FANTAELX

II CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

LIBRO DE ACTAS 2019

ASOCIACIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN DEL GÉNERO FANTÁSTICO "UNICORNIO NEGRO"

CIÁ CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN ARTES

MASSIVA GRUPO DE INVESTIGACIÓN LMH

LIBRO DE ACTAS
II CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

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

14-15 de Noviembre de 2019

FANTAELX

Dirección del Congreso: Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu

Comité Organizador del Congreso:

Dr. Vicente Javier Pérez Valero
Dr. Damià Jordà Bou
Prof. Fernando Fernández
Dra. Lourdes Santamaría Blasco
Dr. Guillermo López Aliaga
Prof. Arly Jones
Prof. Johanna Caplliure Moreno
Dr. Francisco Cuéllar Santiago
Prof. Elisa Martínez

Comité Científico del Congreso:

Presidente del Comité Científico: Dr. Mario-Paul Martínez Fabre (Universidad Miguel Hernández)
Presidente del Comité Científico: Dr. Vicente Barón (Universidad Politécnica de Valencia)
Catedrática Tatiana Sentamans Gómez (Universidad Miguel Hernández)
Catedrático Daniel Pablo Tejero Olivares (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Ester Alba Pagán (Universidad de Valencia)
Dr. David Roas Deus (Universidad Autónoma de Barcelona)
Dra. Carmen García Muriana (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Vicente Javier Pérez Valero (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Lise Lerichomme (Universidad de Picardie Jules Verne de Amiens, Francia)
Dr. Víctor Del Río García (Universidad de Salamanca)
Dra. Lorena Amorós Blasco (Universidad de Murcia)
Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica)
Catedrática María José Zanón (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Jordi Ojeda Rodríguez (Universidad de Barcelona)
Dra. Laura Cilento (Universidad Nacional de Lomas de Zamora, Argentina)
Dr. Erik Bordeleau (Universidad de Montreal, Canadá)
Dra. Gabriela Cordone (Universidad de Lausana, Suiza)
Fran Mateu (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Lourdes Santamaría Blasco (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Sylvia Lenaers Cases (Universidad Politécnica de Valencia)
Dr. Jonay Nicolas Cogollos van der Linden (Universidad Politécnica de Valencia)
Deborah Elizabeth Araya Reyes (Directora del Festival Internacional de Cine de Terror de Valparaíso, Chile)
Dr. Juan F. Martínez Gómez de Albacete (Universidad Miguel Hernández)
Matías Nahuel Sánchez Bustamante (Director del Festival 1000 Gritos de Buenos Aires, Argentina)
Beatriz Higón (Universidad Politécnica de Valencia)
Dr. Alfonso Sánchez Luna (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Audrey Louyer-Davo (Universidad de Reims, Francia)
Dr. Francisco Cuéllar Santiago (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Anna Boccuti (Universidad de Turín, Italia)
Dr. Joaquín Juan Penalva (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Susana Guerrero Sempere (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Javier Moreno Pérez (Universidad Miguel Hernández)

Comité Editorial del Congreso:

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)
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)

Fecha: enero 2020
ISBN: 978-84-09-44430-4
Nota editorial: Los resúmenes de este Libro de Actas y su revisión ortográfica son responsabilidad de los/as autores/as.

Diseño del libro de actas: Francisco Cuéllar Santiago

Más información: https://www.festivalcinefantaelx.com/presentacion-congreso/

Organiza:

ASOCIACIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN DEL GÉNERO FANTÁSTICO "UNICORNIO NEGRO"

CÍA CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN ARTES

MASSIVA GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH

FANTAELX

II CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

ÍNDICE
PONENCIAS

1. Narrativas distópicas en el videojuego e inmersión lectojugadora: de androides a criaturas lunares. Rocío Serna-Rodrigo (Universidad de Alicante) 09

2. La producción del espacio a partir de las realidades interdimensionales de *Rick y Morty*. Diana Mitzi González Fonseca (Universidad Complutense de Madrid) 10

3. Democracia, totalitarismo y mundialización: cuando la distopía ilustra los conceptos políticos y económicos en la ciencia ficción. Michelle Lucy Copmans (Universidad Católica de Lovaina, Bélgica) 11

