



# RETRO FAN TAS TICO

Perspectivas de un pasado imaginado

Eds. & Coords. Mario-Paul Martínez, Fran Mateu  
y Miguel Herrero Herrero

CINESIESIA

# RETROFANTÁSTICO

Perspectivas de un pasado imaginado

Editores y Coordinadores:  
Mario-Paul Martínez Fabre, Fran Mateu  
y Miguel Herrero Herrero

**CINESIESIA**

**Autores:**

Mario-Paul Martínez Fabre, Fran Mateu, Jeffrey Andrew Weinstock, Elizabeth Guffey, Johanna Caplliure, Marta Piñol Lloret, Ezequiel Soriano Gómez, Olivia Dorado, Raúl Fortes-Guerrero, Mónica Sánchez Tierraseca, Daniel Pérez-Pamies, Juan Agustín Mancebo Roca, Anna Tarragó Mussons, Juan José Caballero Molina, Juan Pablo Montalvo Valencia, José Luis Maravall Llagaria, Juan Vela Bermejo, Raúl Gisbert Cantó, Francisco Cuéllar Santiago, Sílvia Catarina Pereira, Germán Piqueras Arona, Marina Díaz-Caneja Alepuz, Amparo Alepuz Rostoll, Isabelle-Rachel Casta, João Luís Nunes Serra de Almeida, Sergio Luna y Marta Miquel-Baldellou.

**Comité editorial:**

Presidente del Comité Editorial: Dr. Vicente Javier Pérez Valero (Universidad Miguel Hernández)  
Catedrática Tatiana Sentamans Gómez (Universidad Miguel Hernández)  
Catedrática María José Zanón (Universidad Miguel Hernández)  
Dr. Vicente Barón (Universidad Politécnica de Valencia)  
Dra. Carmen García Muriana (Universidad Miguel Hernández)  
Dra. Lourdes Santamaría Blasco (Universidad Miguel Hernández)  
Dr. Guillermo López Aliaga (Universidad Miguel Hernández)  
Dra. Johanna Caplliure (Universidad Miguel Hernández)  
Dr. Juan F. Martínez Gómez de Albacete (Universidad Miguel Hernández)  
Beatriz Higón (Universidad Politécnica de Valencia)  
Miguel Herrero Herrero (UNED/ Productora cinematográfica Cinestesia)  
Dr. Víctor Del Río García (Universidad de Salamanca)  
Dra. Lorena Amorós Blasco (Universidad de Murcia)  
Dr. Mario-Paul Martínez Fabre (Universidad Miguel Hernández)  
Fran Mateu (Universidad Miguel Hernández)  
Dra. Lise Lerichomme (Universidad de Estrasburgo, Francia)  
Dr. Damià Jordà Bou (Universidad Miguel Hernández)  
Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica)  
Michelle Copmans (Universidad Católica de Lovaina, Bélgica)

**Editores y Coordinadores:** Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu.

**Editor:** Miguel Herrero Herrero. Cinestesia. ©

miguelherreroherrero@gmail.com

Avda. Rey Don Jaime I, nº30A, 1ºB Sax (Alicante) CP 03630

**Colaboran:** Centro de Investigación en Artes (CIA) y Grupo de Investigación Massiva.

Retrofantástico 1ª edición (junio 2022)

ISBN: 978-84-120496-9-5

Depósito Legal: A 285-2022

**Diseño de cubierta:** Mario-Paul Martínez Fabre

**Ilustraciones de portadas de capítulos:** Elisa Martínez

**Diseño de maquetación:** Vicente Javier Pérez Valero

**Traducción:** Paula Sánchez Romero

Impreso en Jesús Poveda Impresores. Impreso en España.

Queda rigurosamente prohibida la reproducción total o parcial de esta obra. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada mediante ningún tipo de medio o sistema, sin autorización previa por escrito del editor.

# Índice

## **«RETRO-APROPIACIONES» DE LA FICCIÓN Y LO FANTÁSTICO**

Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu..... 005

## **CARTAS DE AMOR DESDE EL FUTURO: EL DESGUACE SUBLIME**

Jeffrey Andrew Weinstock..... 015

## **DE LO RETRO A LO STEAMPUNK Y MÁS ALLÁ**

Elizabeth Guffey ..... 031

## **ARABOFUTURISMO. MUNDOS POR VENIR, FUTUROS PASADOS POSIBLES Y FICCIONES DESDE EL WORLDING**

Johanna Caplliure ..... 039

## **DE LA BEAST PEOPLE A LAS BEASTIES: EL DARWINISMO Y LA GENÉTICA EN IMAGINARIOS RETROFANTÁSTICOS**

Marta Piñol Lloret..... 051

## **ESTRUCTURACIÓN DE UNA «TECNOESTÉTICA» DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA PELÍCULA FANTÁSTICA**

Olivia Dorado ..... 063

## **RETROFUTURISMO Y STEAMPUNK EN EL CINE DE HAYAO MIYAZAKI**

Raúl Fortes-Guerrero ..... 075

## **IMÁGENES DESDE EL FUTURO: LOS ESPACIOS VIVIENTES EN EL HOMBRE ILUSTRADO DE RAY BRADBURY (1951) Y JACK SMIGHT (1969)**

