

Metrópolis reflexiva: diálogos interdisciplinarios sobre la ciudad contemporánea



Mc
Graw
Hill

Coordinadores:
Javier Sierra Sánchez
Celia Rangel Pérez

METRÓPOLIS REFLEXIVA: DIÁLOGOS INTERDISCIPLINARIOS SOBRE LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA

Coordinadores: Javier Sierra Sánchez y Celia Rangel Pérez

ISBN-13 (impreso) 978-84-486-4370-6

ISBN-10 (impreso) 84-486-4370-4

ISBN-13 (ebook) 978-84-486-4381-2

ISBN-13 (VS) 978-84-486-4382-9

MHID 978-000-85-0538-7

Depósito legal: M-32944-2023



Published by McGraw Hill
Edificio Oasis, 1.^a planta
Basauri, 17
28023 Aravaca (Madrid, España)
Tel. +34 91 1803000
www.mheducation.es

© 2023. Derechos exclusivos de McGraw Hill para manufactura y exportación. Este libro no puede ser re-exportado desde el país al que sea vendido por McGraw-Hill.

Reservados todos los derechos. No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de McGraw Hill.

Directora de la Colección de Comunicación: Sheila Liberal Ormaechea

Coordinación editorial: Cristina Sánchez Sainz-Trápaga

Dirección General Sur de Europa: Gonzalo Lafuente Villamor

Maquetación: José María Muntané

Arreglos de interior: ESTUDIO, C.B.

Diseño de cubierta: Javier Sierra Sánchez y José M^a Muntané

Arreglos de cubierta: Mar Nieto Novoa

Impresión: Liber Digital, S.L.

Impreso y encuadrado en ESPAÑA - Printed and bound in SPAIN

1234567890 – 23 24 25 26

Los nombres ficticios de compañías, productos, personas, personajes y/o datos que puedan haber sido aquí utilizados (en estudios de casos o ejemplos) no pretenden representar a ningún individuo, compañía, producto o situación de la realidad.



METRÓPOLIS REFLEXIVA: DIÁLOGOS INTERDISCIPLINARIOS SOBRE LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA

Coordinadores

Javier Sierra Sánchez y Celia Rangel Pérez



Madrid • Milán • Londres • México D.F. • Sídney • Singapur • Taipéi • Shanghái
Seúl • Beijing • Hong Kong • Kuala Lumpur • Bangkok • Nueva York • Chicago
Dubuque • Los Ángeles • Columbus • Bogotá • Nueva Delhi • Toronto • Dubái

Contenido

LA CIUDADANÍA GLOBAL EN LA REVOLUCIÓN DE LAS MÁQUINAS Miguel Ángel Ajuriaguerra Escudero	9
MARKETING DIGITAL COMO ESTRATEGIA DE ATRACCIÓN DEL TURISMO PARA LA CIUDAD DE VILLAHERMOSA José Manuel Santander Osorio, Gerardo Arceo Moheno, Martha Patricia Silva Payró, Guillermo de los Santos Torres	25
STREET ART AS CITIES CULTURAL BRANDING BUILDER Dr. José Antonio Ondiviela Garía, Marta Meneses Muñoz	37
EL ANÁLISIS DE CONTENIDO Y EL ESCENARIO DIGITAL: UNA PERSPECTIVA DE MÉTODOS MIXTOS Gabriella Punziano, Giuseppe Michele Padricelli	57
AISLAMIENTO Y SOLEDAD EN LA CIUDAD COMO OBJETO POÉTICO PARA LA VIDEODANZA Alma Llerena Fernández, Víctor Manuel Barbera Hernández	77
COMUNICACIÓN Y DERECHO A LA CIUDAD. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN EL URBANISMO PARTICIPATIVO Emilio M. Martínez Gutiérrez	89
EXPLORANDO LA RELACIÓN ENTRE LAS VARIABLES URBANAS Y LA SOSTENIBILIDAD EN LA CIUDAD DE BOGOTÁ María Gabriela Camargo Mora	103
EL ARTE DE LA SEDUCCIÓN TURÍSTICA: EL IMPACTO DEL MARKETING DE DESTINO EN LAS CIUDADES INTERNACIONALES Coral Cenizo	123
LA REPRESENTACIÓN DE LA CIUDAD DE NUEVA YORK EN MARVEL COMICS (1961-1989) Diego Mollá Furió	135
EL AULA: UN MODELO DINÁMICO DE REALIDAD VIRTUAL A TRAVÉS DEL COLOR Adrián Felipe García, Eva Ortiz Cermeño	155
ECOSISTEMAS INTERGENERACIONALES: LA PERTENENCIA DEL COMERCIO LOCAL EN EL BARRIO DE ITURRAMA, PAMPLONA Andrés Tabera Roldán, Álvaro Velasco Pérez	175

CITYBLOGGERS AS CITIES BRANDING BUILDERS Dr. José Antonio Ondiviela García, Marta Meneses Muñoz.....	199
EL PAISAJE URBANO HISTÓRICO Y LA VALORACIÓN DEL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO EN LAS CIUDADES. EL CASO DE EL CERRITO (QUERÉTARO, MÉXICO) Ana Mercedes Rosales Vega.....	221
ARTE Y CREATIVIDAD EN LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA: LA GENTRIFICACIÓN OCULTA EN LOS PROCESOS DE REGENERACIÓN URBANA. EXPERIENCIAS EN LA CIUDAD DE MÁLAGA Isabella Meloni Massarotto, Lourdes Royo Naranjo	259
CREATING CONVIVIAL SPACES: EAT, PLAY, CHAT María Beltrán Rodríguez.....	277
LA ESCUELA INFANTIL QUE QUEREMOS: UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE-SERVICIO DE VINCULACIÓN UNIVERSITARIA Mª del Rocío Pascual Lacal, Dolores Madrid Vivar.....	297
SIMBOLOGÍA PARA DELIMITAR ESPACIOS LGBT EN LA CIUDAD. CASTRO Y CHUECA Carlos Treviño Avellaneda	311
UNA CARTOGRAFÍA SONORA DE GRANADA COMO RECURSO PARA LA INTERVENCIÓN SOCIAL Antonio Fernández-Jiménez	327
THE FIRST MODELS OF SMART CITIES: THE USE OF THE NEW TECHNOLOGIES FOR DIGITAL CITIZEN PARTICIPATION (E-PARTICIPATION) Francisco J. Aranda Serna.....	339
DE LA COLONIA AL PORFIRIATO. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE CUATRO CIUDADES EN EL NOROESTE DE MÉXICO Sergio Felipe Ruiz Gómez, José Enrique Romandía Matuz.....	353
ARQUITECTURAS DISFRASADAS Y ENTORNO URBANO Laura Sordo Ibáñez	375
MUSICAL CLÁSICO Y RETRATO URBANO: VINCENTE MINNELLI, UN AMERICANO RECREA PARÍS Yolanda López López	395
LA GESTIÓN DEL MODELO CIUDAD INTELIGENTE EN MÉXICO: EL CASO APP CDMX Humberto Merritt Tapia.....	411
LVMH Y PARÍS 2024: UNA ASOCIACIÓN CREATIVA SIN PRECEDENTES Marina Rodríguez Hernández, Isabel A. Vázquez Sacristán.....	425
ENJOY MY JAPAN: ANÁLISIS DEL DISCURSO PUBLICITARIO A TRAVÉS DEL COLOR DE LA MARCA PAÍS JAPÓN Cynthia Carolina Marroquín Arámbula	441
RECICLA ESPERANZA: UNA CAMPAÑA SOCIAL Y AMBIENTAL QUE PROMUEVE UNA CIUDAD SOSTENIBLE María Gabriela Falconí Jaramillo, María José Enríquez Cruz, María Fernanda Paredes Gómez, Gustavo Cusot Cerdá	467
VALORIZACIÓN ECONÓMICA EN PROCESOS DE ADAPTACIÓN AL CAMBIO CLIMÁTICO María Gabriela Camargo Mora, María Isabel Rojas Polanco	487
LA NATURALEZA EXTRAFISCAL DE LOS TRIBUTOS MEDIOAMBIENTALES EN EL ORDENAMIENTO JURÍDICO EUROPEO Y EN EL ORDENAMIENTO JURÍDICO ESPAÑOL Ana Montoro López	521
LA PROMOCIÓN DEL TURISMO DE LA CIUDAD DE SEVILLA A TRAVÉS DE INSTAGRAM María Bonilla-Quijada, Josep Lluís del Olmo-Arriaga, Joan Ripoll-i-Alcón.....	535
CIUDADES SOSTENIBLES: POLÍMEROS A PARTIR DE DESECHOS ORGÁNICOS María Gabriela Punín Burneo	547
LA CIUDAD EN LA OBRA LITERARIA DE JOSÉ DÍAZ FERNÁNDEZ Gonzalo Montero-Pérez	559
INSTAGRAM COMO HERRAMIENTA DE PROMOCIÓN DEL TURISMO: EL CASO DE CÓRDOBA María Bonilla-Quijada, Josep Lluís del Olmo-Arriaga, Joan Ripoll-i-Alcón.....	573
EL URBANISMO EN LAS CIUDADES. CONSTRUCCIÓN EDUCATIVA DEL ESPACIO PÚBLICO Joan A. Aparisi-Romero	583
LA DIVERSIDAD CULTURAL EN LAS CIUDADES. UNA APROXIMACIÓN A LA CONVIVENCIA Joan A. Aparisi-Romero	597
PAISAJE LINGÜÍSTICO EN CALLES PEATONALES DEL CENTRO HISTÓRICO, CIUDAD DE MÉXICO Gabriela Adriana Munguía Uribe, Pedro Joaquín Gutiérrez Yurrita.....	611
LO HAS VISTO, PERO, ¿LO HAS MIRADO? EL PARÍS DE "LUPIN": ENTRE LO ICÓNICO Y LO COTIDIANO Mónica Tovar-Vicente	631