4. ¿Sueñan los lectores con naves voladoras? Lectura y Educación del futuro. Dr. José Rovira-Collado (Universidad de Alicante) 13

5. Literatura, fotografía y compromiso social: *Apocalipsis de Solentiname*, de Julio Cortázar. Laura Ros Cases (Universidad de Murcia) 14

6. La imaginación masculina del desastre: la depredadora sexual del espacio exterior en la ciencia ficción audiovisual. Dr. Lluís Anyó (Universidad Ramon Llull, Barcelona) 15

7. *The Bobby Fuller Four*, un proyecto animado entre el documental y la fantasía.. Arly Jones, Sami Natsheh y Rudy Mercado (Universidad Miguel Hernández de Elche) 17

8. They follow: experiments in formal distribution of contemporary horror films. Dr. Antoni Roig, Dra. Judith Clares-Gavilan y Dr. Jordi Sánchez-Navarro (UOC - Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona) 18

9. Love, Death & Philosophy: Un itinerario filosófico a través de relatos de ciencia ficción. Deborah Rodríguez Rodríguez (Universidad de Navarra) 19

10. Una brecha en el universo. La odisea espacial de *Twin Peaks: El Regreso*. Daniel Pérez-Pamies (Universidad Pompeu Fabra, Barcelona) 21

11. *Star Wars*: Un Universo de Referencias. Miguel Herrero Herrero (Cinestesia / UNED Madrid) 23

12. Replicantes digitales en el cine de ciencia ficción como encarnación de la nostalgia. Daniel López Izquierdo (ESCAC - Escola de Cinema de Catalunya) 24

13. *Ad Astra:* vers les étoiles, à la recherche d'une cosmogonie personnelle. Dra. Kolovou Panagioula (Julie) y Guidi Benoit Jean-Louis (Universidad de Aix-Marsella, Francia) 25

14. Frontera Sur: Representación de la narcocultura en los medios visuales e interactivos. Daniel Francisco Rodríguez Gordillo (Barreira Arte + Diseño - Centro Oficial de Estudios Superiores, Valencia) 26

15. Spectres of insurrection in Bong Joon-ho's cinema. Dr. Raphaël Jaudon (Université Lumière Lyon 2, Francia) 27

16. Loop horror: del monstruo-frame al monstruo-procedural. Mario Barranco Navea (Universidad Pompeu Fabra, Barcelona) 29

17. La adaptación cinematográfica de los personajes de *Harry Potter* a lo largo de la saga. Ana Belén Jara (Universidad de Sevilla) 30

18. Las naves de *Arrival*. Cuando la Ciencia Ficción habla de nosotros y no del espacio. Celia Cuenca García (Barreira Arte + Diseño - Centro Oficial de Estudios Superiores, Valencia) 31

FANTAELX

II CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

PONENCIAS

Narrativas distópicas en el videojuego e inmersión lectojugadora: de androides a criaturas lunares

Rocío Serna-Rodrigo
(Universidad de Alicante)

El ser humano siempre ha buscado respuesta a diferentes fenómenos en historias: desde el Mito de la Caverna de Platón hasta los fenómenos naturales causados por los dioses del Olimpo pasando por las parábolas de la Biblia. La narrativa tiene el poder de acercarnos a diferentes planteamientos y cuestiones, más o menos realistas, así como de sumergirnos en realidades ajenas a nuestra vida cotidiana. Cabe señalar, asimismo, que cada vez buscamos una mayor inmersión dentro de las historias. La comunicación a través de imágenes nos ha acompañado desde la Prehistoria, pero hemos ido haciéndola evolucionar paulatinamente: pinturas rupestres, representación gráfica de ideas, cuadros cuyo realismo fue cada vez más valorado, esculturas que evolucionaron en cinética... y así llegamos a producciones quizá más cercanas a nosotros: el cómic, con su combinación de palabras e imágenes, el teatro, cada vez con más efectos en sus escenas y el cine, en el que introducimos el 3D. Todo con el fin de sentirnos, cada vez más, parte de las historias que nos cuentan; no nos conformamos con ser espectadores: queremos actuar. Es aquí donde entran los videojuegos que, como nos dice Marín Díaz (2013), posibilitan la participación y la interacción de sus usuarios y usuarias, otorgándoles el poder de influir, en mayor o menor medida -dependiendo del videojuego- en la historia. Este rasgo, unido a una cada vez más cuidada narrativa dentro del ámbito videolúdico, hace que estos productos resulten de interés para nuestro planteamiento. Gracias a los videojuegos, podemos situarnos en escenarios distópicos de diferentes estilos y, dentro de los mismos, redescubrirnos como personas y como jugadores: ¿seremos capaces de tomar determinadas decisiones? Y, si es así, ¿es porque nos lo dicta nuestra moral, porque no son nuestras, sino del personaje que encarnamos o, simplemente, porque queremos experimentar? A través del análisis de los videojuegos *Persona 3* y *Detroit: become human* exploraremos dos universos distópicos de diferentes tiempos, espacios y características y analizaremos de qué modo influye el jugador en el juego y viceversa en función de las posibilidades y mecánicas que nos ofrece cada uno de estos títulos.