Mónica Sánchez Tierraseca..... 085

## **REMINISCENCIAS DE UN FUTURO IMPROBABLE: PREMONITIONS FOLLOWING AN EVIL DEED**

Daniel Pérez-Pamies..... 097

## **EL RETROFANTÁSTICO EN EL CINE DE KAREL ZEMAN**

Juan Agustín Mancebo Roca..... 109

## **NOSTALGIA MAINSTREAM: STRANGER THINGS Y EL USO DE LA NOSTALGIA COMO MECANISMO NARRATIVO**

Anna Tarragó Mussons y Juan José Caballero Molina ..... 123

## **EN BÚSQUEDA DEL RETROGAMING DEL FUTURO**

Juan Pablo Montalvo Valencia..... 135

<b><i>EL VIDEOJUEGO RETRO COMO OBJETO DE ESTUDIO. APROXIMACIONES CRÍTICAS A LA REPRESENTACIÓN PIXEL ART EN VIDEOJUEGOS DE GÉNERO FANTÁSTICO</i></b>	
José Luis Maravall Llagaria.....	143
<b><i>LA (DES)ACTUALIZACIÓN DEL VIDEOJUEGO FANTÁSTICO: PROCESOS DE REMAKE Y DEMAKE EN FINAL FANTASY VII</i></b>	
Juan Vela Bermejo.....	157
<b><i>LA COMBINACIÓN DEL CONCEPTO RETRO Y STEAMPUNK MEDIEVAL EN FINAL FANTASY IX: UN ENFOQUE DESDE LA SEMIÓTICA</i></b>	
Raúl Gisbert Cantó.....	171
<b><i>POLYBIUS, UNA LEYENDA CREEPYPASTA</i></b>	
Francisco Cuéllar Santiago.....	181
<b><i>EL TABLEAU VIVANT HUELE A RETROFUTURISM: LES ENFANTS TERRIBLES, INNOCENTS Y 365 FRESH</i></b>	
Sílvia Catarina Pereira.....	195
<b><i>HISTORIAS PARA PODER PENSAR. LO RETRO COMO HERRAMIENTA DE REFLEXIÓN SOBRE EL PRESENTE EN LA FILMOGRAFÍA DE NARCISO IBÁÑEZ SERRADOR</i></b>	
Germán Piqueras Arona .....	207
<b><i>EDUARDO CASANOVA, LO RETRO Y LO FANTÁSTICO EN SU OBRA</i></b>	
Marina Díaz-Caneja Alepuz y Amparo Alepuz Rostoll.....	219
<b><i>CONSOLA Y CONSUELO: CUANDO EL RETROGAMING RESTAURA LA INOCENCIA... (OZARK)</i></b>	
Isabelle-Rachel Casta.....	229
<b><i>CAMBIAR LAS PRECONDICIONES DE LA PROPIA EXISTENCIA: LA FANTASÍA MÁXIMA DE LOS RETRO-ORIENTADOS AÑOS OCHENTA EN REGRESO AL FUTURO</i></b>	
João Luís Nunes Serra de Almeida .....	239
<b><i>FUEGO ENGENDRA NIEVE: UN ESTUDIO DEL EFECTO MORPHING A PARTIR DE WILLOW</i></b>	
Sergio Luna.....	251
<b><i>DUALIDADES, DOBLES Y ESPEJOS: AGNOSIA DE EUGENIO MIRA COMO METÁFORA EVOCADORA Y TRANSFORMADORA DEL RELATO FANTÁSTICO DECIMONÓNICO</i></b>	
Marta Miquel-Baldellou .....	263

# «RETRO-APROPIACIONES» DE LA FICCIÓN Y LO FANTÁSTICO

Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu

Universidad Miguel Hernández de Elche



## Pasado y futuro desde la posmodernidad

A diferencia de la corriente modernista y de su particular culto por lo «original», el *posmodernismo* se ha caracterizado por ser un movimiento más favorable a los solapamientos ofrecidos por fórmulas como el pastiche, la intertextualidad, la autorreferencia, y, siguiendo esta cadena, los debates planteados por el cuestionamiento del pasado (Jameson, 1983). Suya es la crítica, entre otras de sus proposiciones, a los límites estancos que coartan las interconexiones entre épocas y géneros, y frenan, en este sentido, las nuevas formas de cuestionar y leer los textos de la Historia. Y suyo es, del mismo modo, el rechazo a los órdenes clásicos y a las tradiciones ideológicas que suelen apuntalar este tipo de barreras en las esferas consiguientes del pensamiento y del arte<sup>1</sup>. La idea de que esta convivencia entre el presente y el pasado no puedan considerarse más allá de la mera imitación, o del simple homenaje desconectado del debate contemporáneo, es la que provoca, precisamente, que el *posmodernismo* haya tomado distancia frente a las grandes ideas que dirigían la Edad Moderna (Baudrillard, 2003). Es, a su vez, la misma postura reflexiva que desmitifica cualquier re-visitación pretérita carente de una crítica, de una ironía o de una mirada subversiva, lo suficientemente incisiva como para no reconsiderar estos *revivals* bajo los planteamientos de la *posmodernidad*.