BENIDORM: MODELO DE POSICIONAMIENTO DE UN DESTINO TURÍSTICO DE SOL Y PLAYA A TRAVÉS DE LA FICCIÓN AUDIOVISUAL Salvador Martínez Puche	649
IMAGINANDO LA CIUDAD DEL MÁS ALLÁ. ANÁLISIS DE BLACK MIRROR Y UPLOAD Axel Jorquera Trascastro	679
ATMÓSFERAS DOMÉSTICAS EFÍMERAS EN ENTORNOS URBANOS Sálvora Feliz Ricoy	693
LA CIUDAD REPRESENTADA: DE BIORRESIDUOS URBANOS DEL NO ARTE AL PROTOTIPO DE MATRIZ PARA LA CREACIÓN ARTÍSTICA Rosangela Aguilar Briceño, Ana Tomás Miralles	707
CIUDADES DESAPARECIDAS, DISTOPÍAS Y MUNDOS POSTAPOCALÍPTICOS EN EL TEATRO Diego Palacio Enríquez	739
LA MÚSICA URBANA COMO MEDIO DE EXPRESIÓN DE LA CIUDAD. SINERGÍA ENTRE INSTITUCIONES Y AGENTES ARTÍSTICOS EN LA PROGRAMACIÓN CULTURAL Óscar Estévez García	761
LA IDENTIDAD TERRITORIAL EN ZONAS TURÍSTICAS DE LA ISLA DE GRAN CANARIA. DEL “AGOTAMIENTO DEL TERRITORIO” A LA CONSTRUCCIÓN DE UN PAISAJE URBANO NEOREGIONAL, EL CASO DE PLAYA DE MOGÁN Helena Iballa Naranjo Henríquez	771
REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO Y DE LA TEMPORALIDAD EN ARRÁNCAME LA VIDA DE ÁNGELES MASTRETTA Y SU ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA Alexandra Martí	785
LA CIUDAD BIODINÁMICA Enrique Barrera Martínez, Yolanda González Osuna	797
LO EXÓTICO ESTÁ EN LA CALLE: MUSEOS Y POSCOLONIALISMOS Carmen Gaona Pisonero	817
DE LAS SMART CITIES A LAS CIUDADES CREATIVAS: HACIA UN NUEVO MODELO URBANO SOSTENIBLE PARA LAS CIUDADES INTERMEDIAS TURÍSTICAS Pablo Miguel De Souza Sánchez	833

CIUDADES DESAPARECIDAS, DISTOPÍAS Y MUNDOS POSTAPOCALÍPTICOS EN EL TEATRO

Diego Palacio Enríquez

Universidad Internacional de la Rioja (UNIR), Zaragoza, España

RESUMEN

Actualmente en la creación de contenidos audiovisuales existe una proliferación de ciudades derruidas, rotas o desaparecidas, fruto o no de un hecho apocalíptico que dan como resultados escenarios o bien postapocalípticos o bien distópicos, con la prudencia que el término necesita. La distopía, entendida como la representación de una posible realidad futura pero de valores negativos (*dys u-topia*), se encuentra presente en la narrativa, el cómic, la novela gráfica y el cine, con una caterva de categorías distopías: tecnológicas, económicas o zombies. Sin embargo, al igual que sucede con la ciencia ficción, apenas tiene su reflejo en las artes escénicas disciplinas (teatro, danza, paraespectaculares), disciplina en la que solo en ocasiones puntuales se encuentran productos, bien sean espectáculos, bien sean textos. Entre los pocos ejemplos que se pueden rastrear, la investigación se centra en tres objetos de estudio: *Última Transmisión de QY Bazo*, *Serena Apocalipsis* de Verónica Fernández y *La noche de las almas abiertas* de Miguel Ángel Mañas. En esta investigación tras plantear la introducción, nos acercaremos a diferentes tipos de distopías para encontrar su reflejo en el universo de las artes escénicas, atendiendo tanto al texto como a la (re)presentación.

PALABRAS CLAVE

Artes escénicas; Dramaturgo; Ciudad Nueva; Distopía; Dramaturgia española.

1. INTRODUCCIÓN

Desde hace unos años la fascinación hacia las distopías, ciudades imposibles, realidades fragmentadas y no deseadas, se ha hecho un hueco en el ecosistema de la ficción audiovisual. Bien sea en los estrenos únicamente cinematográficos bien en las plataformas de streaming (u otras combinaciones como el pay per view, televisión a la carta, TVOP o PVOD¹).

El gusto por la distopía no es primordialmente contemporáneo, desde la literatura, las novelas gráficas o el cine se pueden rastrear este tipo de narraciones durante todo el siglo XX. Sin embargo, es verdad que en los últimos años, sufre un aumento de materiales que han proliferado con esta temática, lo que antes eran solo algunos productos, con la multi producción audiovisual se ha convertido en una sobrepresencia que aparece en cómics, series, películas, cortometrajes e incluso anuncios publicitarios. La creación se encuentra ahora, en palabras de Francisco Martorell, en la era de la *distopofilia*, un exacerbado gusto o moda que ha convertido en fenómeno *mainstream* una tendencia que se inició como subcultura:

Hay distopías hasta debajo de las piedras. Saturan los videojuego, las series televisivas, las novelas, las películas y los cómics, incluso determinados discursos científicos, filosóficos, tecnológicos y políticos. Cada día aparecen más [...] merecido y que no hay remedio. El vaticinio es: el mañana será espeluznante. Y el fallo: somos los culpables, por no hacer nada o hacer lo que no toca. Lógicamente, el tamaño *pathos* no es casual ni inocente. Menos aún, anecdótico o pueril. (Martorell Campos, 2021, p. 13).

El alza de esta tendencia se observa durante finales del siglo XX y entra con fuerza en el siglo XXI. Uno de los hitos lo hallamos en 2010 cuando se estrena el 31 de octubre el primer capítulo en el canal televisivo AMC, *The Walking Dead*, con 11 temporadas; desde entonces se ha expandido: *Fear the Walking dead*, con 8 temporadas, *Tales of the Walking dead*, *The walking Dead: World Beyond*, *Dead City* y la última incorporación *The walking dead: Daryl Dixon* (2023). Y esto solo son títulos que comparten el mismo universo de ficción. Dentro de la parrilla de títulos que presentan las plataformas, la oferta es casi inabarcable, desde las primeras películas de *Mad Max* (Miller, 1979, 1981, 1985, 2015), *Resident Evil* (Anderson, 2002) o *El día de mañana* (Emmerich, 2004) – solo por citar algunos títulos- hasta la adaptación de la novela de Margaret Atwood (1985), o la, también adaptación del videojuego homónimo *The Last of Us* (Druckmann, 2023).

