectador y se reconoce a sí mismo como un personaje de ficción. La ruptura de la cuarta pared perturba la seguridad de su mundo y del nuestro; se compromete la estructura e identidad de la obra a la vez que la pasividad del receptor de la misma (Erden 2020: 54). Deadpool atrae al público hacia su locura a base de crear puentes con él mediante referencias a obras canónicas tanto en el mundo del cómic como en el del cine.

Su conocimiento transmediático, esa invasión del personaje ficticio en el mundo real, es lo que verdaderamente produce la empatía entre el Mercenario Bocazas y los lectores o espectadores. Por ejemplo, en la película *Deadpool 2* (Leitch, 2018), cuando Cable (Josh Brolin) le pregunta por su nombre, Deadpool responde “Soy Batman”, icónica frase del caballero oscuro de DC Cómics (Leitch 2018). En el cómic *La Noche del Masacre Viviente* (2016)², después de un atracón de chimichangas, Deadpool despierta de una larga siesta para verse inmerso en una trepidante aventura llena de zombies que hace referencia a los cómics de George Romero mezclados con otras obras del género como *The Walking Dead* (2003) de Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard o *The Zombie Survival Guide* (2003) de Max Brooks (Mellier 2017: 311).

Owen Williams define a Deadpool como un mercenario experto en artes marciales y espadachín que sabe que es un personaje de cómic y que consigue información a base de leer los números anteriores de su serie y apunta que tal vez esté loco (Erden 2020: 55). El matiz, la duda acerca del estado mental del personaje, está más que justificado: para el resto del mundo, Deadpool es un personaje que no dice más que tonterías, pero el lector de los cómics reconoce entre sus chistes ciertas verdades sorprendentes para el público. Por ejemplo, por citar una obra ya mencionada, en *Deadpool 2*, en un punto clave de la película, el personaje se gira hacia la cámara disgustado por el devenir de la trama y replica rompiendo la cuarta pared: “Qué guion más cutre” (Leitch 2018). ¿Cómo es posible que Deadpool sepa que es un personaje de cómics o de películas?

La locura procede de los experimentos que sufrió el personaje para desarrollar sus mutaciones como parte del programa Arma X –precediendo a Lobezno– en *Los Nuevos Mutantes #98* (1998) (Erden 2020: 56). Rob Liefeld y Fabian Nicieza crearon un personaje que depende de su capacidad de regeneración mutante para sobrevivir a un cáncer mortal. La constante regeneración de partículas en su cerebro le provoca el estado mental que los personajes que le rodean tildan de locura y que el espectador podría reconocer como una lucidez increíble –en el sentido más estricto de la palabra.

Yasmin Erden analiza esta lucidez y sus consecuencias en el personaje en su artículo «There Is a Man... with a Typewriter: Deadpool as Existential Antihero, Breaking the Fourth Wall of Meaningful Existence», que asienta de forma excelente las bases de esta investigación, pues analiza el comportamiento de Deadpool desde una perspectiva existencialista sartriana en el cómic *Deadpool mata al universo Marvel* (2012). Sin embargo, se ve limitado en sus conclusiones por dos motivos: el primero, la falta de análisis de la segunda parte de la obra, *Masacre Matalustrado* (2013), que en Estados Unidos se publicó después en un tomo separado pero

1 Utilizo el nombre en inglés, ya que en la película y en algunos cómics mantienen esta versión. En castellano, el personaje se denomina Masacre, tal y como aparece en los títulos de los cómics que aquí se tratan.

2 Utilizo la versión de los cómics en castellano debido a que en España se editaron como parte de una misma colección, *Las minis de Masacre*. Los cómics en inglés son menos accesibles, ya que se encuentran en distintos volúmenes y no forman parte de una misma colección.

que en España compone junto a su predecesor el tomo segundo de la colección de *Las Minis de Masacre*; el segundo, la elección de Sartre como filósofo capaz de explicar el existencialismo de Deadpool en el cómic en cuestión.

En cuanto al primer motivo, es cierto que hay un salto entre el argumento de *Masacre mata al universo Marvel* y *Masacre Matalustrado*, puesto que en el primero Deadpool se enfrenta a los superhéroes de su propia casa editorial mientras que en el segundo da caza a héroes del canon literario. Sin embargo, pese a este cambio, el segundo sucede sin duda al primero y los actos que en él ocurren son consecuencia directa de lo acontecido cuando Deadpool acaba con el universo Marvel. Por lo tanto, es inconcebible el análisis del uno sin el otro.

En lo referente al segundo motivo, si bien Sartre es el exponente por excelencia del Existencialismo, su obra se aproxima a esta filosofía de forma muy teórica en comparación con la de otro autor que se aproxima desde un punto de vista más literario y práctico: Unamuno. El bilbaíno, en sus obras *Del sentido trágico de la vida* (1913) y *Niebla* (1914), acerca el existencialismo a la metaliteratura para exponer sus reflexiones acerca de la creación de personajes, el sentido de la vida y la existencia de Dios. Este aporte literario a la filosofía existencialista es el que, a mi modo de ver, favorecería el análisis de los actos de Deadpool desde una perspectiva unamuniana en vez de sartriana.

Por lo tanto, el objetivo del presente artículo es el de analizar las dos partes del cómic de Deadpool (*Masacre mata al universo Marvel* y *Masacre Matalustrado*) a partir de la doctrina filosófica existencialista unamuniana considerando, a su vez, las nociones que el autor expone en *Niebla* sobre metaliteratura. Para ello, se abordarán primero las nociones de autor en la obra de Unamuno, así como la relación entre los personajes, el autor (como ente físico y como personaje) y el lector desde el punto de vista de la estética de la recepción. A continuación, se revisará la perspectiva existencialista de Erden en *Masacre mata al Universo Marvel* y se contrastará con la filosofía unamuniana. Por último, se continuará con el estudio de la obra en *Masacre Matalustrado*, de nuevo, aplicando el existencialismo y las nociones metaliterarias de Unamuno a la obra. De este modo, se pretende no solo analizar los cómics desde la perspectiva unamuniana, sino también contrastar los actos de Deadpool con los de los personajes de *Niebla* (tanto de Augusto Pérez como del propio Miguel de Unamuno) —en cuanto a su interacción entre ellos, el autor y los lectores.

2. El dios que soñaba personajes: la ficción metaliteraria y el existencialismo en Unamuno

Definir la metaliteratura ha supuesto un gran reto en la academia que aún no se ha solventado. Para Luis Álvarez Castro

[l]a imprecisión terminológica que caracteriza a la teoría de la metaliteratura es consecuencia de la pluralidad de rasgos atribuidos a un tipo de literatura en que se incluye buena parte de la narrativa más reciente junto a textos como el *Quijote* o el *Libro de Alexandre* (2006: 15).