Uno de los ejemplos más conocidos de este cambio de actitud, entre la modernidad y la posmodernidad, lo encontramos en la noción de «doble codificación» a la que se refirió el arquitecto y teórico Charles Jencks (1989, p. 10), cuando combinó estilos antiguos y nuevos en un mismo edificio con la intención de atraer de igual manera al público general y a los especialistas del sector. Su reapropiación y recontextualización de estas cualidades pasadas, dio lugar a una de las primeras inclusiones del concepto «retro» en la arquitectura. Un término distintivo de la estética posmoderna, que no tardó en ocupar un lugar destacado entre los muchos otros modelos de representación artística e industrial que conocemos (Sim, 2001, p. 350).

Lo «retro», bajo esa consciencia de reavivar estilos pretéritos, ha influido sobre el diseño gráfico cuando este ha pretendido reivindicarse, por ejemplo, desde la solidez de sus raíces (de la influencia en el diseño actual ejercida por William Morris, a la de Raymond Loewy). Al cine, cuando en sus imaginarios del futuro decide aplicar una pátina reluciente de ornamentos pasados (como sucede, por ejemplo, en *El quinto elemento* de Luc Besson [1997] o en *Tron: Legacy* de Joseph Kosinski [2010]). O a los videojuegos cuando, a pesar de desarrollarse en la actualidad, ciertas empresas han decidido trabajar con la obsolescencia de su *software* y de sus pantallas, para rememorar su esencia primigenia (de las prácticas del *retrogaming* o el *demake*, a la escena *homebrew*). Del mismo modo, la estética «retro» también es la culpable de un sinfín de géneros y subgéneros de la ficción (y, en lo

---

<sup>1</sup> Como aquellas que podemos encontrar con mayor frecuencia, por ejemplo, en movimientos como la ilustración, el racionalismo, o la propia modernidad.

que nos ocupa, de lo fantástico) rearticulados desde las interpretaciones narrativas y plásticas del pasado. Caso del género *steampunk*, y su universo tecnológico de máquinas de vapor y ambientes victorianos. Del *dieselpunk* y su mezcla de la ficción negra y *art déco*, sobre escenarios inspirados en los periodos de entre-guerras. O de la *ucronía*, esa categoría especulativa que transcurre en un mundo desarrollado a partir de un punto divergente en el pasado, en el que cierto acontecimiento histórico sucedió de forma diferente a como ocurrió en realidad.

No pueden confundirse, desde luego, estas revisiones del pasado con los *revivals* de la mitificación antes apuntados, o con simples operaciones de la nostalgia o de la «restauración». Existe, desde lo creativo, una añoranza por el pasado que busca restaurarlo tal y como fue «realmente»; sea desde el sentimentalismo, o sea desde un «modo serio» preocupado por la veracidad histórica (Boym, 2001, pp. 44-50). Pero también contamos con una nostalgia «reflexiva», interesada en reconstruir el pasado desde otras perspectivas, como la ironía o la imaginación, con el fin de poner en cuestión su propio discurso historiográfico, o el de aquellos que nos sucedieron.

En este contexto, lo «retro» trae consigo una conjunción de la ironía y de la nostalgia en lo que viene siendo, también desde otras facetas citadas de la posmodernidad, una crítica a la «originalidad» de la obra, y una crítica a ese objeto, único y aislado de cualquier influencia, que parece, hoy, imposible al pensamiento contemporáneo (Hutcheon, 2000, p. 189). Por estas cualidades, inherentes a su propia naturaleza, mestiza y algo desencorsetada, podemos considerar al objeto «retro» como una de las representaciones más coherentes –y socorridas– de la posmodernidad. En cierto modo, se trata de la respuesta creativa (y distendida) a las cuestiones históricas analizadas desde la perspectiva posmoderna. Pero también y, por ende, el punto de ruptura que nos permite progresar en un campo de la cultura, paradójicamente, avanzando hacia atrás: recopilando, en retrospectiva, objetos del antaño para articular las posibilidades de un presente o, incluso, para formalizar las especulaciones de un futuro. Como bien nos pueden señalar los casos «retrofuturistas» antes citados del *steampunk* o del *dieselpunk*<sup>2</sup>, o como bien nos podrían señalar otros muchos casos de un campo más amplio de la ficción y de lo fantástico, que podríamos llamar –sin miedo a equivocarnos– «retrofantástico». Ese espacio de la hipótesis y la imaginación que, a rasgos generales, articula los diversos aspectos de la fantasía sobre el propio constructo posmoderno de lo «retro».