Por supuesto, relativo a distopías, la investigación podría retrotraerse hasta la obra *Utopía*, de Tomás Moro, estableciendo unos orígenes que serían muy anteriores: La distopía literaria cuenta con importantes precedentes que cuestionan el impulso utópico en sí, pues el deseo de crear una sociedad perfectamente regulada

¹ Habituales en las plataformas de contenidos: TVOP: Transactional Video On Demand, a saber vídeo bajo demanda y PVOP es lo que denominamos versión más lujosa y costosa del TVOP a saber, Premium Video On Demand, también un servicio pero que garantiza un acceso VIP, bien por la novedad de los contenidos, por la exclusividad de estos, por la calidad de reproducción o por llegada al usuario antes que al resto de los usuarios.

desenmascara al Estado policiaco. En ese sentido pueden leerse algunos pasajes de Los viajes de Gulliver (1726) de Jonathan Swift o las sátiras políticas de Voltaire. Otros temas asociados al ámbito ficcional de la distopía, la suplantación de Dios como creador, la humanidad amenazada por sus avances científicos y tecnológicos, aparecen ya en Frankenstein (1818) de Mary Wollstonecraft Shelly, en la literatura anticipatoria de Julio Verne y en los brillantes cuentos y novelas de H.G. Wells publicados a finales del siglo XIX. Pero la vertiente política por anotonmasia de la ciencia ficción, es decir, la distopía literaria, sólo adopta su forma genérica y se consolida a partir de textos posteriores del siglo XX. (Curiel Rivera, 2018, p. 8).

Sin embargo, tras Shelley, Swift o Voltaire, los imaginarios distópicos se desarrollan en todo su esplendor en el siglo XX mediante los autores que han configurado las bases el género, George Orwell, Isaac Asimov, Aldus Huxley, Ray Bradbury o Eduardo Urzáziz. Por lo que se centra la investigación primero sobre estos autores; segundo sobre los productos audiovisuales finales del XX y XXI que han significado esta democratización del género haciéndolo accesible al *mainstream*. Y tercero en la traslación existente entre audiovisual distópico y artes escénicas distópicas.

1.1. ¿POR QUÉ ATRAEN LAS REALIDADES ROTAS?

Una de las cuestiones de partida es ¿por qué atraen las distopías y las realidades rotas? Qué tiene la fractura de la civilización como se conoce y la posterior creación de un mundo bajo ese gobierno del caos que resulta tan atractivo. La respuesta es complicada, quizás en parte todo se inicie con la propia configuración de la ciudad que aparece en el XXI, una ciudad del hiperestímulo, con un exceso de pantallismo que todo lo invade:

Actualmente encontramos un espectador /consumidor entrenado en la multipantalla, la mirada multifocal y en la simultaneidad, es decir, en la polirrecepción de estímulos. Los de los lectores de esta investigación están consumiendo en formato digital este contenido, en su pantalla de ordenador, y simultáneamente revisan su correo electrónico, contestan a Whatsapp, Telegram o Messenger, posiblemente sonando de fondo Spotify con el último *superhit* de moda, mientras escuchan la telenovela del vecino del piso de al lado y el ruido de las obras en calle. Es decir, un consumidor, cultural o no, muy entrenado en este bombardeo de información simultánea proveniente de fuentes distintas, lo que si bien genera una hiperestimulación en la era de la imagen, una falsa capacidad *multitask*, genera a su vez productos más adaptados a esta situación y obligatoriamente modifica el consumo de los mismos. (Palacio & López, 2023²)

Esta situación del hiperestímulo conlleva la falsa sensación de hiperconectividad, que da a su vez una falsa sensación de seguridad o posibilidad de auxilio, nada más lejos de la realidad:

Todo el mundo debe saber que estoy en este concierto y tiene que verlo en mi Instagram. Da igual que quién vaya a verlo, o quién esté a mi lado compartiendo la experiencia, lo prioritario es que los dos estemos grabando el superhit musical

² No se puede facilitar NÚMERO de página, dado que la publicación se encuentra actualmente en imprenta, con cita de salida, 31 diciembre 2023.

del artista cuando lo interpreta en directo, y los dos lo subamos a la vez a RRSS etiquetándonos simultánea y mutuamente (Palacio & López, 2023)

Por ello los seres humanos, en su mayoría, se aglutan y habitan en grandes núcleos urbanos, ciudades enormes, ciudades verticales y tecnológicas. La ciudad contemporánea, aparentemente sólida y regida por leyes que protegen a sus pobladores pero que al rascar la superficie, resultan esconder un ecosistema hostil, de carácter laberíntico, como la madriguera de Alicia. Llenas de microsistemas de control, y donde un apagón eléctrico supondría un caos absoluto. Esta configuración de ciudades conlleva una relación espacio-individuo fuertemente connotada:

La ciudad contemporánea se caracteriza por tener fenómenos polifacéticos, que hacen que la relación territorio- población haya cambiado drásticamente, y que la ciudad no pueda ser pensada sólo a partir de territorios, sino de comportamientos y mecanismos que generan la vida urbana. Parte de esa complejidad surge de situaciones descontroladas, imprevisibles y extraordinarias que no son aceptadas o a veces simplemente ignoradas, pero siempre presentes en cada escenario urbano. Realidades que generan procesos inciertos y espontáneos; investigando la ciudad y su presente, ocupándola, invadiéndola, releyéndola, invirtiéndola, reciclándola... (Echevarría, 2007, p. 73).

Aparecen ciudades connotadas habitadas por individuos que se consideran preparados y solventes, pero que realmente, no sabrán defenderse si llegaran a perder el acceso a la tecnología y fuentes energéticas. Es decir, el individuo hiperconectado, es a su vez, un individuo fácilmente desvalido y posiblemente inútil. Y quizás, sea este "recordar la fragilidad" uno de los puntos de atracción más fuertes que tienen los productos distópicos.

La función de la distopía debe entenderse desde el mismo punto de vista que se analizarían las funciones de la utopía, Martorell Campos, en su tesis doctoral "Transformaciones de la utopía y la distopía en la posmodernidad. Aspectos ontológicos, epistemológicos y políticos", rastrea y propone un listado de las funciones de la utopía en: epistemológica, política o pedagógica entre otras. Y las comunica con las funciones que posee la distopía.

[...] la primera función que puede adjudicarse a las novelas distópicas es la función pedagógica: "Ninguna teoría surgida de los totalitarismos, ni ninguna escrupulosa advertencia sobre la arrogancia científica o el terror tecnológico, han calado tan profundamente en el imaginario colectivo del siglo XX como lo hicieron 1984 de Orwell o *Un mundo feliz de Huxley*". Como se recordará, la labor pedagógica de las utopías consistía en fomentar y educar el deseo utópico ampliando nuestra concepción de lo posible, liberándonos de la naturalización de lo dado y potenciando nuestra imaginación política a través de la descripción de mundos mejores que el existente. En el caso de la distopía, la imaginación ya no manufactura directamente algo deseable, sino algo temido, espeluznante. (Martorell Campos, 2015, pp. 122 - 123).