Las definiciones son numerosas y, en algunos casos, muy dispares. Francisco G. Orejas representa el caos en torno a la definición enumerando los innumerables términos que se han utilizado para referirse a esta clase de novela, como pueden ser “metanovela”, “antinovela”, “aliteratura”, “metatexto”, “intertextualidad”, “hipertextualidad”, “novela reflexiva”, “auto-representacional”, “autoconsciente”, “autogenerativa”, “escriptiva”, “autotemática”, “autofágica”, entre otras. (2003: 22). Carlos Javier García define la metanovela como “la novela de la novela: la que el narrador, o un personaje, cuenta, y cuyo tema es la elaboración de la novela, inquiriendo en su proceso en la relación de la ficción con la realidad” (1994: 28). Ana M. Dotras argumenta que “[l]a novela de metaficción es aquella que se vuelve hacia sí misma y, a través de diversos recursos y estrategias, llama la atención sobre su condición de obra de ficción” (1994: 27), mientras que Denis Mellier aboga por que una metaficción no consiste en

una ficción enmarcada en otra, sino que se trata de una transgresión ontológica de los límites entre la realidad y la ficción, una penetración recíproca de la una en la otra (2017: 314). Esto remontaría la metaficción en la narrativa española siglos atrás antes de que Unamuno redactara *Niebla*. Ardila se retrotrae hasta el *Lazarillo de Tormes* (1554) para observar la primera fusión de prosa y realidad, aunque fuera Mateo Alemán con su *Guzmán de Alfarache* (1599 y 1604) “quien dio el paso definitivo para conciliar prosa y realismo” en lo que el propio autor califica como “*historia poética* como solución a la dicotomía establecida por Aristóteles entre poética e historia, donde la poética escribía el mundo ideal y la historia el real” (2010: 356, en cursiva en el original). Después, será Cervantes quien aplicará dicha fórmula en la redacción de su *Don Quijote de la Mancha* (1605 y 1615), “una obra en prosa que, dentro de los parámetros de la literatura, circunscribe su trama a la verosimilitud” (Ardila 2010: 357). Los personajes del *Lazarillo*, del *Guzmán* o del *Quijote* tienen en común su coexistencia en la ficción y en la realidad. Los emplazamientos en los que se sitúan los hechos narrados ficticios existen y son descritos en concordancia. Esta táctica narrativa será retomada por Galdós en *El amigo Manso*, donde el autor se encuentra con su personaje (Rippon 2018: 98), y por Unamuno en *Niebla*, una obra que se diferencia de todas estas por los matices del encuentro entre el autor y el personaje.

Que *Niebla* es metaficción resulta innegable para Orejas (2003: 234). Para Nicholas, *Niebla* se convierte en “un ejemplo de metaliteratura; es una obra autorreflexiva que llega a ser completamente consciente de su propia dimensión literaria” (1987: 28) por lo que la *nivola* entraría dentro de los parámetros establecidos tanto por García como por Dotras. La obra de Unamuno presenta a Augusto Pérez como un intelectual desdichado en el amor que decide visitar al escritor bilbaíno en su residencia en Salamanca tras fracasar repetidas veces en varios episodios románticos. Su objetivo no es otro que el de confesarle que pretende suicidarse. Sin embargo, Unamuno se revela como su autor y le deniega la posibilidad de quitarse la vida, dando comienzo así a una batalla dialéctica sobre creación literaria:

–Pues bien; la verdad es, querido Augusto –dije con la más dulce de mis voces– que no puedes matarte porque no estás vivo, y que no estás vivo, ni tampoco muerto, porque no existes... [...] No existes más que como ente de ficción; no eres, pobre Augusto, más que un producto de mi fantasía y de las de aquellos mis lectores que lean el relato que de tus fingidas venturas y malandanzas he escrito yo; tú no eres más que un personaje de novela, o de *nivola*, o como quieras llamarle. Ya sabes, pues, tu secreto (Unamuno 1975: 149).

Esta revelación lleva a Unamuno a afirmar categóricamente que Augusto carece de libre albedrío pues está sujeto a la voluntad del autor –“no debes ni puedes hacer sino lo que a mí me dé la gana” (Unamuno 1975: 150). En principio, Unamuno como autor está en lo cierto, ya que él es el maestro tras la pluma y la cabeza pensante que crea la narrativa de Augusto. “El personaje creado tiene su propia realidad, la realidad de su ficción, pero por otro no dispone de libre albedrío en tanto que su vida ya está determinada, ya está escrita por el autor” (Núñez-Méndez 2000: 135). Un personaje no puede imponerse a su autor debido a la relación ontológica que los une de creador-creado. Urioste toma “prestado de la física” el concepto de fractal para referirse a esta realidad: “un fractal es una forma que se repite, donde la forma de una parte del todo es similar a la forma de la totalidad. El todo se reproduce a sí mismo hasta el infinito en cada una de sus partes” (1993: 91). El fractal de los personajes define la libertad de algunos personajes “de crear otros personajes, convirtiéndose al mismo tiempo en autores ellos mismos” (Urioste 1993: 95), lo que inevitablemente les coloca en una situación de poder sobre sus creaciones.

Pero la relación del fractal de personajes “creador-creado” se vuelve mucho más compleja a medida que la conversación entre Unamuno y Augusto Pérez avanza. En un principio se considera como una relación unilateral entre dos vértices. Pero en el entramado complejo de la *nivola*, hay muchos más agentes que simplemente el autor y su protagonista, tanto de forma interna como externa. José María Merino, citado en Rippon, enfatiza la codependencia del creador y lo creado, del autor y el lector, y del lector y el protagonista en la creación de la

realidad (2018: 95). En este momento culminante en el que “los planos de ente de ficción y de autor –y lector– ahora se funden por completo” (Ribbans 1964: 237), iguala ontológicamente a los autores y lectores de carne y hueso con los constructos ficticios (Rippon 2018: 97). Carmen Pérez Muñoz explica que la *nivola* se redacta a principios del siglo XX, enmarcada en una corriente literaria que luchaba contra el realismo decimonónico y que desemboca en las Vanguardias, y que, en consecuencia, participa de “la rebelión de los cánones literarios establecidos” a base de romper “las formas tradicionales” transformando el autor, el lector y el narrador “para crear una realidad ‘común’” (2010: 112).

Posteriormente, Pérez Muñoz cita a Mario J. Valdés para explicar que dentro de la *nivola* coexisten varias realidades, a decir: la del que escribe, la del protagonista, la de los personajes, la del protagonista ante el que escribe, y la del protagonista y el autor ante el lector (2010: 120). Por lo tanto, el autor ha de entenderse como una figura ficticia (un personaje) que se nutre de un autor histórico (una persona de carne y hueso) (Pérez Muñoz 2010: 116). De acuerdo con Foucault:

[T]he author provides the basis for explaining not only the presence of certain events in a work, but also their transformations, distortions, and diverse modifications (through his biography, the determination of his individual perspective, analysis of his social position, and the revelation of his basic design). The author is also the principle of a certain unity of writing — all differences having to be resolved, at least in part, by the principles of evolution, maturation, or influence (1979: 151).

Estos dos aspectos del autor (el ficticio y el biográfico) convergen gracias a la intervención de un lector “que une las diferentes realidades y que es capaz de dar forma y significado a todo ello a partir de su propia interpretación” (Pérez Muñoz 2010: 120). Cualquiera de estas realidades no existen sin el lector, ya que este atestigua que la creación es verdadera o “real” (*ibid.*). Navajas concluye que “el lector interviene para formar el autor y su obra” (*ibid.*).

Por una parte, el personaje necesita al autor para ser creado pero el autor necesita, por definición, a su creación para proclamar la autoría. Mientras que Augusto parece no existir fuera de los límites de la narración de Unamuno, la discusión en Salamanca claramente sugiere, en opinión de Jurkevich, que Unamuno en esta novela solo existe a partir del acto de dialogar con un producto ficticio de su imaginación (1990: 74). “La idea canónica de que el autor crea y el personaje es creado ya no es verdad; ahora ambos se crean metafóricamente y recíprocamente, ya no existen el uno sin el otro, se combinan y fusionan de manera que ambos son creación del otro” (Pérez Muñoz 2010: 114). Para Weber, el objetivo de Unamuno en *Niebla* es el mismo que el de Augusto: demostrar su propia existencia (*ibid.*).