La producción del espacio a partir de las realidades interdimensionales de *Rick y Morty*

Diana Mitzi González Fonseca
(Universidad Complutense de Madrid)

A lo largo de su carrera cinematográfica Karel Zeman (1910-1989) construyó un universo visual determinado por la transcripción de los códigos visuales del pasado al mundo contemporáneo. Más allá de una estética retro futurista, Zeman utilizaba técnicas antiguas para construir sus particulares y prodigiosos mundos determinados por lo fantástico. De hecho, uno de sus referentes serían los grabados e ilustraciones clásicas para configurar escenarios que combinaban imágenes pretéritas con actores reales creando dimensiones particulares en las que la ilustración se transustancia en fotogramas.

El universo visual del libro estuvo presente en sus adaptaciones de clásicos como *Baron Prášil* (1961) basado en *El barón Münchhausen* de Rudolph Eric Raspe (1737-1794) y en los argumentos de Julio Verne (1828-1905) que trasladaría a *Una invención diabólica* (1958), *La nave robada* (1967) y *En el cometa* (1970) entre otras, en las que hizo una relectura particular de las novelas creando una iconografía unitaria. En el caso de las aventuras del prodigioso barón, Zemán acudiría a los grabados de Gustav Doré (1832-1883) para la edición francesa que tradujo Théophile Gautier (1811-1872) en 1866. Lo que es cierto es que pese a los diferentes argumentos Zeman construye un mundo visual indistinguible en el que queda claro que el discurso se somete al imperio de la imagen.

Por otra parte, la mayor influencia cinematográfica del director checoslovaco era el cine de Georges Méliès (1861-1938). Zeman construye las imágenes de sus películas a partir de la incorporación de elementos reconocibles del pasado que prefiguraban el futuro y que se convierten en arqueología tecnológica, creando esa falsa sensación de futuro que a la vez es una magistral reconstrucción a partir de los elementos constitutivos del pasado. Por ello elabora una estética que puede ser considerada *steampunk* que combinaba perfectamente con el universo *naïf* de las fábulas que trasladaba.

Esta ponencia establecerá un recorrido por las imágenes que constituían el presente de las películas de Karel Zeman en el que investigaremos las relaciones entre el texto escrito, el texto filmado y los referentes visuales que lo constituyen en las películas y cortometrajes más relevantes del realizador checoslovaco.

Democracia, totalitarismo y mundialización: cuando la distopía ilustra los conceptos políticos y económicos en la ciencia ficción

Michelle Lucy Copmans
(Universidad Católica de Lovaina, Bélgica)

"La civilización solo puede venir del significado unificador de un arte o una obra de arte", Friedrich Nietzsche.

Originalmente derivada de la literatura, la ciencia ficción es un género narrativo que a menudo ha inspirado el cine desde los principios del siglo XX hasta hoy.
Entre sus muchos subgéneros, la distopía (o contra-utopía) ofreció algunos de sus guiones más emblemáticos, ylos más comprometidos.

El término "*utopía*" proviene de la obraeponima de Thomas More publicada en 1516. Significando "*ningún lugar*" en griego, *Utopía* describe una sociedad igualitaria ideal en la que el dinero y la propiedad privada no existen. Se hace eco del movimiento de transición entre la cooperación de la comunidad campesina hacia el capitalismo en Inglaterra en los albores de la revolución industrial.