Se presenta la distopía como un espejo del futuro inmediato, futuro imperfecto, que se contempla desde el presente, presentando una realidad temida, con un fin pedagógico, pero que se torna en lo deseado, al mostrar también un mundo

alternativo, sin leyes, donde lo prioritario es la libertad, la no subyugación a ningún orden, volviendo esta distopía de escenario temido a escenario seductor, como sucede con el abismo que devuelve la mirada:

[...] Carmen Galán descubre la voluntad de "advertir didácticamente (de ahí su atractiva forma novelada) de un futuro apocalíptico que amenaza con anular al individuo, pero que puede ser corregido tanto en el espacio ficticio de la novela como en el presente real del autor". Creo que es fácil advertir al hilo de esta cita que la distopía sí interviene indirectamente en lo desiderativo. ¿Cómo? De una manera que ya insinuamos antes: al mostrar lo indeseable, la distopía acentúa, paralelamente, lo deseable (la libertad individual, la privacidad, los sentimientos, la descentralización, la democracia, el respeto a la naturaleza...). (Martorell Campos, 2015, pp. 122 - 123).

Para cerrar este apartado sobre la existencia del gusto hacia la fractura, se conecta con la atracción por el *ruinismo*, por las civilizaciones pasadas y por capturar o descubrir el momento de esa sociedad pasada. Ideas vinculadas por el *memento mori*, que democratiza a los hombres y presenta la idea de que toda civilización está configurada para autodestruirse, mostrar cómo fue su esplendor y finalmente su decadencia y residuo, como si fuera un recuerdo de la fragilidad de la existencia humana. Artistas como Cáspar David Friedrich, *The Abbey in the Oakwood* (1810); la obsesión de Giovanni Battista Piranesi por las ruinas en sus aguafuertes (serie de 1762). Y más recientemente, *El planeta de los simios* (Schaffner, 1968).

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETO DE ESTUDIO

Resulta evidente que en esta investigación existe un abanico amplio de referentes, ejemplos y posibles objetos de estudio, a saber, la gran cantidad de producciones audiovisuales que transcurren en sociedades apocalípticas, postapocalípticas y distopías. Sin embargo, para poder centrar la investigación en el ámbito de las artes escénicas, se sitúa el estudio sobre tres objetos concretos: *Última Transmisión*, *Serena Apocalipsis* y *La noche de las almas abiertas*.

Estos tres ejemplos han sido escogidos por dos motivos fundamentales. El primero, presentan una realidad acorde con las líneas de investigación y que se diferenciará más adelante sobre la terminología concreta: apocalípticas, pos apocalípticas y distopías. Son de los pocos textos literario-dramáticos que tocan este género (como sucede con la ciencia ficción, también poco presente en las artes escénicas contemporáneas). El segundo motivo es que los tres objetos son texto teatral estrenado, es decir, representado, resultando esta condición una piedra fundamental para el análisis, dado que, como se verá más adelante, muchos de los elementos que configuran la distopía literaria, tienen una resultante escénica condicionada o alterada, pero siempre filtrada por los referentes del director de escena.

Para la investigación se ha realizado una ficha de control de cada título estudiado, atendiendo elementos como fecha de gestación, publicación, o fecha de estreno.

2.2. TERMINOLOGÍA

Se retoma ahora el problema de la terminología, dado que no es lo mismo hablar de mundos apocalípticos, postapocalípticos y distopías³.

Se encuentran aquí tres opciones combinables que no excluyentes:

Mundo/realidad apocalíptica: plantearía un escenario en el que va a suceder este fin del mundo, por lo que se está mostrando el estertor final de la civilización y su inevitable desaparición. Se debería centrar en los conflictos que surgen vinculados, o bien para pausar ese apocalipsis, o bien en los problemas devenidos de intentar sobrevivir, o bien en las cuestiones de índole filosófico religiosa entorno a cómo asumir el destino. En esta categoría aparecen títulos cinematográficos como *El día de mañana* (Emmerich, 2004), *Armageddon* (Bay, 1998) o *Guerra mundial Z* (Forster, 2013)⁴.

Mundo/realidad postapocalíptica: que plantea un escenario en el que se muestra cómo ha quedado el mundo/civilización tras el hecho que ha provocado su casi extinción total. Desde bombas nucleares, ataques biológicos o hechos inexplicables, tras ese evento, la población ha quedado mermada y se yerguen comunidades de supervivientes y algunos individuos solitarios. Los conflictos, en este caso, están centrados sobre todo en cómo sobrevivir a cualquier precio. El triunfo del más fuerte, la supervivencia por grupo, por nomadismo, o supervivencia por habitar la mejor fortaleza/lugar seguro. En esta categoría se encuentra la saga de *Mad Max* (Miller, 1979, 1981, 1985, 2015).

Mundo/realidad distópico: plantea un escenario en el que no ha tenido por qué suceder un hecho apocalíptico que diezme la población, sin embargo se plantea un mundo gobernado por valores negativos. "Distopía es el gobierno de la sinrazón: el mal gobierno" (Santos, 2019, p. 11). Es habitual encontrar unos antecedentes fuertes, como una guerra o una amenaza externa que consigan que la sociedad decida cambiar libertad por seguridad. Por ejemplo, la película *Minority Report* (Spielberg, 2002), donde se condena el crimen aun no cometido.

Se deberían delimitar, además, los conceptos utopía y eutopía. La primera es, siguiendo la tradición de Tomás Moro, esa isla imaginaria que no existe, entendido como ese lugar inalcanzable al que se aspira, sistema político pacífico, donde el bien y la propiedad común rigen la comunidad. La eutopía es el buen lugar, donde los habitantes solo se rigen por aquello que les causa felicidad. Es fácil ver la separación entre utopía, eutopía y distopía, sin embargo, estas dos últimas sí que tienen elementos comunes:

Los ciudadanos de las eutopías se rigen por la felicidad; los de las distopías por la desesperación y el miedo. Pero ambos comparten muchos rasgos en común, comenzando por la similar renuncia a la identidad, al libre albedrío y a la historia. De

³ No se hace referencia a la aparición del término distopía dado que excedería el objetivo de la investigación, sin embargo, autores como Martorell (2021), lo sitúan en 1747, atribuido a Lewis Henry Young en *Utopia: or Apollo's Golden Days*. No obstante, alcanzó mayor relevancia gracias al discurso ante la Cámara de los Comunes que pronunció Stuar Mill el 12 de marzo de 1868.

⁴ Durante todo el artículo, de manera totalmente intencionada, se ejemplifica con un corpus amplio de títulos audiovisuales con el fin de dar a conocer tanto productos vinculados con la investigación, como con la intención de demostrar lo extenso que es el ámbito de la creación vinculada con el género estudiado.

hecho, eutopía y distopía representan el final de la historia al alcanzar, por distintos derroteros, un estado que se supone perfecto (Santos, 2019, p. 15).

De nuevo Martorell Campos: "llamamos distopía, al género político de la ciencia ficción que describe con detalle e intención crítica la estructura de sociedades imaginarias del porvenir peores que, y nacidas de, aquella en la que viven los lectores o espectadores" (2021, p. 58). Con esta última definición se aprecia cómo muchas de las mal denominadas distopías del mainstream dejan de serlo. No obstante, cuando esto se vuelca en la creación artística, bien sea en la literatura, 1984 (1949) o *Un mundo feliz* (1932); en el teatro, *La vida en Plaza Roosevelt* (2004) o *La noche de las almas abiertas* (2013); en la novela gráfica, *V de Vendetta* (1982); en el cine, *Blade Runner* (Scott, 1982) o *Waterworld* (Reynolds, 1995), aparece una de suerte de heterogeneidad, que aunque puede llevar al consumidor a cierta confusión, no resulta negativa ni para el consumo ni para la creación:

Estamos delante de fronteras porosas, proclives al mestizaje y al intercambio de recursos. En todo caso, señalan discrepancias que el rigor aconseja no obviar, so riesgo de aceptar el totum revolutum que regala el marbete de «distópica» a toda predicción sombría (Martorell Campos, 2021, p.59)

Se entiende por lo tanto, que no todo suceso apocalíptico puede desarrollar una posterior distopía y de la misma manera, no toda distopía necesita de un suceso apocalíptico, sino de un simple detonante. Como indica Antonio José Navarro (2017): *Distopía o futuro/futuros Imperfectos*.