Por otra parte, de igual forma, la existencia del personaje y del autor dependen del reconocimiento del lector. En este sentido, Eco sentencia que el autor no es más que una estrategia textual que establece correlaciones semánticas que el lector ha de activar (1984: 11). Como señala Navajas, esta concepción literaria tan próxima a las teorías más novedosas de la estética de la recepción ya le era familiar a Unamuno, que en el prólogo a la segunda edición de *Amor y pedagogía*, agradece al lector que le hiciera a él de la misma forma que él hace a los lectores: “El lector no es un mero receptor del texto sino que lo elabora fundamentalmente en su lectura, dando un significado definido a lo que hasta el momento de la lectura era tan solo un material informe y primerizo” (1988: 512). Dicho de otra forma, es quien verdaderamente tiene el poder de decidir cuál de los dos –el autor o el personaje– es más verdadero:

Cada lector transforma y configura al personaje según su propio contexto [...] la potencialidad del personaje, no sólo lo que es en sí, o lo que es para su creador, sino para los infinitos lectores que le dan forma específica dependiendo de los múltiples contextos posibles que pueden darse a la hora de leer (Pérez Muñoz 2010: 116).

En este sentido, en *Niebla* Augusto responde a Unamuno que él mismo, Don Miguel, había dicho “no una, sino varias veces [...] que Don Quijote y Sancho son no ya tan reales, sino más reales que Cervantes [...] un novelista, un dramaturgo, no pueden hacer en absoluto lo

que se les antoje de un personaje que creen; un ente de ficción no puede hacer, en buena ley de arte, lo que ningún lector esperaría que hiciese...” (Unamuno 1975: 150-151). Sin embargo, Unamuno difiere de esta opinión, pues considera que una vez impresa, la literatura se convierte en dominio de todo aquel que quiera leer e interpretar de acuerdo con sus propias capacidades y que, de esta forma, la realidad ficticia de los personajes queda reconocida y, por tanto, asegurada (Jurkevich 1990: 76). Los lectores son indispensables para los autores. Su juicio es necesario, pues sin su participación el significado referencial simbolizado en palabras persiste irreal en el ámbito simbólico, sin significar nada (Jurkevich 1990: 75). El lector se erige como un ser omnipresente y no participante en la *nivola*, un ser que juzga al creador y a su creación sin que ellos se percaten de su presencia.

Se podría aducir que Augusto, criatura de ficción, se contrapone a Unamuno, creador, en cuanto que el primero está determinado por la voluntad todopoderosa y omnisciente del segundo; pero ambos se asemejan igualitariamente por su caracterización de personajes de novela o de *nivola* con una lógica propia que les lleva a la inmortalidad que el lector les da (Núñez-Méndez 2000: 137).

Para Alazraki, el trinomio Augusto-Unamuno-lector responde en *Niebla* al que para él es el único tema de la obra unamuniana: el afán de inmortalidad de Unamuno, que “tiene su punto de partida intelectual en la doctrina de Spinoza, de que toda cosa tiende a preservar indefinidamente en su ser, ese conato o apetito en su misma esencia y, en el caso del hombre, ese apetito va acompañado de conciencia” (Alazraki 1967: 241). El existencialismo unamuniano reduce la vida a un absurdo en el que “una sombra miserable desfila de la nada a la nada” (Alazraki 1967: 243), desde la ausencia de consciencia que precede a la vida hasta el fin de la misma que conlleva la muerte. Por tanto, la inmortalidad para Unamuno consiste en la perpetuación de la conciencia del hombre *ad infinitum*, tanto la individual que corresponde a cada uno como la universal, que es Dios. Según su fe, Unamuno consideraba que “de igual manera que Dios crea a cada hombre y en ellos se perpetúa, cada hombre crea a Dios perpetuándose en Él” (*ibid.*), lo que significa que Dios es necesario para el hombre tanto como el hombre es necesario para Dios. El segundo le debe la creación al primero, pero este requiere de las plegarias del segundo para seguir existiendo, de la misma forma que Augusto fue creado gracias a Unamuno y Unamuno no podría ser autor sin haber creado a Augusto: Unamuno “no existe fuera de mí [Augusto] ni de los demás personajes a quienes usted cree haber inventado” (Unamuno 1975: 150). Si se relacionasen la teoría de la muerte de Dios de Nietzsche³ y la muerte del autor de Barthes, se concluye que el autor ha perdido su estatus de figura autoritaria y primordial del que había gozado hasta entonces:

Tanto el Dios muerto de Nietzsche como el Autor muerto de Barthes son en realidad dioses caídos de su pedestal, figuras que se habían considerado superiores y que ahora se ven rebajadas a compartir la realidad de sus creaciones, ya que la idea es que ellos también dependen de ellas para existir. Por tanto, Dios no hizo al hombre, sino que el hombre hizo a Dios; el autor no crea al personaje, es el personaje quien le crea a él. Así, como afirma Franz “the writer exists only to communicate his character’s reality to the reader” (Pérez Muñoz 2010: 119).

Esta dependencia de Dios es la que atormenta a Unamuno en prácticamente todas sus obras, la que le hace considerarse un personaje de ficción creado por un ser omnipotente. Augusto Pérez aprovecha ese miedo que comparte con su autor, pues es evidente que Unamuno ha plasmado en él sus mismos temores (Alazraki 1967: 248), y le amenaza con la inevitabilidad de la muerte al final de su conversación:

También usted se morirá, también usted, y se volverá a la nada de que salió... ¡Dios dejará de soñarle! Se morirá usted, sí, se morirá aunque no lo quiera; se morirá usted y se

³ Nietzsche se refiere a esta muerte no como una física, sino al fin de los valores tradicionales que habían regido hasta el momento la moral del mundo occidental (Pérez Muñoz, 2010: 118).

morirán todos los que lean mi historia, todos, todos, sin quedar uno! ¡Entes de ficción como yo; lo mismo que yo! Se morirán todos, todos, todos. Os lo digo yo, Augusto Pérez, ente ficticio como vosotros, *nivolesco*, lo mismo que vosotros. Porque usted, mi creador, mi don Miguel, no es usted más que otro ente *nivolesco*, y entes *nivolescos* sus lectores, lo mismo que yo, que Augusto Pérez, que su víctima. [...] El que crea se crea y el que se crea se muere (Unamuno 1975: 154, en cursiva en el original).

Queda patente por las amenazas de Augusto a Unamuno y a sus lectores –a los que habla directamente, rompiendo así la pasividad del lector–, que la *nivola* va más allá de la ficción para adentrarse en la realidad del lector y ahondar en un miedo que ha preocupado al ser humano desde sus orígenes: el miedo a la muerte. La situación de codependencia entre personajes, autores y lectores como símil de la codependencia entre el hombre y Dios proyecta un fin irremediable en el que la muerte acaba con todos los agentes de la dialéctica. Sin Dios no hay hombres y sin hombre no hay Dios de la misma forma que autor y personaje están vinculados al lector y a su reconocimiento. Sin consciencia no hay vida. La muerte es el fin de esa consciencia y, por consiguiente, de las historias.