Es esa misma revolución, así como todas las innovaciones tecnológicas que permitirán su desarrollo, las que alimentarán la imaginación de los autores de ciencia ficción en sus comienzos.

Paralelamente a la revolución industrial, la utopía (la idea de que una sociedad mejor es posible a través del progreso) gradualmente da paso a la distopía, una anticipación pesimista de lo que sería del mundo si este progreso escapara de las manos de sus instigadores o si se usaba para esclavizar a las clases populares. La ciencia ficción describe un mundo futuro opresivo y deshumanizado, anticipando el advenimiento del totalitarismo a principios del siglo XX y las transformaciones sociales causadas por el capitalismo y la tecnología. Los cineastas recurren en gran medida a los temores provocados por los posibles excesos de una nueva sociedad en plena floración e ilustran una anticipación social que ya no está idealizada en absoluto.

Aunque la distopía tiende a ser una proyección apocalíptica de nuestro propio planeta, la ciencia ficción a veces también transpone la acción a los confines del universo. Entonces, las batallas intergalácticas y las invasiones extraterrestres se convierten en metáforas de algunos conflictos contemporáneos (o no) a la obra cinematográfica. Mas allá de esas metáforas, la ciencia ficción puede ser incluso didáctica e ilustrar los conceptos fundamentales de la ciencia política: democracia, poder, totalitarismo, globalización, lucha de clases...

Así pues, obras como *Star Wars*, *Alien*, *Starship Troopers*, *StarTrek*, el *Quinto elemento* o *Avatar* son todas distopías cosmológicas, cuyo contexto político y económico del que surgieron influyó profundamente en cada una de ellas, hasta dejar en la pantalla un mensaje crítico de su época.

La ciencia ficción evoluciona al igual que la sociedad en la cual se basa para inspirar sus historias. Mientras que, anteriormente, la ciencia ficción, en gran parte, un panfleto que contenía unas veces advertencias contra los excesos de la eugenesia o el impacto humano en el medio ambiente y, otras veces, una verdadera llamada a la revuelta contra el orden social establecido y, en general, contra los excesos oligárquicos, hoy en día no es más que un "envoltorio vacío", consensuada en su intención, la viva estampa de la sociedad actual: formateada.

Los numerosos ciclos de superhéroes ilustran muy bien ese formateo e incluso la escasez de argumentos de fondo del cine actual de ciencia ficción. Antes subversivo y visionario, se ha reducido a un espectáculo para adolescentes, un entretenimiento creado por una de lasindustriasmás monopolísticas y globalizadas del planeta.

¿Sueñan los lectores con naves voladoras? Lectura y Educación del futuro

Dr. José Rovira-Collado
(Universidad de Alicante)

¿Cómo leeremos dentro de cien años? ¿Qué obras literarias persistirán? ¿Qué modelo educativo llevaremos en los viajes espaciales? ¿Qué principios de aprendizaje compartiremos con otras especies alienígenas? La historia de la lectura y la educación están cambiando rápidamente. La revolución digital nos ofrece nuevos dispositivos de lectura y el conflicto con la lectura impresa es todavía un tema recurrente en muchos ámbitos. Los modelos pedagógicos, siempre en constante transformación, también han sido afectados por la irrupción de las nuevas tecnologías, con nuevas corrientes como el conectivismo.

Esta investigación está estructurada en tres partes:

En primer lugar, se hace una panorámica sobre los cambios que la tecnología ha producido en los últimos años en la educación, principalmente en la lectura. Documentos como los *Informes Horizon del New Media Consortium* (NMC) y *EDUCAUSE Learning Initiative* (ELI) nos plantean como será la educación en los próximos años, con tres horizontes de expectativas diversos: a corto (1 año), medio (3 años) y largo plazo (5 años). Algunas de las propuestas pueden parecer utópicas o imposibles, pero el lector de ciencia ficción reconocerá que muchas de las herramientas, ya las había visto anteriormente.