2.3. DISTOPÍAS Y CIENCIA FICCIÓN EN LAS ARTES ESCÉNICAS

Si bien la relación entre teatro y el mundo paranormal/mágico es algo que ha estado presente desde sus orígenes, con la función de dotar de sentido, dar respuesta o simplemente mostrando este mundo alternativo mediante las artes escénicas. Se complica un poco más cuando se estudia la relación entre teatro y ciencia o teatro y ciencia ficción. Pero no es inexistente la relación dado que en el siglo XIX y en inicios del XX, las comedias de magia alcanzaron mucho éxito en Europa donde proliferaban los efectos escenotécnicos y tramoísticos, así como un gusto heredado de la época victoriana y su atracción por los autómatas y todo tipo de maquinarias que se podrían denominar pre-robots o movimiento *pre-ciborg*.

El siglo XX, la revolución tecnológica, industrial y científica sirve para que muchos creadores se postulen hacia el lado de la luz y los descubrimientos y el método científicos, intentando, entre otras estrategias, acercar la vida de figuras fundamentales para la historia, así como trasladar su vida, persecución o cuestionamientos ético-morales:

El siglo XX intensifica las relaciones entre teatro y ciencia y acentúa su dimensión ética y política. *La vida de Galileo*, de Brecht, constituye su paradigma. Su reflexión sobre la responsabilidad ética del científico tendrá también largas consecuencias en el teatro en lengua Alemana (Pérez-Rasilla, 2023, p. 58).

Este gusto por las comedias de magia y la posterior ciencia son el caldo de cultivo para la futura presencia de la ciencia ficción en las artes escénicas, y presenta una de las preguntas centrales formulada en líneas superiores; ¿por qué atraen las

distopías?; en este caso ¿qué atrae al espectador de esta tipología de comedia mágica/ciencia/ciencia ficción? Lisa Jankovic, plantea la siguiente hipótesis:

Podemos suponer que lo que atraía a los espectadores era la magnificencia y la fantasía de los decorados así como la representación espectacular de historias maravillosas. Ahora bien, se trata de analizar, en las comedias de magia del siglo XIX, en qué medida los prodigios de carácter fabuloso, mágico o sobrenatural, omnipresentes en las obras, invaden la acción y se convierten casi en el motor del enredo. Y más allá, llama la atención la manera cómo construyen lo espectacular en la cacofonía y la agitación (2009, p. 28).

Son pocos los textos teatrales y pocas las propuestas escénicas que se vertebran a partir de la ciencia ficción y menos aún los apocalípticos/postapocalípticos y/o distópicos. Aparecen producciones como *La pesadilla de Kepler* (2007) de Darío Facal, estrenada con Metatarso producciones o *En busca del fuego* (2018) de Arawake producciones. Se trata un número bajo en comparación a productos escénicos vinculados con otras disciplinas, una dinámica que se reduce si el estudio se centrase en los estrictamente distópicos, por ello es fundamental la delimitación de los objetos de estudio en esta investigación que propone poner el foco sobre tres productos específicos.

Esta carencia de textos/escenarios puede proceder de las dificultades que presenta el género, a la hora de realizar al traslación escénica:

Conviene, por tanto, insistir en los principios compositivos del género. El primero de ellos es el despliegue de un mundo ficcional que se rige por criterios de verosimilitud. La exigencia del mundo ficcional verosímil en escena, como veremos posteriormente, delimita y condiciona las opciones estéticas de la propuesta escénica, especialmente en el caso de las manifestaciones del teatro posmoderno o algunas variantes de las Nuevas Escrituras Escénicas. En segundo lugar, es mundo incluye elementos no existentes en nuestra realidad inmediata, pero posibles y justificados desde algún ámbito del conocimiento científico, lo que evita que se rompa la estructura del mundo posible. Con estos miembros se treña el contrato de ficción con el receptor del mundo ficcional. (Fernández Villanueva, 2023, p. 116).

2.4. TIPOS DE DISTOPÍAS

El catálogo de opciones es amplio: tecnológicas, ecoterroristas, económicas, totalitarias, religiosas, filosóficas, salto temporal o manipulación de la realidad, categorías a las que se podrían sumar nuevas etiquetas mediante la combinación de todas ellas y mediante el añadido de variables como lo apocalíptico y postapocalíptico. Todo ello otorgaría como resultado híbridos: realidades dominadas por zombies, de daño biológicas, tecnológico-ciberneticas, extraterrestres u hongos córdiceps y una sociedad gobernada por un poder totalitario de una neodictadura. Nuevamente los límites entre los géneros de la ciencia ficción y futuros imperfectos son permeables y combinables.

Casi existen tantos tipos de distopías como productos que se enmarquen en dicha etiqueta. Para ello, esta investigación encuentra necesario poder establecer unos mínimos, de carácter general, pero suficientemente delimitados como para poder

determinar cada distopía, ergo, cada objeto de estudio dentro de una categoría concreta. Para ello se acude a la propuesta de clasificación de Darren Allen en su texto *Four Kinds of Dystopia* (2017)⁵. Donde se establecen cuatro tipos vinculados con sus autores originarios.

- **Orwellianas** (*Orwellian* en el original, por John Orwell): son aquellas que son gobernadas por un sistema totalitario que opriime a la población, siguiendo la estela del nombre, el ejemplo paradigmático es *1984*, bien novela, ópera o película.
- **Huxleyanas** (*Huxleyan* en el original, por Aldous Huxley): realidades que presentan un sistema de gobierno totalitario, una dictadura política que se extiende en todas las líneas posibles: social, ideológica, religiosa, sexual, médica/salud y por supuesto económica. Sin embargo, se separan de las distopías *orwellianas* en la ilusión de libertad, una libertad controlada, es decir, la población tiene acceso a un número limitado de libertades, incluso a una cantidad muy pequeña de información, pero teniendo además sus necesidades básicas cubiertas. En esta categoría también podemos encontrar *V de Vendetta*, novela gráfica (Moore, 1982-89) y su posterior adaptación cinematográfica (McTeigue, 2005).
- **Kafkianas** (*Kafkaesque* en el original, por Franz Kafka): distopías basadas en ejercer el control de carácter burocrático sobre el individuo, bien sea mediante la imposibilidad, la confusión o incluso la esperanza. Toma el nombre del autor Franz Kafka, y el ejemplo perfecto es *El proceso*, donde el individuo queda subsumido al ritmo de la apisonadora burocrática, controlada nuevamente por un estado totalitario. Esta obra fue llevada a escena por el director Andreas Kriegenburg 2011, entre otras representaciones posibles, se escoge citar esta, porque plasma con su propuesta escénica, donde todo sucede en un gran ojo escenográfico que gira, esa idea del control burocrático basado en la observación y confusión del individuo.
- **Philipdickianas** (*Philipdickian* en el original, por Philip Kindred Dick): se presentan realidades fuertemente tecnologizadas, los seres humanos viven a través de medios digitales (recreaciones), o realidades ficticias creadas que recrean o bien la realidad desde una copia mimética, o bien una realidad alterada, por lo tanto, recreada. Como sucede en *Ready Player One* (Spielberg, 2018). Realidades virtuales coexistentes con la realidad, pero que actúan como cegadoras y subsumen al consumidor como los humanos de *Wall-E* (Stanton, 2008). Y siguiendo la estela del autor que otorga el nombre a la categoría ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? y sus posteriores adaptaciones de *Bladerunner*, donde el hombre y replicante se relaciona con una inteligencia artificial que se hace visible holográficamente.

⁵ El texto original en inglés se puede consultar en para la investigación se parte de las cuatro categorías de Allen, se traduce y se desarrolla con nuevos ejemplos.

2.5. ÚLTIMA TRANSMISIÓN

El primer objeto abordado es *Última Transmisión* de los hermanos Quique y Yeray Bazo, dos dramaturgos que escriben a cuatro manos y firman bajo la fórmula QYBazo (que se utilizará en adelante).