3. De cómo *Deadpool* venció a Unamuno: existencialismo y metaliteratura en los cómics de *Deadpool*

3.1. *Disipando la niebla: Deadpool contra el existencialismo unamuniano*

La premisa de *Masacre mata al universo Marvel* es sencilla *a priori*: Deadpool, tras sufrir una serie de experimentos por parte de Psicoman, comienza a dar caza a todos los superhéroes y villanos del universo Marvel por todo el multiverso⁴. Lo que en un principio se proyecta como un desfile macabro de las muertes de los personajes más queridos de los fans de Marvel en realidad persigue un motivo que Deadpool solo sugiere, sin llegar a explicitarlo a los lectores, que contemplan la derrota de los héroes más poderosos del universo.

La revelación sobre su cometido le es dada al personaje después de que Psicoman le someta a terapia de electroshock para convertirlo en un esbirro sin consciencia: “Lo que hace de ti un asesino incompetente es tu incapacidad para concentrarte... Tu cotorreo incesante” (Bunn y Talajic 2016: 17). En la viñeta contigua, Deadpool responde en su cabeza: “Eres un asesino *distraído*” (*ibid.*, en cursiva en el original). Resuena en esta última palabra el eco de la obra de Unamuno, que presenta a Augusto como un personaje que en efecto está distraído (Blanco Aguinaga 1964: 188): “en esta actitud estatuaría y augusta. No era que tomaba posesión del mundo exterior, sino que observaba si llovía” (Unamuno 1975: 27). De esta forma, Augusto y Deadpool comienzan la partida en el mismo punto, sumergidos en la niebla que les impide concebir su condición de entes ficticios. Pero la realidad demanda acción, o al menos, el reconocimiento de los actos que ocurren alrededor del individuo y, en algunos casos, su confrontación (Blanco Aguinaga 1964: 189). Augusto Pérez, al inicio de la *nivola*, abre el paraguas y se remanga los pantalones para que no se le mojen. Aún tardará en darse cuenta de que es un ente de ficción. Deadpool, después de someterse a una terapia forzada de electroshock, aparece rodeado de cristales rotos, aplastado contra la propia página en una escena sin enmarcar, como si hubiera roto la viñeta. Al grito de “¡Sal de mi cabeza!” (Bunn y Talajic 2016: 19), Deadpool consigue la consciencia que se demanda de él en vez de rendirse a Psicoman y rompe los límites ontológicos que separan la viñeta de la realidad.

⁴ El multiverso hace referencia a todas las dimensiones paralelas que coexisten dentro del universo Marvel. Cada dimensión puede variar del resto en un detalle ínfimo o en condiciones extremas, por lo que el número de dimensiones paralelas es infinito.

⁵ El énfasis viene resaltado en el propio cómic.



Imagen de *Las minis de Masacre: Masacre mata al universo Marvel*, 2016, 19, utilizada bajo permiso de Panini España S.A. © 2016 Cullen Bunn, texto / © 2016 Dalibor Talajić y Lee Loughridge, ilustraciones / © 2016 Panini España S.A bajo licencia de Marvel Characters B.V.

En ese momento, Deadpool mata a Psicoman y a todos los reclusos de su manicomio prometiéndoles que va a “acabar con vuestro sufrimiento” (Bunn y Talajić 2016: 22). Erden explica esta actitud a través de la filosofía sartriana: Deadpool confronta a los lectores con elecciones, actos y responsabilidades sin límites; está condenado a ser libre, una carga liberadora a la vez que sobrecogedora (2020: 58). La muerte, de acuerdo con la filosofía unamuniana, consiste en la falta de consciencia que deriva en la nada. La vida, por el contrario, es el uso pleno de dicha consciencia. “Una vez que tomamos

conciencia de existencia, nuestra naturaleza nos conduce a mantenerla; el más básico de los instintos en cualquier animal es el de supervivencia, y el hombre, en este sentido, es un animal más” (Pérez Muñoz 2010: 115). Deadpool, a partir del experimento, no solo es consciente de su existencia como personaje de cómic, sino que además busca desligarse de sus autores: “Siempre creyeron que estaba loco... Nunca comprendieron que veo el mundo tal y como es. [...] Nunca comprendieron que eran marionetas... Creadas para bailar, amar, morir y sufrir... Igual que yo” (Bunn y Talajić 2016: 42). Los personajes del universo Marvel a los que Deadpool asesina son, en realidad, una suerte de muertos vivos, pues en apariencia viven dentro de los cómics, pero no tienen consciencia de sí mismos. Waugh explica que en la metaficción los personajes se dan cuenta de repente de que no existen, que nunca han nacido, que no pueden actuar a voluntad (Pérez Muñoz 2010: 114). Deadpool pretende darles la libertad a través de la muerte, librarlos del yugo que los autores han puesto sobre ellos (Bunn y Talajić 2016: 59). De acuerdo con el existencialismo sartriano, el individuo ha de ser libre de tomar sus propias decisiones y, por consiguiente, aceptar las consecuencias de sus actos. Por consiguiente, para vivir una vida auténtica, resulta inaceptable la imitación del comportamiento colectivo (Erden 2020: 61). De acuerdo con las palabras de Unamuno en *Vida de Don Quijote y Sancho*, hay que “vivir en continuo vértigo pasional, dominado por una pasión cualquiera. Sólo los apasionados llevan a cabo obras verdaderamente duraderas y fecundas” (Gunn 1980: 54). Deadpool, que ha encontrado su

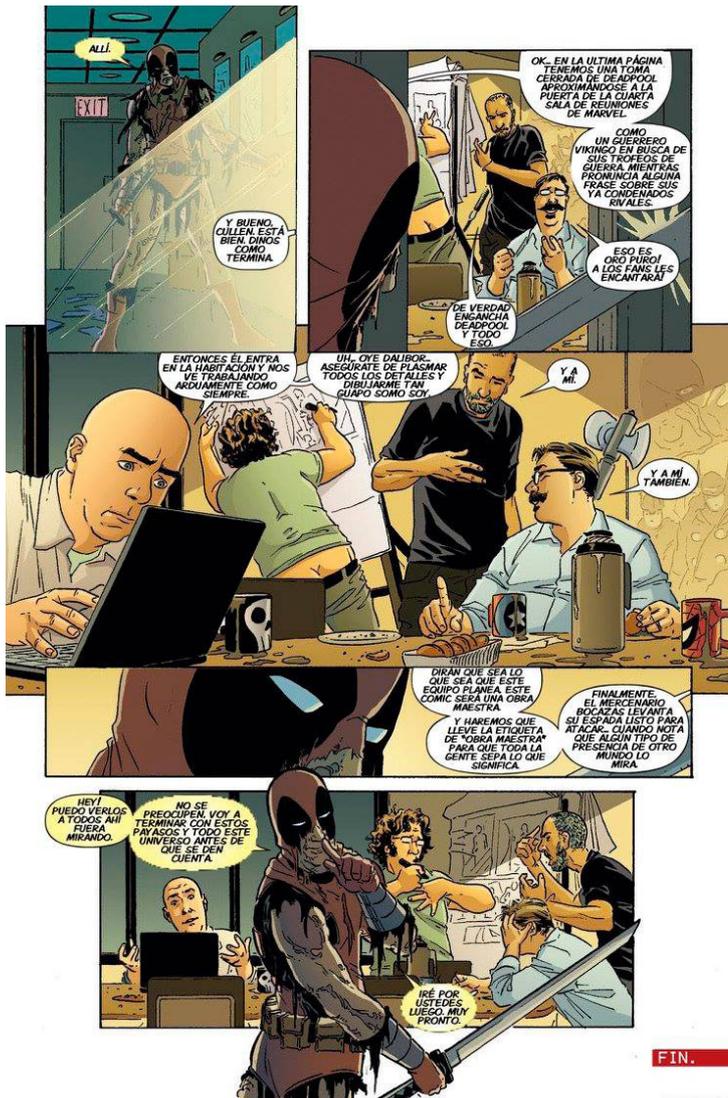


Imagen de *Las minis de Masacre: Masacre mata al universo Marvel*, 2016, 91, utilizada bajo permiso de Panini España S.A. © 2016 Cullen Bunn, texto / © 2016 Dalibor Talajić y Lee Loughridge, ilustraciones / © 2016 Panini España S.A bajo licencia de Marvel Characters B.V.