En segundo lugar, se propone un breve repaso por varios títulos, principalmente de ciencia ficción, para ver qué imagen nos han transmitido de la evolución de la lectura, qué invenciones se han cumplido y cuáles quedan todavía por desarrollar. Nos valemos de la didáctica de la literatura para mostrar qué ejemplos son los más adecuados para integrar a los nuevos lectores en nuevos soportes de lectura, pero también nos apoyaremos en reflexiones filológicas o semióticas para reflexionar sobre las transformaciones de la lectura que nos ofrece la ciencia ficción y su significado para el proceso de enseñanza y aprendizaje. El libro como vehículo de aprendizaje también se transformaen nuevas herramientas y dinámicas, ofreciendo nuevos espacios pedagógicos y este cambio afectará también a los roles docentes. Planteando una lectura multimodal, en esta parte recorremos algunos textos literarios (H. G. Wells, R. Bradbury, A. C. Clarke, I. Asimov, P. K. Dick o Frank Herbert) y en sus adaptaciones cinematográficas más destacadas (S. Kubrick, F. Truffaut o R. Scott entre muchos otros) para señalar que también los distintos medios nos pueden ofrecer distintas visiones de lo que puede ser una distopía lectora.

En tercer lugar, se presentan los resultados preliminares de una práctica realizada en nuestra universidad durante los últimos 10 años, titulada: "La educación en 2030" donde el alumnado, futuro profesorado, después de repasar algunos de los textos antes analizados, realiza un breve relato literario sobre cómo será su futura práctica docente, y cómo se habrá transformado la educación y la lectura. En este análisis se presentan algunos referentes intertextuales habituales en los más de 500 relatos recogidos, demostrando que la ciencia ficción es un hipotexto fundamental para aventurar cómo será la educación del futuro.

Literatura, fotografía y compromiso social: *Apocalipsis de Solentiname*, de Julio Cortázar

Laura Ros Cases
(Universidad de Murcia)

El presente trabajo estudia la relación que el escritor Julio Cortázar tuvo con la fotografía a partir del cuento "Apocalipsis de Solentiname", perteneciente a su colección *Alguien que anda por ahí* (1977). A pesar de los numerosos estudios que existen sobre la influencia de doble sentido entre este autor y otras artes, especialmente el jazz y el cine, el foco necesita desplazarse hacia otro de los campos culturales que atrajo la atención del escritor argentino: la fotografía. La relación entre la imagen fija y Cortázar ha dado lugar a una interesante serie de producciones artísticas que van desde la colaboración en ensayos fotográficos hasta la inclusión de la imagen como tema en su narrativa breve, pasando por la diagramación de obras por parte de Julio Silva. Además, en su vertiente teórica es posible encontrar paralelos entre su cosmovisión y su noción de lo insólito con ciertos conceptos fotográficos, algo que podemos comprobar en el relato del que parte nuestro estudio. El análisis de "Apocalipsis de Solentiname" demuestra el compromiso que Julio Cortázar canaliza a través de la imagen fija: la aparición del hecho insólito o fantástico en el seno del relato depende de la ambigüedad inherente de la fotografía y se encuentra íntimamente vinculado al compromiso sociopolítico que el escritor comenzó a desarrollar a partir de su conocimiento de la Revolución cubana en 1957. En este relato Cortázar consigue unir la ficción autodiegética –parte de una experiencia real que le ocurrió durante una de sus visitas a Nicaragua, en una época en la que estaba involucrado con el movimiento sandinista–, el relato fantástico –con la aparición de lo insólito en el visionado de las fotografías que tomó en la comunidad de Solentiname– y la denuncia social –a través de las muestras de violencia en Latinoamérica que percibe en las imágenes anteriormente mencionadas–. La transgresión de la realidad que se produce a través de las fotografías comienza en lo local de las islas de Solentiname y deriva rápidamente en una visión de la violencia total que asolaba a Latinoamérica, todo lo cual concuerda con el sentimiento panhispanoamericano de Cortázar. La imposibilidad de discernir si toda esa violencia a la que asiste el narrador y protagonista es únicamente fruto de su imaginación remite tanto a las condiciones del género fantástico como a la problemática de la veracidad de las imágenes: al igual que la fotografía en cuanto a medio, el cuento de Cortázar juega con la plurisignificación de lo no dicho, de los silencios carentes de palabras. En el sentido en el que lo enunciara Barthes, las imágenes de violencia son un punctum no advertido inicialmente por el que tomó las fotos y que le asalta en su revisión. Así, la existencia de esta nueva fotogenia dota a las imágenes de profundidad narrativa, con lo que finalmente se crea ese campo ciego que normalmente se atribuye al cine. De esta manera, mediante la inclusión de la fotografía como tema, el argentino muestra una toma de conciencia en la cual se obliga al receptor a detener la mirada en lo incómodo y, como consecuencia, desarrollar una visión ética.