Sinopsis de la obra:

El sótano de una casa abandonada. Una emisora de radioaficionado que aún funciona... y un superviviente que intenta desesperadamente contactar con alguien mientras hace de ese lugar su último refugio. ¿Quién es? ¿Por qué está ahí? Y lo más importante: ¿qué ha ocurrido en el exterior? ¿Qué le ha pasado al mundo? De entre la estática emerge la voz escurridiza de otra superviviente, pero... ¿por qué es incapaz de contactar con ella? ¿...O acaso está solo en su cabeza? (Texto realizado por los dramaturgos QyBazo, extraída del dossier de venta de Es.arté)

El texto presenta una tipología de escenario postapocalíptico, fuerte vinculación con la ciencia ficción, género película serie Z, donde el zombie⁶ es el principal eje. Sin embargo, *Última Transmisión* no tiene conexión con las tipologías de Allen, dado que no existe, aparentemente nadie más, es la presencia del no gobierno, la no civilización, la nada, por lo tanto entraña con el concepto de "El fin de la Historia y el último hombre...vivo" (de Felipe, 2017, p. 81), además de películas como *The Omega Man* (Sagal, 1971) o *Soy Leyenda* (Lawrence 2007).

Él.- No entiendo por qué se fueron, estaban bien preparados... Los armarios están llenos de ropa y hay maletas en el altillo... No parece que prepararan mucho su marcha... Quizás se fueron con la evacuación... Quizás llegaron a la Zona de Seguridad... (Mirando a la puerta) O quizás ellos llegaron antes. (QYbazo, 2012, p. 4)

A continuación se indican en formato ficha los estrenos que se han rastreado de dicho espectáculo en España.

Figura 1. Ficha de control estreno de espectáculos.

<i>Última Transmisión</i>	<i>Primera producción teatral</i>
Año	2013
Espacio/teatro	Sala Cuarta Pared (Madrid)
Dramaturgo	QYBazo (Quique y Yeray Bazo)
Modificaciones texto en reedición	No
Marco de producción/estreno	Laboratorio ETC En Blanco Cuarta Pared
Director	Agapito Martínez
Ayudante de dirección	Elvira Sorolla
Elenco	María Antón Ramiro Melgar
Diseño Escenográfico	-
Diseño iluminación	Juanje de los Ríos
Diseño vestuario	-
Diseño sonoro	Juanje de los Ríos
Videoescena	-
Caracterización	-
Otros	-

Figura 2. Ficha de control estreno de espectáculos.

<i>Última Transmisión</i>	<i>Segunda producción teatral</i>
Año	2015
Espacio/teatro	Laboratorio de las Artes de Castilla y León
Dramaturgo	QYBazo
Modificaciones texto en reedición	Sí, de los mismos autores.
Marco de producción	Producción: Es.Arte María José Gómez
Director	Director: Diego Palacio
Ayudante de dirección	-
Elenco	Raúl Escudero Marga del Hoyo Ventura
Diseño Escenográfico	Jara Martínez Valderas Paloma Molino Caja NegraTAM
Diseño iluminación	Diego Palacio
Diseño vestuario	Paloma Molino Caja NegraTAM
Diseño sonoro	Diego Palacio Luis Villafaña
Videoescena	Diego Palacio
Caracterización	Clara Torres
Otros	Gira Internacional; España, Festival de Teatro de Almada, Festival de Teatro Fringe Madrid.

⁶ Se utiliza la terminología zombie, por ser la más extendida, aunque se podría, según el universo de ficción al que se refiera, hablar de: zombies, mordedores, caminantes, ghoules, renacidos, infectados, podridos o el tradicional "no muerto" o "muertos vivientes".

Figura 3. Ficha de control estreno de espectáculos.

Última Transmisión	Tercera producción teatral
Año	2016
Espacio/teatro	Teatro Taller del Ángel
Dramaturgo	QYBazo
Modificaciones texto en reedición	No
Marco de producción/estreno	Nuevas Dramaturgias Canarias (CET) Compañía: 2RC Teatro Producción: Alexis Corujo
Director	Rafael Rodríguez
Ayudante de dirección	Luis O'malley
Elenco	Lili Quintana Mingo Ruano
Diseño Escenográfico	Rafael Rodríguez (Construcción GB Escenografía)
Diseño iluminación	Rafael Morán
Diseño vestuario	Raúl Ravelo (Parrys)
Diseño sonoro	Luis O'malley
Videoescena	-
Caracterización	-
Otros	-

2.6. SERENA APOCALIPSIS

El segundo objeto es *Serena apocalipsis*, de la dramaturga y guionista Verónica Fernández.

Sinopsis de la obra:

Un parque en una ciudad pauperizada por la crisis económica y visitada por la noche por unas extrañas criaturas llamadas jabalídogs (cruce entre jabalí y perro) sirve de cobijo por las noches a Amanda, Santos, Goodnews, Gallego, Camino y Rana. Los seis sobreviven como pueden al hambre en un sistema en el que prevalece el trueque. La visita de Alfredo, un hombre que escapa del Barrio Alto con su hija en brazos, traerá a estos habitantes la esperanza de la fuga a un mundo mejor por un lado y la tragedia irremediable por otro. (Fernández, 2013).

Serena apocalipsis presenta una distopía de carácter totalitario, un gobierno ha segmentado la población según estamentos económicos, dejando sectores abandonados a su suerte, algo que entraría dentro de la categoría de distopías *huxleyanas*, y que presenta por lo tanto, una población elegida que posee privilegios, frente a una población segregada que gozando de cierta libertad producida por el no gobierno, están inmersos en la supervivencia, como indica el director de escena Antonio C. Guijosa en las notas de dirección publicadas junto al texto de Fernández: "sobrevivir como obstinación. Como muestra de una voluntad indobleable" (2013). Es fundamental en esta categoría *huxleyana* que para establecer este control sobre la población la negación de la información total, se otorga a los sobrevivientes

acceder a una pequeña parte de la información, pero se ejerce el control al no dar todas las respuestas.

ALFREDO.- Vengo de la Confederación de Estados del Cono Sur. Mi mujer es la embajadora de la confederación aquí. Tenemos una casa en el Barrio Alto. Llevamos dos meses viviendo ahí.

SANTOS.- Guau... suena muy importante. La Confederación, antes de llamarse así, se llamaba «el culo del mundo». Yo Fui una vez al culo del mundo. ¿Siguen Jugando al fútbol?

AMANDA.- (A ALFREDO) No sabemos nada del otro lado del mundo y tampoco sabemos mucho del otro lado de la valla. ALFREDO respira. Parece que AMANDA le tranquiliza.

ALFREDO.- En «el culo del mundo» se sigue jugando al fútbol, obviamente. ¿Acá ya no? (Fernández, 2013, pp. 68-69)⁷.

En el paralelo audiovisual es fácil relacionar este texto con películas como *Elisium* (Blomkamp, 2013) o la citada saga *Mad Max*.

Figura 4. Ficha de control estreno de espectáculos.

Serena apocalipsis	Estreno teatral
Año	2013
Espacio/teatro	Teatro Valle Inclán (Madrid)
Dramaturgo/a	Verónica Fernández
Modificaciones texto en reedición	-
Marco de producción/estreno	Ciclo "Escritos a Escena" del Centro Dramático Nacional Producción: Centro Dramático Nacional
Director	Antonio C. Guijosa
Ayudante de dirección	Mónica Tejeiro
Elenco	Quique Fernández Lucía Fuengallego Fael García Elena González Alberto Iglesias Esosa Omo Almudena Ramos
Diseño Escenográfico	-
Diseño iluminación	-
Diseño vestuario	-
Diseño sonoro	-
Videoescena	-
Caracterización	-
Otros	Asesor de dramaturgia: Ignacio García May

⁷ Las cursivas, versalitas y signos se han respetado del original.

2.7. LA NOCHE DE LAS ALMAS ABIERTAS

El tercer objeto de estudio es *La noche de las almas abiertas*, del dramaturgo Miguel Ángel Mañas.