bla, y acaba superando al mismísimo Unamuno, que está condenado a que Dios deje de soñar con él. Ambos personajes de *Niebla*, aunque presentan oposición, ven como irrevocables las decisiones que sus creadores han tomado sobre sus vidas (Alazraki 1967: 253). La autonomía de Augusto con respecto al autor sirve “para plantear el tema de la libertad del personaje, que no es más que la representación de la libertad del hombre que intenta afirmar su existencia ante Dios” (Núñez-Méndez 2000: 138). Pero Deadpool no busca reafirmar su existencia ante los autores o Dios, sino que pretende ir un paso más allá: quiere matarlos para arrebatárles el poder y caer en la nada, tan temida por Unamuno, pero que por fin le permitiría dejar de sufrir.

3.2. El fin del Ideaverso: teoría de la adaptación y metaliteratura en Masacre Matailustrado

En el final de *Masacre mata al universo Marvel*, Deadpool consigue dar un paso que a Unamuno se le antoja imposible: matar a su propio autor. En cierto modo, Unamuno jamás toleraría la muerte de su autor, de sí mismo, debido a que la inmortalidad que él busca se encuentra entre las páginas de *Niebla*, en su consciencia impresa en palabras dentro de la *nivola*. Pero

directamente al público, comenta: “Sea quienes sean esos mirones perversos que están en Nunca Nunca Jamás, no querrán despegar los ojos de esto” (*ibid.*). La duplicidad del “Nunca” advierte de que Deadpool, aunque se está acercando a los secretos del multiverso, aún está lejos de romper por completo los principios metaliterarios.

No será hasta el final del primer tomo que Deadpool encuentra al Hombre Cosa y logra acceder al vacío cósmico que lo llevará hasta sus propios dibujantes después de mostrar al lector un caleidoscopio de múltiples realidades posibles, todas igual de insignificantes que las demás (Erden 2020: 61). El tomo se cierra con un compendio de convenciones reflexivas, desde comentarios sobre la propia obra hasta la amenaza directa de Deadpool al espectador, en lo que parece un aparte teatral y una pose para la cámara (Mellier 2017: 314-5): “Tranquilos, acabaré con estos *pringados* y su *universo* antes de que os deis cuenta. Y muy pronto os encontraré” (Bunn y Talajić 2016: 91, énfasis en el original). De esta forma, Deadpool rompe el fractal de personajes establecido en *Niebla*. Empezó la narrativa de la misma forma que Augusto Pérez, distraído y perdido en la niebla,

es esta perspectiva la que le mantiene encarcelado, al mismo tiempo, en el trinomio Augusto-Unamuno-Dios, en esa dialéctica co-dependiente entre creadores y creados. Deadpool logra en la última viñeta liberarse de los autores (guionistas, dibujantes y coloristas) que narran su propia muerte en un ejercicio metaliterario, pues ocurre a medida que van hablando.

Sin embargo, Erden destaca una contradicción entre el libre albedrío y la pasividad del personaje: Deadpool es activo en cuanto a que se guía por su libertad de decisión y actuación, pero también es pasivo ya que sigue siendo un personaje de cómic, incapaz de abandonar las páginas del libro (Erden 2020: 62). Esta contradicción afecta incluso a los lectores, pues ellos son también vulnerables de ser controlados. Al fin y al cabo, la identidad del individuo (lenguaje, cultura, gustos, etc.) se forja a través del aprendizaje procedente de otras personas (*ibid.*). Finalmente, Erden admite que no puede ofrecer una respuesta simple a semejante disyuntiva (*ibid.*). No obstante, la respuesta sí que se encuentra en el siguiente tomo de la serie, *Masacre Matailustrado* –de ahí la crítica al artículo de Erden.

En *Masacre Matailustrado*, Deadpool hace frente a una dimensión que Unamuno no tuvo en consideración a la hora de escribir *Niebla*. La *nivola* se construye en una fusión ontológica de realidad y ficción en una única línea temporal, mientras que en *Masacre mata al universo Marvel*, el Vigilante introduce el concepto de multiverso desde la primera página (Bunn y Talajic 2016: 6). Si Augusto Pérez hubiera matado a Unamuno, en *Niebla*, no habría posibilidad de que el autor resucitara, pues el ser supremo que toma las decisiones dentro de la *nivola* carecería de consciencia de sí mismo y, por tanto, de voluntad y capacidad para volver a la vida. Necesitaría de otro ser aún más superior, es decir, de Dios, para resucitar a la manera bíblica. Pero Deadpool tiene que hacer frente a la infinitud de los universos que existen dentro de Marvel y que permiten la existencia de cómics no canónicos como los que se tratan en este artículo. En las primeras páginas de *Masacre Matailustrado*, se puede ver a Deadpool en la torre de los Vengadores rodeado de cadáveres de distintas versiones de Iron Man, Spiderman, los X Men, etc. En la oscuridad, Deadpool reconoce que “Mato, mato y mato pero nunca *basta*. Siempre hay *otro* Spiderman, *otro* Capitán América, *otra* Ms Marvel...” y sentencia: “Los superhéroes... las *cucarachas* multiversales” (Bunn y Lolli 2016: 99). Entonces Deadpool consulta con sus acólitos, antiguos supervillanos, cómo puede poner fin a “ciclo interminable de caza y matanza” (Bunn y Lolli 2016: 102), a lo que le responden que debe adentrarse en el Ideaverso⁶ y acabar con los



Imagen de *Las minis de Masacre: Masacre matailustrado*, 2016, 99, utilizada bajo permiso de Panini España S.A. © 2016 Cullen Bunn, texto / © 2016 Mateo Lolli, Sean Parsons y Veronica Gandini, ilustraciones / © 2016 Panini España S.A bajo licencia de Marvel Characters B.V.

6 El Ideaverso es un multiverso en el que coexisten todas las historias de los clásicos del canon literario. Al adentrarse en él, Deadpool se encuentra con personajes como Drácula, Frankenstein, los tres mosqueteros, Don Quijote de la Mancha, etc.

personajes de la literatura clásica que inspiraron a los autores de cómics para crear a sus personajes (*ibid.*). Bunn explica que “Masacre cree que, si los destruye, puede destruir de forma retroactiva los personajes e historias que inspiraron” (Orive 2016: 4).