La imaginación masculina del desastre: la depredadora sexual del espacio exterior en la ciencia ficción audiovisual

Dr. Lluís Anyó
(Universidad Ramon Llull, Barcelona)

El audiovisual ocupa, en los distintos medios del cine, la televisión o los videojuegos, un lugar privilegiado de influencia social a través de la difusión masiva de contenidos culturales, influyendo así de forma decisiva en la opinión pública o doxa (Zallo, 2012). La presente comunicación analiza el modo en que el cine y los videojuegos de cienciaficción elaboran la desigualdad social de género, en el contexto de una doxa cada vez más crítica respecto al androcentrismo hasta ahora imperante pero, al mismo tiempo, de dominación masculina en lo económico, político, personal y sexual en un sistema social de hecho todavía patriarcal (Bourdieu, 1999; Valcárcel, 2014; Fernández-Martorell, 2018).

Este análisis toma por objeto principal el corpus de películas que, adscritos al género, presentan un ser extraterrestre, de aspecto femenino y gran atractivo sexual desde una perspectiva heteronormativa, el objetivo del cual es atrapar hombres de la especie humana. Efectivamente, este argumento, que en su simplicidad puede parecer incluso incoherente o inverosímil, contiene o pone de manifiesto tensiones culturales en la construcción de la desigualdad de género. Se trata de films como Lifeforce (Tobe Hooper, 1985), Species (Roger Donaldson, 1995) o Under the Skin (Jonathan Glazer, 2013). Por un lado, el esquema argumental es una derivación de otro, similar, donde el personaje femenino es una androide en lugar de una extraterrestre –de Metropolis (Fritz Lang, 1926) a Ex_Machina (Alex Garland, 2014) (Sala, 2008; Alonso, 2017)–, y por otro lado es una inversión del, también clásico en ciencia-ficción, monstruo –masculino– buscando sexo con alguna indefensa mujer humana, con clásicos de la serie B o Z como This Island Earth (Joseph Newman, 1955) o I Married A Monster From Outer Space (Gene Fowler, 1958; Curti, 2008). El análisis toma principalmente el corpus cinematográfico ya citado, pero sin olvidar posibles referentes de la ficción televisiva o de los videojuegos, como el inminente y polémico Subverse (StudioFow, 2020).

El método se fundamenta en la teoría fílmica feminista con el análisis, en primer lugar, de los estereotipos femeninos, es decir, el contenido de la representación de la mujer, atrapada entre su idealización espiritualizada y doméstica o su demonización sexualizada y peligrosa (Haskel, 1975; Rosen, 1973; Melon, 1974). En segundo lugar, se analizan los mecanismos narrativos, de tipo formal, que permiten construir esos estereotipos desde la mirada masculina e imponerse en el espectador implicado como discurso privilegiado del texto audiovisual (Mulvey, 1975; Doane, 1987; Modlesky, 1988; Clover, 1992; Silverman, 1992; Creed, 1990; Newton, 1990; George, 2001; Andris and Frederick, 2007; Kac-Vergne, 2016).

Con respecto a la estructura del texto, la comunicación define en primer lugar las convenciones del género –genre– de la ciencia-ficción (Lenne, 2008; Latorre, 2008), en particular en relación a la cuestión de género –gender– (Benítez, 2019; Cornea, 2007), para relacionarlas con el esquema argumental muy codificado, ya explicado,

que relaciona poder femenino con peligro masculino a través de la atracción sexual y emocional. A continuación, y a partir de las teorías sobre emociones fílmicas de Carrol (2003), se analiza el modo en que la narración audiovisual vehicula la mirada espectatorial, en una dirección prefocalizada con respecto a la emoción experimentada por el espectador, a partir de recursos visuales y auditivos tanto diegéticos, sobretodo en relación a la puesta en escena, como propios del lenguaje y la narrativa audiovisual, sobre todo en relación al plano y el montaje.