## Nuevas miradas al género fantástico desde lo «retro»

Este es el trayecto (en modo *fast-forward*) que proponemos desde el libro *Retrofantástico. Perspectivas de un pasado imaginado*: un compendio de miradas alrededor de los distintos conceptos, movimientos y casos de lo «retro» en

2 U otros que podrían sumarse como el *bitpunk*, el *Y2Kpunk*, el *seapunk*, etc.



la cultura contemporánea, presentados por diferentes autoras y autores de carácter internacional, con el objetivo de abordar el tema desde una vertiente, tan particular e igualmente amplia, como es el género fantástico en sus distintas modalidades de representación y experimentación.

El experto en literatura fantástica y profesor de la Universidad de Michigan (EE. UU.), Jeffrey Andrew Weinstock, es el encargado de abrir el libro con el capítulo *Cartas de amor desde el futuro: el desguace sublime*. Un texto donde analiza el concepto del *salvagepunk*, definido como «la visión postapocalíptica de un mundo roto y muerto, [...] atravesado por el duro trabajo de reciclaje, *détourné* y desguace», como visión metafórica del capitalismo, y como distopía de un futuro donde, su catálogo de supervivientes, tienen mucho que aportar al género.

Seguidamente, Elizabeth Guffey, autora del libro –ya clásico en el género– *Retro: The Culture of Revival* (2006), aporta su texto titulado *De lo retro a lo steampunk y más allá*, en el cual sostiene que, al debatir sobre la creación, la futuridad y el «pesimismo», podemos concebir el futurismo bajo una visión enfocada hacia la discapacidad y el diseño. Géneros como el *steampunk*, apunta Guffey, vuelven a abordar el relato del futuro, obligándonos a reconsiderar la fabricación del cuerpo humano, la rebeldía y la estética del «hazlo tú mismo» del movimiento *punk*, y la reivindicación de un momento en el que la tecnología y la ciencia aplicada eran más asequibles y más personales.

Desde las formas retrofuturistas en las que se conjugan los tesoros del mundo egipcio, las pirámides, los jardines de Babilonia y todo un artefacto especulativo con el que construir un mundo árabe, a continuación, en su capítulo *Arabofuturismo. Mundos por venir, futuros pasados posibles y ficciones desde el worlding*, Johanna Caplliure analiza cómo este pretende mirar al futuro más allá de la historia escrita. Y lo hace a través de los trabajos audiovisuales de autores como Sulaiman Majali, Maha Maamoun o Basma Al Sharif; muestras de un *arabofuturismo* que nos aproxima a las narrativas que aquellos que hoy «piensan, cuentan y hacen» el futuro de Oriente.

Marta Piñol Lloret, por su parte, contribuye, con su capítulo *De la Beast People a las Beasties: el darwinismo y la genética en imaginarios retrofantásticos*, al análisis de las diversas propuestas que plantean acercamientos a la ingeniería genética, aun cuando las historias se ambientan con anterioridad al descubrimiento del ADN. Para ello, Piñol Lloret profundiza en la trilogía literaria *Leviathan* (2009), *Behemoth* (2010) y *Goliath* (2011), de Scott Westerfeld, que trata cuestiones relacionadas con la genética –pues en esta ucronía se plantea que Darwin descubrió el ADN y su manipulación–, así como su conexión con el *biopunk*, subgénero relacionado con la biotecnología.

Olivia Dorado, por otro lado, analiza en su capítulo *Estructuración de una «tecnoestética»* de las herramientas digitales en la película fantástica, en qué medida el cine fantástico *neo-retro* utiliza una estética *tecno-nostálgica*, y a través de qué medios cognitivos un público contemporáneo puede asociar su

identidad visual con un significado narrativo en particular. Bajo estos aspectos, y bajo el estudio de la evolución de los efectos especiales y la posproducción, la autora afirma que a pesar de que tales técnicas han variado a lo largo de la historia del cine según las necesidades y los avances tecnológicos, algunos elementos persisten en las escenografías contemporáneas, como puntos de anclaje convertidos en valores de referencia.

Seguidamente, en el capítulo *Retrofuturismo y steampunk en el cine de Hayao Miyazaki*, Raúl Fortes-Guerrero pone en relieve cómo el realizador japonés, con un estilo propio e inconfundible, evoca el pasado proyectado hacia el futuro sumergiéndose en una corriente que se ha dado en llamar «romanticismo de las máquinas» (deudora, en ciertos casos, del arte cinematográfico de Georges Méliès o Karel Zeman). Del mismo modo, Fortes-Guerrero señala el hecho relacionado de que las obras de Miyazaki remitan siempre a una encrucijada histórica (teñida de retrofuturismo y *steampunk*) reflejo, a la vez, del fin de una época y el comienzo de otra, y de una evolución emocional y psicológica que, a nivel interior, también experimentan sus personajes.