Sinopsis de la obra:

En *La noche de las almas abiertas* un libro prohibido condena la vida de uno de los personajes, un libro prohibido en una sociedad en la que se prohíben cientos de libros, control y mentiras, hasta convertir a los hombres en animales hambrientos que gasten todas sus fuerzas solo en sobrevivir, no pueden alzarse, no pueden pensar, no pueden moverse, solo pueden beber y contar mentiras. (Palacio, 2013, p. 128)

En este caso la obra responde a esa tipología de distopía en la que un gobierno totalitario ha levantado un muro y ha segregado a la población por segmentos económicos; cada sector tienen sus casas, sus mercados y sus pobladores. Está muy cerca del escenario propuesto por la dramaturga Verónica Fernández en *Serena apocalipsis*, pero el texto de Mañas profundiza y evidencia más esta imposición gubernamental, esa presencia del totalitarismo que censura libros, por lo tanto entraría dentro de la distopías de carácter orwelliano:

Hombre-. Mi marido es... fue el autor de *La noche de las almas abiertas*. (Pausa.) Maldijeron su nombre. Borraron de los libros de texto todo lo que concernía a su carrera como escritor. No solo lo detuvieron por maricón, como ellos nos califican, también murió por sus escritos. Uno de sus libros trata sobre un mundo en donde la gente vive feliz... Pero poco a poco todo comienza a desmoronarse. Hay gente que es consciente de ello, pero otra se resiste a verlo, a creerlo y sigue pensando en que todo va a volver a ser como antes. (Pausa.) Cuando leía las versiones que me iba enseñando pensaba que lo que describían las palabras no era posible. Mi argumento era que la historia es la memoria del mundo y que no podíamos volver a cometer los mismo errores ¡Qué equivocado estaba! (Mañas, 2013, pp. 53-54)

Figura 5. Ficha de control estreno de espectáculos.

<i>La noche de las almas abiertas</i>	Primera producción teatral
Año	2017
Espacio/teatro	Teatro Arbolé (Zaragoza)
Dramaturgo/a	Miguel Ángel Mañas
Modificaciones texto en reedición	No para esta ocasión
Marco de producción/estreno	Teatro Arbolé
Director	Mike Ramón
Ayudante de dirección	-
Elenco	Jaime Ocaña Yolanda Arroyo Mariano Gilaberte Pilar Marín Berdor Mariano Anós
Diseño Escenográfico	-
Diseño iluminación	-
Diseño vestuario	-
Diseño sonoro	Steve Jansen Mary Lynn Gaidosh
Videoescena	-
Caracterización	-
Otros	Publicado Editorial Lastura Colaboración artística de Paco Martínez Castillo y Eva Pi

⁸ Editorial Lastura publica *La noche de las almas abiertas* de Miguel Ángel Mañas en 2013 con reedición en 2023, en ambos casos con prólogo de Diego Palacio Enríquez. Material extraído de:

Figura 6. Ficha de control estreno de espectáculos.

<i>La noche de las almas abiertas</i>	<i>Segunda producción teatral</i>
Año	<i>Estreno noviembre 2023⁹</i>
Espacio/teatro	<i>Teatro del Mercado de Zaragoza</i>
Dramaturgo/a	<i>Miguel Ángel Mañas</i>
Modificaciones texto en reedición	<i>Sí, para esta producción del propio dramaturgo</i>
Marco de producción/estreno	<i>D.P. Producciones y Mercucho Producciones S.L</i>
Director	<i>Diego Palacio Enríquez</i>
Ayudante de dirección	<i>Ayla Quintas</i>
Elenco	<i>Maria Pérez Inma Oliver Alex Aldea Jesús Bernal</i>
Diseño Escenográfico	<i>D.P. Producciones</i>
Diseño iluminación	<i>Diego Palacio</i>
Diseño vestuario	<i>Paloma Molino Serrano</i>
Diseño sonoro	<i>Composición musical: Luis Villafañe</i>
Videoescena	<i>Diego Palacio Enríquez</i>
Caracterización	<i>Paloma Molino Serrano</i>
Otros	<i>Reedición (2023) en Editorial Lastura</i>

3. RESULTADOS

Tras la aproximación terminológica, la taxonomía sobre distopías, un breve establecimiento de un corpus ejemplar y el estudio de los tres productos teatrales. En esta fase de resultados se abordan dos cuestiones finales. La primera es una propuesta taxonómica de las posibles reacciones que tienen los personajes/ individuos en una situación de ruptura total del sistema establecido. La segunda es una tabla Resumen que aglutina todos los resultados obtenidos y que dará paso a las conclusiones finales.

3.1. RESPUESTA ANTE EL ACONTECIMIENTO DE QUIEBRA

Es necesario para la investigación entender los personajes y para ello resulta fundamental entender la reacción de ser humano que se enfrenta a este acontecimiento; cómo responde el individuo, bien sea el momento exacto del crack o durante la supervivencia en la sociedad posterior (distópica o no) aparecen ocho posicionamientos posibles:

- La autodestrucción: el individuo se centra en su autodestrucción, bien sea mediante el placer, consumo de drogas o abandono al hedonismo, o bien sea en un acto de inmolación.

⁹ Esta producción teatral se estrena el 30 de noviembre del 2023. La gestación del artículo de investigación se simultanea con el proceso de ensayos de la obra, hecho que permite el acceso a diferentes materiales de su producción.

- El fervor religioso: algunos individuos se vuelcan totalmente en la religión y en diversas creencias. Surgen nuevos credos y nuevas prácticas. Esto aparece, por ejemplo, en la serie *The Leftovers* (Perrota & Lindelof, 2014) donde tras la desaparición un tercio de la población del planeta, sin explicación alguna, surge la secta “Remanente Culpable” caracterizada por el uso del silencio y con la tarea de no dejar que los que se han quedado, olviden a los que se han ido, esto les imposibilita el pasar página y cerrar la herida.
- El olvido/locura: los personajes caen en el olvido de lo que ha sucedido o caen en una locura que les impide avanzar o sobrevivir de manera adecuada.
- Esperanza: en este apartado aparecen personajes que suelen estar en combinación con otros roles, pero su principal característica es que se aferran a la esperanza, justificada o no. Muchas veces puede estar vinculada al fervor religioso, aunque no necesariamente.
- Terrorismo/violencia/agresividad: otra de las vías posibles es la exacerbación de la violencia, bien sea como manera de sobrevivir, al grito de “atacar a todos” o bien sea con la intención de dinamitar ese poder totalitario que subyuga al resto de la sociedad. En este caso podríamos encontrar, desde los Rebeldes de StarWars, Los Salvadores (y su consigna: “Yo soy Negan”) en *The Walking Dead* (6^a a 9^a temporada) o el personaje “V” de *V de Vendetta* (McTeigue, 2005).
- Supervivencia obstinada: la supervivencia a cualquier precio. Sobrevivir por encima de todo. No hay reglas. Se encuentra cerca de la categoría de violencia, pero en este caso, no se lucha contra un poder establecido, simplemente se hace lo necesario para sobrevivir, sin importar las consecuencias. Podemos encontrar en personajes como los hombres antropófagos en *The Road* (Hillcoat, 2009).
- Supervivencia mímina: en este apartado aparecen personajes que se dejan llevar en la deriva y sobreviven con lo mínimo, bien sea sometidos al régimen, bien sea bajo una figura protectora. Son “durmientes”, suelen integrar el mayor número de individuos, como por ejemplo el pueblo del desierto de *Mad Max: Fury Road* (Miller, 2015).
- Héroe/líder/gurú: en este caso aparecen a solo algunos personajes, que se yerguen como salvadores, como figuras que prometen, a cambio de lealtad, seguridad o cambios. Por ejemplo, el personaje de Rick Grimes en *The Walking Dead*, o cualquiera de sus némisis, el ya citado personaje de Negan, o el personaje de El Gobernador.

Estos ocho posicionamientos ayudan a la creación y análisis, dado que son estrategias de creación de personajes y de creación de la dramaturgia de la obra. Pero también son útiles como estrategias de las obras de teatro analizadas. Algunos personajes pueden, inicialmente pertenecer a una tipología, pasar por varios estados, terminando posteriormente por voluntad o por un acto externo, a pertenecer a otra tipología, es decir como parte del viaje, configurando así el arco del personaje.