Las ideas expuestas en *Masacre matailustrado* ya habían sido enunciadas con anterioridad por Hutcheon, que afirma que las historias crean otras historias (2006: 2) y que los adaptadores funcionan como creadores y usan las mismas herramientas que ellos (2006: 3). Es preciso matizar que, según lo explicado en el artículo, el adaptador no es más que un lector que ha abandonado su rol pasivo para instituirse como autor, un rol activo. La idea de adaptación supone la transposición de ciertos elementos correspondientes a una narrativa en un heterocosmos que, aunque mantiene elementos semánticos que lo vinculan a la fuente, permite al adaptador crear una narrativa desligada de la anterior (Hutcheon 2006: 14). Es un proceso complejo de filtración en cuanto a intertextualidad o campos semánticos más que un simple sistema de influencias (Sanders 2006: 24). Para Sanders, la adaptación requiere de la existencia de un canon literario (2006: 45) o de estructuras narrativas o motivos que se repiten hasta la saciedad, como el viaje del héroe de Joseph Campbell (Hutcheon 2006: 114-115). Deadpool, consciente de que la existencia de los superhéroes se debe a la existencia de un canon literario que les precede, decide embarcarse en la destrucción de todas las fuentes del canon literario tradicional que pudieran inspirar a los autores de cómics a la creación de superhéroes y villanos.

Resulta irónico que los dos primeros personajes a los que Deadpool se enfrenta sean, ni más ni menos, que a Don Quijote y Sancho Panza (Bunn y Lolli 2016: 106-9), aquellos que se han nombrado en este artículo como unos de los primeros precursores de la metaliteratura y los que para Unamuno eran “más reales” que su autor (1975: 150). A ellos les sigue un cruento rastro de cadáveres que, expuestos en viñetas paralelas, muestran el cuerpo del personaje literario asesinado sustituido por el superhéroe o villano que inspiraron: Pinocho y la Visión (Bunn y Lolli 2016: 112); Jack O’Lantern y el Motorista Fantasma (*ibid.*: 130) o el Duende Verde (*ibid.*: 132); el capitán Nemo y Magneto (*ibid.*: 158); la sirenita y Namor (*ibid.*: 159); Caribdis y Galactus (*ibid.*: 167); etc. Deadpool repasa las obras clásicas del canon literario occidental acabando con todos los personajes que dieron pie a procesos de reescritura y reelaboración que culminaron en la creación de Marvel.



Imagen de *Las minis de Masacre: Masacre matailustrado*, 2016, 107 y 109, utilizada bajo permiso de Panini España S.A. © 2016 Cullen Bunn, texto / © 2016 Mateo Lolli, Sean Parsons y Veronica Gandini, ilustraciones / © 2016 Panini España S.A bajo licencia de Marvel Characters B.V.

El cómic entonces se divide en dos arcos narrativos: por una parte, la ya mencionada matanza irrefrenable de Deadpool; por otra, la investigación de los hechos por parte de un grupo de personajes liderado por Sherlock Holmes que se resiste a la matanza. Los arcos narrativos se aproximan hacia un desenlace similar al de *Niebla*, en el que el tono metaliterario de la obra se convierte en el centro de atención. Tras acabar con los tres mosqueteros, Deadpool y la criatura de Frankenstein se enfrentan a esta resistencia y Holmes y Deadpool son absorbidos por un vórtice al vacío del Ideaverso. Desde la máquina del tiempo, Deadpool enuncia explícitamente por primera vez sus objetivos:

Si vengo aquí... al mismísimo lugar donde nacen las historias y me pongo a pegarle fuego, jamás volverán a curarse. Será como un hueso mal soldado... Se curará torcido y mal. No puedes detener una idea, porque alguien la recogerá, iy la hará seguir adelante! Se propagará como una enfermedad, de una realidad a la siguiente... ¡La idea de que los héroes pueden morir! Todo se viene abajo. Ahora las ideas están debilitadas, no soportan su propio peso. Todo empezará a desvanecerse. [...] Y cuando las ideas mueren, también lo hacen aquellas que engendraron... Y así una y otra vez hasta el final de la fila. Ya está ocurriendo. Héroes y villanos que antes eran los favoritos de todo el mundo ya están olvidados. El resto los seguirá. Como nosotros. El fin de todo. Es bonito (Bunn y Lolli 2016: 178-9).

El final del cómic se vuelve no solo más intertextual de lo que había sido hasta el momento, sino que además consigue traer la ficción a la realidad. La historia llega a su fin una vez el Ideaverso queda destruido y Deadpool se pierde en el vacío cósmico. El único superviviente es Sherlock Holmes que, haciendo uso de su gran mente y memoria, con lágrimas en los ojos, trata de recordar todas las historias que se han perdido. El detective intenta recitar los inicios de obras conocidas por todos, como *Grandes Esperanzas* de Charles Dickens, la *Ilíada* de Homero o *Moby Dick* de Herman Melville. En la última viñeta del cómic, Holmes se dice a sí mismo: “Sí, mantén las ideas con vida, Holmes. Endereza el hueso. Mantenlas con vida. Recuerda” (Bunn y Lolli 2016: 180). Pero el cómic acaba, proclamando así el triunfo de Deadpool, que ha conseguido sumir en la nada, en la muerte, no solo a todo el universo Marvel, sino a todos los referentes literarios que le dieron pie. Es el fin de las historias, de todas. Con la muerte de Augusto, llega el final de *Niebla*, pero Unamuno seguía vivo en la narración. Su consciencia no se perdería. El autor ganaría. Deadpool logra que Dios deje de soñar con los autores. Consigue que el lector vea morir a todos los personajes que otros crearon para ellos. La muerte de los héroes conlleva el fin de su cometido así como de la historia. Y el cómic deja al lector con un Sherlock Holmes derrotado flotando en el vacío del Ideaverso y con un interrogante: “¿Fin?” (*ibid.*).

4. ¿Deadpool vencedor?

La obra de Bunn, Talajić y Lolli ofrece una perspectiva atrevida e inusual en el mundo de los cómics. La propuesta ahonda en el campo de la metaliteratura y se ríe de las premisas que autores como Cervantes, Unamuno o Hutcheon utilizaron en sus obras.

El principal foco de la crítica es el existencialismo latente de Deadpool en su alocada cruzada. Erden trata de explicarlo mediante la filosofía sartriana, aunque no logra un análisis satisfactorio pues solo se dedica a la primera parte del cómic, por lo que concluye que Deadpool no logra su objetivo final. Por el contrario, entendiendo los actos del Mercenario Bocazas desde la perspectiva unamuniana y tomando en consideración la segunda parte del cómic, se obtiene un resultado totalmente distinto.

En *Niebla*, Unamuno establece un trinomio Augusto-Unamuno-Dios/lector basado en lo que Urioste denomina como fractal de personajes, es decir, la relación entre dos personajes cuando uno es creado por otro. La relación metonímica entre creador-creado se justifica en *Niebla* como una forma literaria de tratar el ansia de inmortalidad que profesaba Unamuno, tema central en la mayoría de su obra. El debate entre el autor y su personaje, Augusto

misión de Deadpool en un imposible. Por lo tanto, es en *Masacre Matalustrado* cuando Deadpool llega a la conclusión de que para acabar realmente con el fractal de personajes que Unamuno expone en su obra, debe poner fin a las fuentes literarias que sirvieron de inspiración a los autores de cómics. De este modo, Deadpool se embarca en una cacería de protagonistas del canon literario occidental que deriva no solo en el fin de la literatura y del universo Marvel, sino también en la ruptura de los límites ontológicos entre la realidad y la ficción, ya que el propio cómic, una vez Deadpool ha logrado su objetivo, se acaba. La obra trasciende en su argumento la pasividad del lector y la convierte en una experiencia activa en la que Bunn y Lolli logran que el lector sienta que la gesta de Deadpool ha sido cumplida. El Mercenario Bocazas logra su victoria cuando por fin el lector cierra el cómic con el sentido amargo de la derrota.