Mónica Sánchez Tierraseca, contribuye a esta publicación con su texto *Imágenes desde el futuro: Los espacios vivientes en El hombre ilustrado de Ray Bradbury (1951) y Jack Smight (1969)*. Un estudio sobre los espacios físicos representados en la adaptación cinematográfica de *El hombre ilustrado* de Smight, con respecto a los escenarios descritos en la novela de Bradbury. Como afirma la autora, en su ambicioso proyecto de pensar el futuro, Bradbury emplearía los elementos del pasado dando a sus historias un aspecto retrofuturista que, en el caso de *El hombre ilustrado*, se trasladan a la película en los insólitos motivos visuales de sus escenarios y protagonistas. Bajo estos argumentos, Sánchez Tierraseca, se centra en la resignificación de los elementos que conforman la estética visual de la película, y afirma que cobran un protagonismo axiomático frente al discurso narrativo, determinando el valor que se asigna a cada uno de ellos dentro de la historia.

A continuación, en su capítulo *Reminiscencias de un futuro improbable: la retroficción de David Lynch, Premonitions Following an Evil Deed*, Daniel Pérez-Pamies aborda el cortometraje de Lynch *Premonitions Following an Evil Deed* (1995) desde una perspectiva técnica y hermenéutica, con el fin de establecer un flujo entre tiempos históricos y corroborar, por un lado, cómo ciertos elementos contemporáneos ya estaban inscritos en el cine de los orígenes y, por el otro, la manera en que la mirada hacia el pasado no implica necesariamente una concepción nostálgica del presente. En este contexto, la imaginación se proyecta hacia lo desconocido, y pasado y futuro se convierten en dos polos que delimitan la línea de los acontecimientos, cuya posible ruptura es investigada por Pérez-Pamies, junto a otros aspectos retrofantásticos del universo lyncheano.

Regresando al anteriormente citado Karel Zeman, Juan Agustín Mancebo Roca nos trae a continuación su texto titulado *El retrofantástico en el cine de Karel Zeman*, analizando el universo visual de Zeman y su transcripción de

los códigos visuales del pasado al mundo contemporáneo. Más allá de una estética retrofuturista, el creador checoslovaco utilizaba técnicas antiguas para construir sus particulares y prodigiosos mundos determinados por lo fantástico. De tal manera, Mancebo Roca establece un recorrido por las imágenes que constituían el presente de las películas de Zeman, investigando las relaciones entre el texto escrito, el texto filmado y los referentes visuales en las películas y cortometrajes más relevantes del realizador.

Seguidamente, Anna Tarragó Mussons y Juan José Caballero Molina participan con su capítulo *Nostalgia mainstream: Stranger Things y el uso de la nostalgia como mecanismo narrativo*, apuntando a que una de las claves del éxito de esta serie es el continuo homenaje a la cultura popular de las décadas de 1970 y 1980. Tanto en la ambientación y contexto temporal de la narración, como en la actualización de mecanismos visuales, narrativos, iconográficos y musicales que se realiza en la misma. Como señalan los autores, tal «modernización» de referentes es, seguramente, lo que ha permitido atraer a tantas y tan distantes generaciones de espectadores. Un fenómeno aglutinador que estudian, en el capítulo, centrándose en aspectos estéticos y narrativos como la puesta en escena, su vestuario, el estilo *vaporwave* de su banda sonora, etc.

Juan Pablo Montalvo, por su parte, nos acerca al terreno del videojuego con *En búsqueda del retrogaming del futuro*, mediante el cual propone un viaje retrofantástico por los distintos videojuegos del ayer que hoy hemos preservado, y una reflexión sobre las decisiones que las empresas desarrolladoras han tomado a lo largo de los años para conservar tales obras y cómo estas han inspirado a la comunidad de jugadores a tomar protagonismo en su propio legado. En este sentido, la nostalgia se convierte en la fuerza motriz de toda una comunidad que cada día une más fuerzas para rescatar estos juegos, de la cual el autor nos ofrece un buen extracto de casos extraídos de la memoria colectiva.

Manteniéndonos en el terreo videolúdico, en su capítulo *El videojuego retro como objeto de estudio. Aproximaciones críticas a la representación pixel art en videojuegos de género fantástico*, José Luis Maravall Llagaria analiza varios ejemplos de videojuegos de género fantástico en los que sus desarrolladores establecen una de estas tres aproximaciones estéticas: aquellos que utilizan el *pixel art* como autolimitación creativa, trabajando de manera análoga a los desarrolladores de las décadas de 1980 y 1990; aquellos videojuegos que se sirven del *pixel art* exclusivamente como estilema, es decir, que utilizan recursos gráficos sin asociarlos a las necesidades reales derivadas de la jugabilidad o la inteligibilidad; y, finalmente, aquellas propuestas que, de manera consciente, asumen las particularidades de la representación *pixel art* y las aplican desde la tradición visual del propio medio, o desde la reflexión sobre la estética propiamente digital.