Centrando ahora estos comportamientos de los personajes sobre los tres objetos de estudio analizados, se desvela que los personajes teatrales también cumplen esta

taxonomía propuesta y sus arcos de transformación. A continuación, se muestra en formato de ficha de control, los personajes de cada textos teatral:

Personajes en Última Transmisión según la taxonomía propuesta:

Figura 7. Personajes del espectáculo y su evolución. Creación propia.

Personaje	Inicio	Viaje	Final
Él	Supervivencia mínima	Locura / Esperanza	Héroe
Ella	Locura	Agresividad	Autodestrucción

Personajes en Serena Apocalipsis según la taxonomía propuesta:

Figura 8. Personajes del espectáculo y su evolución. Creación propia.

Personaje	Inicio	Viaje	Final
Amanda	Héroe/líder/gurú	Héroe/líder/gurú	Héroe/líder/gurú
Santos	Agresividad		Agresividad
Gallego	Locura	Locura	
Goodnews	Supervivencia mínima	Esperanza	Autodestrucción
Alfredo	Esperanza		Locura
Camino	Supervivencia Obstinada		Esperanza
Rana	Supervivencia Obstinada		Supervivencia mínima

Personajes en La noche de las almas abiertas según la taxonomía propuesta:

Figura 9. Personajes del espectáculo y su evolución. Creación propia.

Personaje	Inicio	Viaje	Final
Hombre 1	Héroe		Autodestrucción
Hombre 2	Locura	Locura	Locura
Camarera	Supervivencia Mínima	Fervor religioso	Esperanza
Joven	Autodestrucción	Esperanza	Esperanza

3.2. RESUMEN DE LOS RESULTADOS

Se cierra este apartado de resultados con una tabla Resumen que recoge información de los tres objetos de estudio.

Figura 10. Tabla Resumen.

Tabla de conclusiones			
Obra	Última Transmisión	Serena Apocalipsis	La noche de las almas abiertas
Dramaturgos	QYBazo	Verónica Fernández	Miguel Ángel Mañas
Publicación	No	Sí	Sí
Año creación	2013	2013	2013
Redición	-	-	2023
Modificaciones texto en reedición	Sí, ampliación de textos para puesta en escena 2015	-	Sí, ampliación de textos.
Estreno teatral	2013 / 2015 / 2016	2013	2017 / 2023
Realidad presentada	Escenario postapocalíptico: sin sociedad	Dictadura económica	Dictadura económica
Dystopia	No distopía	Distopia Huxleyana	Distopia Orwelliana
Inf. de la situación	Poca información	Poca información	Poca información
Dosificación de información	No se explica qué ha sucedido	Información dosificada en retrospectiva sin contar origen	Información dosificada en retrospectiva. Información difusa
Amenaza externa	Amenaza desconocida: zombies/extraterrestres (algo que quiere acabar con la vida)	Jabalídogs. Clase económica pudiente. Otros seres humanos desesperados por la supervivencia.	Clase económica pudiente. Otros seres humanos desesperados por la supervivencia.
División estructura	División por escenas	División por escenas	Sin división externa
Estructura externa	7 escenas y epílogo	10 escenas y epílogo	Sin división
Estructura interna	Estructura aristotélica Arquitrama	Estructura aristotélica Arquitrama	Estructura aristotélica Arquitrama
Personajes	Él Voz Radio Ella	Amanda Santos Gallego Goodnews Alfredo Camino Rana	Hombre 1 Hombre 2 Joven Camarera
Densidad Textual	Predomino monólogo	Combinación monólogo / diálogo	Combinación monólogo / diálogo
Acotaciones	Mucha presencia	Presencia Media	Mínima en ambas versiones
Tipo de acotaciones	Ambiente Accionales	Accionales Configuradoras personaje	Ambiente Accionales

4. CONCLUSIONES

Al revisar los tres objetos de estudio se confirma que todos ellos fueron creados entre finales del 2012 y 2013, sin tener conocimiento uno de otros, pero con una aproximación al mismo género y manejando referentes análogos. Esto puede denominarse como "vectores epocales de pensamiento", o en palabras de Faulkner

"polen de ideas¹⁰" que flota en el aire que permite tras la investigación, detectar una tendencia por parte de algunos dramaturgos y algunos creadores escénicos hacia la generación de productos culturales vinculados con la ciencia ficción y en concreto con el género distópico. A su vez, existe una comunicación transdisciplinar entre novela, cómic, videojuegos, audiovisual¹¹ y artes escénicas si cabe como resultado o fruto de una la sociedad hiperconectada, la configuración de la ciudad contemporánea como arquitectura y como orden, el acceso democratizado de los productos *mainstream* y una imposición de la sociedad de consumo y el discurso capitalista.

Esta tendencia está presente la parrillas de programación, sobre todo las de plataformas de streaming (y otras fórmulas de vídeo bajo demanda) generando producciones con alto impacto de visualización como el caso de *The Last of Us* (2022), o todos los productos relativos al universo de *The Walking Dead* (2010 -). Esta proliferación produce, como se adelantaba anteriormente, una mayor presencia de textos y espectáculos teatrales vinculados a ciencia ficción y distopía y además genera una elevada cantidad de estudios rastreables en congresos, metabuscadores y publicaciones, que durante la investigación se han ido presentando, de la mano de autores como Martorell, Fernández Villanueva o Navarro. Así como un alto volumen de textos, habitualmente digitales, que van desde la publicidad, el previo y el artículo de opinión hasta la crítica especializada.

5. REFERENCIAS

- Allen, D. (2017). Four Kinds of Dystopia.
- Curiel Rivera, A. (2018). La distopía literaria. Revista de la Universidad de México. Utopías y distopías. Dossier. Noviembre 2018, 6-12.
- Echevarría, (2007). Utopías cotidianas...o Distopias? ... porque la insurrección de la imaginación es irresistible. Elisava Temes de Disseny, Nº24, 71-77.
- Fernández, V. (2013). Serena Apocalipsis. Centro Dramático Nacional.
- Fernández Villanueva, J.J. (2023). Diálogos entre la ciencia ficción y la puesta en escena contemporánea. En Romera Castillo. J, (Ed.), Teatro, ciencias y ciencia ficción en las dos primeras décadas del siglo XXI. (pp. 111-132). Editorial Verbum.
- Jankovic, L. (2009). Las comedias de magia del siglo XIX: lo espectacular en la desmesura. Hecho Teatral: Revista de teoría y práctica del teatro hispánico. Nº 9, 27-51
- Martorell Campos, F.J, (2015). Transformaciones de la utopía y la distopía en la posmodernidad. Aspectos ontológicos, epistemológicos y políticos. Tesis doctoral, Universitat de València. Roderic.
- Martorell Campos, F.J, (2021). Contra la distopía, La cara B de un género de masas. La caja Books.
- Mañas, M.A. (2013). La noche de las almas abiertas. Lastura Editorial.
- Mañas, M.A. La noche de las almas abiertas. (pp. 7 -12) Lastura Editorial.

- Palacio, D. (2013). Prólogo 1984, Un Mundo Feliz y ahora La noche de las almas abiertas.
- Palacio, D & López, Y. (2023). Consumidores hiperestimulados: prácticas y dificultades del consumo cultural en el entorno digital. Pendiente de publicación.
- Pérez – Rasilla, E. (2023). Una aproximación a las relaciones entre teatro y ciencia en la escena española del siglo XXI. En Romera Castillo. J, (Ed.), Teatro, ciencias y ciencia ficción en las dos primeras décadas del siglo XXI. (pp. 57-94). Editorial Verbum.
- QVBazo (2012). Última Transmisión. Texto sin publicar.
- Santos, A, (2019) Tiempos de ninguna edad. Distopía y cine. Editorial Cátedra.

¹⁰ Metáfora atribuida a Faulkner tras una entrevista en la que se insistía en los parecidos con los textos de James Joyce, se puede encontrar en el libro recopilatorio: León en el jardín (Entrevistas 1926-1962).

¹¹ Se incluye dentro de la etiqueta audiovisual, productos musicales y productos derivados de la unión música y cinematografía, como puede ser el fenómeno del videoclip, que si bien no es objeto de esta investigación, presentarla ejemplos vinculados a estas categorías trabajadas.