De este modo queda demostrado que el análisis de la obra desde un punto de vista unamuniano resulta más fructífero y completo que desde la perspectiva sartriana que propone Erden. Tanto es así que el análisis no solo sirve para el entendimiento de la obra en cuanto a las relaciones entre autor, personajes y lectores que ofrece *Niebla*, sino que también los actos de Deadpool se muestran como una reacción a la pasividad que muestra Unamuno en su *nivola*. La obra se erige como un canto de libertad de los personajes a sus autores en una experiencia en la que el lector se ve involucrado, ya que ambos tomos concluyen con el triunfo de Deadpool cuando mata a los dibujantes que lo han creado o a los personajes del canon literario que sirvieron de inspiración para crear a los superhéroes y villanos de las series de Marvel.

Bibliografía

- ALAZRAKI, J., «Motivación e invención en “Niebla”», *Romanic Review* 58(4) (1967), 241-253.
- ÁLVAREZ CASTRO, L., «El personaje-escritor en la narrativa breve de Unamuno: metaliteratura y autobiografía / The Writer-Character in Unamuno’s Short Fictions: Metafiction and Autobiography», *Cátedra Miguel de Unamuno. Cuadernos* 42:2 (2006), 13-38.
- ARDILA, J. A. G., «Unamuno y Cervantes: narradores y narración en *Niebla*», *MLN* 125:2 (2010), 348-368.
- BLANCO AGUINAGA, C., «Unamuno’s *Niebla*: Existence and the Game of Fiction», *MLN* 79:2 (1964), 188-205.
- BUNN, C. Y LOLLI, M., *Masacre matalustrado*, en: Bunn, C., Talajic, D. y Lolli, M.: *Las minis de Masacre 2*. Traducido por Uriel López. Barcelona: Marvel Cómics y Panini España S.A. 2016.
- BUNN, C. Y TALAJIĆ, D., *Masacre mata al universo Marvel*, en: Bunn, C., Talajic, D. y Lolli, M.: *Las minis de Masacre 2*. Traducido por Uriel López. Barcelona: Marvel Cómics y Panini España S.A. 2016.
- CAMPBELL, J., *The Hero of a Thousand Faces*. Nueva Jersey: Princeton University Press 2004.
- DOTRAS, A. M., *La novela española de meta-ficción*. Madrid: Júcar 1994.
- ECO, U., *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Bloomington: Indiana University Press 1984.
- ERDEN, Y. J., «“There Is a Man... with a Typewriter”: Deadpool as Existential Antihero, Breaking the Fourth Wall of Meaningful Existence», en: Giddens, T. (ed.): *Critical Directions in Comics Studies*. Jackson: University Press of Mississippi 2020, 54-76.
- FOUCAULT, M., «What is an Author?», en: Harari, J. V. (ed.): *Textual Strategies: Perspectives in Post-structuralist Criticism*. Ithaca: Cornell University Press 1979, 141-160.
- GARCÍA, C. J., *Metanovela: Luis Goytisolo, Azorín y Unamuno*. Madrid: Júcar 1994.
- GUNN, J. D., «The Creation of the Self: The Influence of Don Quixote on Unamuno’s *Niebla*». *Romance Notes* 21:1 1998, 54-57.
- HUTCHEON, L., *A Theory of Adaptation*. Nueva York: Routledge 2006.
- JURKEVICH, G., «Unamuno’s Gestational Fallacy: *Niebla* and “Escribir a Lo Que Salga”», *Anales de La Literatura Española Contemporánea* 15: 1/3 1990, 65-81.

- LEITCH, D., *Deadpool 2*. Estados Unidos: 20th Century Fox 2018.
- MELLIER, D., «World Building and Metafiction in Contemporary Comic Books: Metalepsis and Figurative Process of Graphic Fiction» en: Boni, M. (ed.): *World Building*. Ámsterdam: Amsterdam University Press 2017, 304-318.
- MILLER, T., *Deadpool*. Estados Unidos: 20th Century Fox 2016.
- NAVAJAS, G., «El Yo, El Lector-Otro y La Duplicidad En Unamuno». *Hispania* 71:3 (1988), 512-522.
- NICHOLAS, R., *Unamuno, narrador*. Madrid: Castalia 1987.
- NÚÑEZ-MÉNDEZ, E., «Criatura y creador en Niebla Unamuno». *Explicación de textos literarios* 28: 1-2 (2000), 133-144.
- OREJAS, F. G., *La metaficción en la novela española contemporánea*. Madrid: Arco Libros 2003.
- ORIVE, B., «Las aventuras del ingenioso bocazas o “La venganza de este menda”», en: Bunn, C., Talajić, D. y Lolli, M: *Las minis de Masacre 2*. Traducido por Uriel López. Barcelona: Marvel Cómic 2016.
- PÉREZ MUÑOZ, C., «La alteración de la realidad en Niebla». *Philologia Hispalensis* 24 (2010), 111-122.
- RIBBANS, G., «Estructura y significado en Niebla». *Revista de la Universidad de Madrid*, 13 (1964), 212-40.
- RIPPON, M. R., «“Ni Novela ni Nivola”: the Purpose of Metafiction in Unamuno’s *Niebla* and Merino’s *Los Invisibles*». *Hispanófila* 182 (2018), 95-109.
- SANDERS, J., *Adaptation and Appropriation*. Oxon: Routledge 2006.
- UNAMUNO, M., *Niebla*. Madrid: Espasa Calpe 1975.
- URIESTE, C., «Metaficción: fractales novelísticos». *Hispanic Journal* 14: 1 (1993), 91-99.

Notas biográficas

MIRANDA CHACÓN es una graduada en Estudios ingleses por la Universidad Complutense de Madrid y licenciada en el Máster de Estudios literarios y culturales británicos por la Universidad Autónoma de Madrid. Actualmente se encuentra cursando su tercer año de Doctorado en el programa de Estudios literarios de la Universidad Complutense de Madrid. A su vez, la doctoranda compagina sus estudios con su trabajo como profesora en una academia de inglés. Entre sus principales intereses relacionados con la investigación se encuentran, el estudio de las Ficciones tanto Modernista como Contemporánea angloamericanas, así como los Estudios de género y su expresión literaria en lengua inglesa. Por otro lado, la doctoranda también siente especial interés por la representación literaria y también audiovisual de la lucha entre los conceptos de bien y mal. De tal forma, la estudiante también ha investigado cómo dicho tema ha ido evolucionando y se ha adaptado dependiendo del juicio social del momento. Tanto ha sido el interés que la doctoranda lo ha convertido en el tema central de su tesis y lo ha ligado con el personaje del villano, buscando estudiar cómo, en los últimos años, su figura parece haberse convertido en un modelo social no solo a admirar sino incluso a imitar. Por último, la estudiante completa su formación con otra de sus mayores fascinaciones, la participación en congresos, de los que busca nutrirse y avanzar en su camino como investigadora procurando además reflejar sus contribuciones dentro de las publicaciones pertinentes.