Seguidamente, en su texto *La (des)actualización del videojuego fantástico: procesos de remake y demake en Final Fantasy VII*, Juan Vela Bermejo observa que encontramos una constante inevitable en el avance historiográfico

del videojuego: los ciclos de actualización del *hardware* y, por consiguiente, la obsolescencia de las obras dado el avance inexorable de la tecnología. Dicha producción clásica puede actualizarse a través del denominado *remake*, un proceso de reconstrucción del videojuego original que conlleva, normalmente, una revisión de los componentes gráficos y sonoros junto a una modificación variable de las mecánicas jugables. Otro aspecto es la adaptación de videojuegos, modernos o no, a plataformas antiguas con el fin de ensalzar determinados títulos bajo un homenaje retro, surgiendo el proceso del *demake* como ejercicio creativo. Bajo estas apreciaciones, Vela Bermejo analiza el impacto de ambos procesos en *Final Fantasy VII* (Square Enix, 1997).

Al hilo de esta obra clave del rol fantástico oriental, Raúl Gisbert Cantó nos trae, por su parte, el capítulo *La combinación del concepto retro y steampunk medieval en Final Fantasy IX: un enfoque desde la semiótica*, donde analiza, a partir de los postulados semióticos de Peirce, una selección de elementos que pueden ser ilustrativos de estilos como el retro, el *indie*, el *steampunk*, el *ciberpunk* o el *steampunk medieval*, poniendo de relieve aspectos visuales que aportan información relativa a los procesos de representación en la pantalla. Para ello, Gisbert Cantó presenta, en primer lugar, tanto el videojuego *Final Fantasy IX* (Square Enix, 2000) como las teorías semióticas que le sirven como marco teórico para aplicarlas sobre dicho título. Y, seguidamente, la selección de elementos que, bajo este mismo paraguas, pueden ser analizados a partir de los distintos signos y discursos ofrecidos por esta disciplina.

Siguiendo con nuestro viaje bajo nuevas miradas en torno a lo retrofantástico, en su investigación *Polybius, una leyenda creepypasta*, Francisco Cuéllar Santiago sostiene que, desde sus orígenes, el ser humano ha tenido la necesidad de comunicarse, construyendo del mismo modo diferentes tipos de relatos en función de sus mitos y leyendas. El mundo del videojuego no vive ajeno a dicha realidad, pues han sido muchas las leyendas urbanas que han crecido alrededor de la industria y sus productos. Y Cuéllar Santiago analiza el caso de *Polybius*, un *arcade* que, en su corta vida en las salas recreativas, creó una de las leyendas urbanas más memorables de la historia de este sector, contando con todos los alicientes conspiranoicos necesarios para que una trama de este calibre perdure en el tiempo, con uso experimental científico de la CIA incluido.

Sílvia Catarina Pereira Diogo, por su parte, contribuye con su texto *El tableau vivant huele a retrofuturism: Les Enfants Terribles, Innocents y 365 FRESH!*, con una revisión de la figura de Élisabeth, presente en la obra literaria de Jean Cocteau, *Les Enfants Terribles* (1929), como agente del destino de esta historia, y como protagonista generadora de figuras femeninas de ficción visual creadas a su imagen (Élisabeth, Isabelle y la *fantômette*). El momento embrionario de la historia, apunta Pereira Diogo, tiene una heroína que, a la manera del realismo mágico, se funde con su cuarto de dormir, formando con él una pareja indisoluble que se trasladará a las futuras ficciones (audiovisuales) que se estudian

en este trabajo: una primera novela literaria de Cocteau, una película de 1950 y otra de 2003 (dirigidas por Jean-Pierre Melville y Bernardo Bertolucci, respectivamente), y un video musical de 2017.

En su capítulo *Historias para poder pensar. Lo retro como herramienta de reflexión sobre el presente en la filmografía de Narciso Ibáñez Serrador*, Germán Piqueras Arona demuestra que el propio Ibáñez Serrador utilizó referencias al pasado, ya sean recreaciones o extractos de épocas anteriores, así como relatos de autores clásicos del terror y la ciencia ficción, para hablarnos del presente. Bajo esta idea, Piqueras Arona analiza lo «retro» en las principales producciones de la filmografía de Ibáñez Serrador como una herramienta que, de igual manera, sirvió de alegoría televisiva para hablar, entre otras cuestiones, de la España Franquista o del futuro de los medios de comunicación de masas. Del mismo modo, en el texto se pone en valor el poder de lo «retro», en cuanto a lo que dice de nuestro pasado como sociedad, para así saber mirar a nuestro presente de un modo distinto: con un enfoque más enriquecedor y sabiendo la utilidad que puede tener una imagen evocadora que puede alertarnos respecto a nuestro presente o futuro.

Marina Díaz-Caneja Alepuz y Amparo Alepuz Rostoll, por otro lado, participan con su trabajo *Eduardo Casanova, lo retro y lo fantástico en su obra*, centrándose en el análisis de lo retrofantástico en las obras de este director español, así como su vinculación con los diversos modelos de la cultura audiovisual y las nuevas tecnologías. Lo «retro» y lo fantástico definen su poética, su técnica cinematográfica y el formato de sus piezas, que a su vez se imbrican con las series televisivas, la realidad virtual, el teatro, las artes plásticas y el videoclip. Para realizar su análisis, las autoras estudian las producciones de Casanova, así como la lectura de sus textos y el visionado de sus declaraciones, recogidas estas en las entrevistas que ha concedido a los medios en los últimos años. En sus declaraciones, Casanova recalca como uno de sus principales referentes a John Waters, lo cual permite que dentro del capítulo se lleve a cabo un estudio comparativo de la dirección artística de ambos cineastas.

A continuación, Isabelle-Rachel Casta sostiene en *Consola y consuelo: cuando el retrogaming restaura la inocencia... (Ozark)*, que captamos muy rápido hasta qué punto el uso del videojuego, inserto en una ficción, nos ofrece múltiples posibilidades narrativas: ya sea como *mise en abyme* y especularidad, o como coadyuvante y/u opositor, funciones que se encuentran en todas las gramáticas narrativas. La serialidad, en este sentido, ofrece un amplio abanico de situaciones diegéticas donde la materialidad de la videoconsola, o incluso los lugares del *arcade*, brindan la oportunidad para un giro o la profundización de una psique. Sobre este aspecto, la autora toma como estudio de caso la serie *Ozark* (Dubuque, 2017-2022), en cuya tercera temporada Marty Byrde instala una vieja videoconsola en su garaje como dispositivo de nostalgia y confort.

João Luís Nunes Serra de Almeida, por su parte, participa con su capítulo *Cambiar las precondiciones de la propia existencia: la fantasía máxima de los re-*

*tro-orientados años ochenta en Regreso al Futuro*, donde afirma que la popular saga dirigida por Robert Zemeckis propone una pregunta ontológica compleja en medio de un escenario fantástico: ¿cómo puede uno inmiscuirse en sus propias condiciones previas de existencia? Aunque la idea de conocer a nuestros padres antes del propio nacimiento puede parecer hoy en día fácil de conjurar, dada la prevalencia de los tropos del viaje en el tiempo, rara vez se encuentra en la historia de la ficción. Este capítulo, por tanto, analiza dicha premisa sobre esta cinematografía de género fantástico de la década de 1980, situada en un contexto sociohistórico más amplio del renacimiento «retro» del *American Dream*, así como de la idea *reaganista* de que el «futuro es ahora», una interpretación radical de la libertad, específicamente juvenil y adolescente, como sostiene el autor.

Entrando en nuestra recta final dentro de este viaje a lo fantástico desde lo «retro», en el penúltimo capítulo, titulado *Fuego engendra nieve: un estudio del efecto morphing a partir de Willow*, Sergio Luna señala que en la película *Willow* (Ron Howard, 1988) se usó por primera vez en el cine, al menos de un modo fotorrealista, el *morphing* digital. Este pequeño hito en la historia de los efectos especiales se produjo gracias a la aparición de MORF, un *software* específico para la realización de efectos *morphing* que permitía la transformación progresiva en pantalla de un objeto en otro. En su estudio, Luna comienza analizando los efectos realizados en dicha película, para examinar tanto sus antecedentes como su repercusión –principalmente en el género fantástico– en la producción audiovisual posterior.

Finalmente, Marta Miquel-Baldellou nos ofrece su investigación *Dualidades, dobles y espejos: Agnosia de Eugenio Mira como metáfora evocadora y transformadora del relato fantástico decimonónico*, donde analiza dicho largometraje como un cuento decimonónico que aúna rasgos del romance gótico y de la novela sensacionalista victoriana, a la par que evoca el periodo histórico del *fin de siècle* (siglo XIX), caracterizado por el ascetismo y el decadentismo. Bajo estos aspectos, la autora estudia la obra de Mira como metáfora del relato fantástico contemporáneo. Principalmente, en su afán de evocación y reinterpretación de tal narración, mediante el cuestionamiento de la realidad empírica y la realidad irracional que simboliza el trastorno de la percepción sensorial que sufre la protagonista.

## Hacia un futuro del pasado

Mediante la compilación de estos 22 capítulos presentados, *Retrofantástico. Perspectivas de un pasado imaginado* pretende, en resumen, ofrecer un grupo diverso de miradas al género fantástico desde las perspectivas igualmente heterogéneas que nos otorgan los medios culturales que hemos tratado (y que se tratarán a lo largo este volumen) como el cine, el videojuego, la literatura, el videoclip, la animación, etc. en su intersección con el concepto «retro», y el abanico de posibilidades y (sub)géneros que ofrece: *salvagepunk*, *steampunk*,

*dieselpunk*, *ciberpunk*, arabofuturismo, *vaporwave*, retrofuturismo, *retro gaming*, entre muchas otras manifestaciones que conforman una radiografía rizomática sustentada por el tejido de lo analítico, de lo irónico, de lo subversivo y, en definitiva, del pensamiento posmoderno, en el que se originan todas estas reinterpretaciones y vindicaciones de lo pasado. Bajo estos aspectos, consideramos necesario reflexionar acerca de estos y otros muchos temas que la lectura oblicua de lo «retro», comprende en la narración fantástica. En esencia, para entender cómo evolucionará la mirada hacia el pasado, en el próximo futuro. O, en otras palabras, para comprender cómo nos «retro-apropiaremos» de la ficción y de la fantasía que está por llegar.