ALEIX MARTÍNEZ COMORERA (Girona, 1994) es doctorando en el ‘Programa de Doctorado en Filosofía’ de la Universidad de Salamanca y miembro del grupo de investigación reconocido “Ideología, imagen y sociedad” (GIR GIIS). Su línea de investigación se centra en los estudios pertenecientes al ámbito de la ‘Estética y Teoría de las Artes’. Actualmente, se encuentra en el cuarto año de realización de la investigación titulada: “Melancolía e imaginación en la poesía francesa de la segunda mitad del siglo XIX: Charles Baudelaire y la estética de lo nuevo”. Asimismo, es ‘Graduado en Filosofía’ por la Universitat de Girona (2018) y está en posesión del ‘Máster en Estudios Avanzados en Filosofía’ por la Universidad de Salamanca (2019). Entre sus principales publicaciones cabe destacar: “La poesía como enfermedad en *El infierno musical* de Alejandra Pizarnik” (2021).

GEMA MARTÍNEZ RUIZ (ORCID 0000-0002-2447-1419) es investigadora contratada predoctoral en la Facultad de Humanidades de Albacete, Universidad de Castilla-La Mancha. Gema se graduó en Humanidades y Estudios Sociales y cursó el máster en Investigación en Humanidades, Cultura y Sociedad en esta misma universidad, recibiendo en ambos casos el premio extraordinario de fin de estudios. Actualmente se encuentra en su segundo año de tesis y su investigación, de carácter interdisciplinar, se centra en analizar e interpretar una serie de cuentos del escritor norteamericano E. A. Poe, textos que estudia bajo una perspectiva formal, artística y simbólica. Gema ha participado en numerosos congresos internacionales y ha publicado varios artículos y capítulos de libro versando sobre literatura gótica y comparada, simbología y texto ilustrado. Algunos ejemplos de estas investigaciones y trabajos son los dos capítulos “La fantasía olvidada: presencia temática y simbólica de Edgar Allan Poe en dos cuentos de Rafael Serrano Alcázar” (2023) y “Simbología e imágenes del Apocalipsis en ‘The Masque of the Red Death’ a través de las ilustraciones de Federico Castellón” (2023), así como la ponencia “Edgar A. Poe’s ‘The Raven’ as a Christmas Ghost Poem. Brief approach to Gustave Doré’s interpretation” (2022). Además, la investigadora forma parte del Grupo de investigación consolidado de la UCLM “LyA” (Grupo de Estudios de Literatura y Arte) y es profesora de lengua inglesa para adultos mayores desde 2021.

ÁNGELA MURO se graduó en Lenguas Modernas y Traducción (español, inglés y francés), y en Estudios Ingleses por la Universidad de Alcalá, donde ha desarrollado buena parte de su actividad académica. Trabajó como becaria del Departamento de Filología Moderna de la UAH mientras cursaba el Máster Universitario en Investigación en Literaturas Anglófonas e Hispánicas Contemporáneas. El pasado año, comenzó su tesis doctoral sobre literatura y cine en la UAH. Además, se prepara para ser profesora, por lo que está terminando el Máster Universitario en Formación de Profesorado de ESO, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas. Además, ha organizado y participado en múltiples conferencias y proyectos relacionados con la traducción, la educación y la literatura, como la publicación bilingüe de los fanzines “Unmasked Writings: Historias Desconfinadas”. Sus principales campos de estudio son la evolución del monstruo gótico y su adaptación y explotación audiovisual, y el estudio de los personajes femeninos y masculinos decimonónicos (escritos por mujeres) que se rebelan contra la sociedad patriarcal de su tiempo. También le interesan el análisis de la sátira y la distopía, así como la representación de las religiones y la crítica feminista en literatura contemporánea. Además, actualmente se dedica a la investigación educativa.

ANA SÁNCHEZ-ASENJO es graduada en Lenguas Modernas y Traducción, y en Estudios Ingleses por la Universidad de Alcalá. En esta institución también fue becaria de investigación en el Departamento de Filología Moderna y miembro del grupo de innovación docente CreActive. Como tal, organizó y participó en eventos y proyectos de enseñanza y traducción durante varios años. También fue ponente en JOIN 2019, el congreso de jóvenes investigadores de la Universidad de Alcalá, y en el IV Encuentro de Jóvenes Investigadores de la SELGYC. Como estudiante de intercambio, estuvo un semestre en la universidad de East Anglia (Inglaterra) y fue receptora de la beca Jorge Herreros para estudiar y enseñar español en la universidad de Tufts (Estados Unidos). Actualmente está cursando el máster en Investigación en Literaturas Anglófonas e Hispánicas de la Universidad de Alcalá. Además, ha trabajado como traductora, correctora y actualmente es editora de ficción, faceta que compagina con la investigación académica. Sus líneas de investigación se centran principalmente en la literatura distópica y feminista, la intertextualidad y la literatura comparada.

JULIO SAN ROMÁN CAZORLA es doctorando en la Universidad Complutense de Madrid, graduado en Estudios Ingleses y especializado en Estudios Medievales. Sus áreas de interés incluyen los Estudios Celtas, la literatura medieval —con especial interés por el ciclo artúrico y el amor y la sexualidad en la Edad Media— y la Teoría de la Creación Literaria. Actualmente disfruta de un contrato predoctoral de Formación del Profesorado Universitario (FPU), que lo vincula al departamento de Estudios Románicos, Franceses, Italianos y de Traducción. Como parte de su labor docente, imparte las asignaturas de «Crítica textual: del manuscrito a Internet» y «Tradición medieval en la cultura occidental». También ejerce de editor de la *Revista de Filología Románica* (RFR). Asimismo, se ha desarrollado en el campo de la escritura creativa. Desde hace seis años coordina e imparte un taller de creación literaria, «VTT: Vicios de Transmisión Textual», en la Universidad Complutense de Madrid como actividad inscrita en un proyecto de innovación docente. También ha obtenido varios premios literarios como el del certamen de relatos de la Universidad Carlos III, el certamen de la Universidad de la Laguna o el Premio Doctor Pedro Zarco, entre otros. En 2020 publicó su primera novela, *Heracles*, y en 2021 dio comienzo a una saga de fantasía con la novela *Rey de Escamas Blancas*.

MIGUEL SEBASTIÁN-MARTÍN es investigador en periodo de orientación postdoctoral y profesor del Departamento de Filología Inglesa de la Universidad de Salamanca, y es doctor en Estudios Ingleses Avanzados por la misma universidad desde junio de 2023. Durante 2022, Miguel fue beneficiario de una beca de investigación doctoral en la Universidad de Oxford, y desde 2020 disfruta de un contrato como investigador predoctoral co-financiado por la Jun-

ta de Castilla y León y el Fondo Social Europeo. Anteriormente, en 2018-19, Miguel cursó el MPhil en Film and Screen Studies de la Universidad de Cambridge, graduándose con distinción, todo ello después de haber completado el Grado en Estudios Ingleses de la Universidad de Salamanca en 2017, por el cual obtuvo un Premio Nacional de Fin de Carrera Universitaria. Su investigación reciente se ha centrado en series contemporáneas de ciencia ficción audiovisual desde diversas perspectivas críticas, y parte de la misma ha sido publicada en varias revistas académicas de prestigio en el estudio de dicho género, como *Science Fiction Studies*, *Utopian Studies*, *Science Fiction Film and Television* o *Hélice*.



SELGYC

SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE LITERATURA GENERAL
Y COMPARADA