## Referencias

- Bailey, S., Lisberger, S., Silver, J. (productores) y Kosinski, J. (2010). (1988). *Tron: Legacy* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Baudrillard, J. (2003). *Simulacra and Simulation*. Michigan, Estados Unidos: Michigan University Press.
- Boym, S. (2001). *The Future of Nostalgia*. Nueva York, Estados Unidos: Basic Books.
- Dubuque, B. (productor). (2017-2022). *Ozark* [serie de televisión]. Estados Unidos: Netflix.
- Edelstein, N. (productor) y Lynch, D. (director). (1995). *Premonitions Following an Evil Deed* [cortometraje]. Coproducción Francia, Dinamarca, España y Suecia: CinéTévé, La Sept-Arte, IgeldoKomunikazioa, Canal+ y Eurimages.
- Guffey, E. E. (2006). *Retro: The Culture of Revival*. Londres, Reino Unido: Reaktion Books.
- Hutcheon, L. (2000). Irony, Nostalgia, and the Postmodern. En T. L. D’Haen, R. Vervliet y A. Estor (Eds.), *Methods for the Study of Literature as Cultural Memory* (pp. 189-207). Ámsterdam, Países Bajos: Rodopi.
- Itō, H. y Sakaguchi, H. (2000). *Final Fantasy IX* [videojuego]. Tokio: Square Enix.
- Jameson, F. (1983). Postmodernism and consumer society. En H. Foster (Ed.), *The anti-aesthetic: Essays on postmodern culture* (pp. 111-125). Nueva York, Estados Unidos: Bay Press.
- Jencks, C. (1989). *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Johnston, J., Lucas, G., Wooll, N. (productores) y Howard, R. (director). (1988). *Willow* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos y Reino Unido: LucasFilm e Imagine Entertainment.
- Kitase, Y. y Sakaguchi, H. (1997). *Final Fantasy VII* [videojuego]. Tokio: Square Enix.
- Ledoux, P. (productor) y Besson, L. (director). (1997). *El quinto elemento* [cinta cinematográfica]. Francia: Gaumont.
- Redmond, S. (2009). Film since 1980. En M. Bould, A. M. Butler, A. Roberts y S. Vint (Eds.), *The Routledge Companion to Science Fiction* (pp. 134-143). Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
- Sim, S. (Ed.). (2001). *The Routledge Companion to Postmodernism*. Nueva York, Estados Unidos: Routledge.

*Retrofuturismo, steampunk, dieselpunk, ucronía... ¿Qué ocurre cuando los acontecimientos del pasado se combinan con los imaginarios de la fantasía? Todos estos ismos y géneros conforman lo que en este libro llamamos retrofantástico. Un término para designar las interconexiones de lo «retro» y la ficción fantástica, y la variedad de medios y facetas artísticas que esta transita. De las pantallas del cine a las del videojuego, y de las páginas del cómic a las de la literatura, sin olvidar otras categorías como el diseño, la escenografía, la ilustración, etc. que se han interesado, del mismo modo, por reavivar estilos pretéritos en busca de nuevas creaciones.*

Sumado a lo fantástico, lo «retro» se erige como un prefijo natural de la *posmodernidad* y de sus fórmulas del pastiche, de la intertextualidad, u otras herramientas del solapamiento que rompen los límites entre épocas y corrientes, y que, a su vez, permiten adoptar un postura reflexiva y desmitificadora frente a los *revivals* históricos. Ambos nos ofrecen múltiples visiones de un pasado imaginado -e, incluso, de un futuro que podría suceder-, desde la ironía o la subversión necesarias para traspasar las encrucijadas del hecho histórico y de la nostalgia, sin miedo a poner en cuestión nuestro propio discurso del ayer.

Las fabulaciones tecnológicas ofrecidas por el cine de Karel Zeman, de Hayao Miyazaki, o de David Lynch. Las leyendas urbanas sobre fenómenos lúdicos que podemos encontrar en casos como el del videojuego *Polybius* o la serie *Stranger Things*. Las novedosas aportaciones de un *arabofuturismo* o de un *salvagepunk*, como tipologías de la ficción especulativa aún por descubrir. Son algunos de los ejemplos de lo *retrofantástico* que podrán encontrar en estas páginas, escritas por diferentes autoras y autores de ámbito internacional.