Como conclusión, se distingue la emoción vivida por el espectador implicado masculino de la vivida por la espectadora implicada femenina. Mientras el primero está predispuesto en el texto fílmico a pasar del deseo a la angustia, en una experiencia ambivalente pero sucesiva y en definitiva gratificante, la segunda se encuentra atrapada en la contradicción de un poder al mismo tiempo liberador y maléfico.

The Bobby Fuller Four, un proyecto animado entre el documental y la fantasía

Arly Jones, Sami Natsheh y Rudy Mercado
(Universidad Miguel Hernández de Elche).

Las producciones de cine de animación, tradicionalmente han sido dirigidas en su inmensa mayoría al público infantil. Existen referentes importantes de este género dirigido a público adulto desde la época pionera del cine mudo y en concreto a la recreación de documentales históricos (El hundimiento del Lusitania, Winsor MacCay, 1918 Vitagraph Co. Of America, Nueva York). Una de las particularidades del cine de animación especialmente idóneo es la posibilidad de producir imágenes de las que no se tenga constancia. El proyecto de largometraje animado "The Bobby Fuller Four" que se presenta en Fantaelx con su propuesta estética animada en formato de «teaser» ahonda en esta posibilidad, tratando de reconstruir los verdaderos acontecimientos que rodearon la muerte del músico Bobby Fuller (Robert Gaston Fuller, El Paso, EE.UU. 1942) en el año 1964 en Hollywood, cuyas causas aún no se han exclarecido. El autor de esta cinta, el californiano Rudy Mercado, hace uso de las posibilidades del cine de animación para construir un proyecto de animación más cercano al documental que a la fantasía y que en su conjunto consigue una solidez narrativa que lo hace especialmente atractivo. Pero lejos de quedarse en una presentación ensayista, también se pretende aportar imágenes del proceso de creación de esta producción animada, actualmente en búsqueda de coporductores.

They follow: experiments in formal distribution of contemporary horror films

Dr. Antoni Roig, Dra. Judith Clares-Gavilan y Dr. Jordi Sánchez-Navarro
(UOC - Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona)

In this presentation, we will analyze the evolution of formal distribution of contemporary horror films in the USA, with an emphasis on disruptive experiments regarding the windowing system and digital distribution. Following Lobato and Ryan (2011), we consider distribution as a valuable approach to understand not only corporate strategies, but also the complex relationships between audiences and industries. Furthermore, horror films have a historical trajectory of being liable to forms of experimentation in distribution (Walker, 2014). For the purposes of this presentation, we present a background for these experiments through three intertwined waves in formal distribution, broadly situated in time during the 00s and 10s, where we can identify specific emerging patterns regarding promotion and distribution. In this process, we consider defining turning point that can be traced back to the late nineties through groundbreaking low budget titles like *The last broadcast* (1998) or *The Blair Witch Project* (1999), with their extensive use of the Internet as a promotional and narrative tool, predating what will be later labelled as 'transmedia storytelling'. We will introduce these waves from a general perspective and then we will focus on horror and related sub-genres through a sample of significant horror movies, as well as horror/ science-fiction movies selected from the 2010s. This is particularly important when digital actors like Netflix are playing a greater role in the production and distribution of horror titles. Shorter theatrical window spans, simultaneous releases (also known as Day&Date), or direct-to-stream strategies have been used for a variety of titles in different horror and fantasy-related sub-genres and way beyond the notion of low budget or exploitation titles.

Our research shows that, even if the industrial role of horror tends to be undervalued, it often acts as a spearhead of experiments that predate changes in the industry as a whole. Additionally, that different strategies have been tested regarding distribution of contemporary horror and fantasy films, led but not only laid out by streaming agents like Netflix. And finally that, in order to understand these strategies it is important to take into account the growing importance of exclusivity of original content and transnationalism (Havens, 2018; Lobato, 2019) in film distribution.

Love, Death & Philosophy: Un itinerario filosófico a través de relatos de ciencia ficción

Deborah Rodríguez Rodríguez
(Universidad de Navarra)

"*Love, Death & Robots*" (2019) es una serie animada creada por *Blur Studio* para la plataforma Netflix que, siguiendo la línea de la exitosa "*Black Mirror*", está compuesta por 18 episodios independientes y autoconclusivos de ciencia ficción. Se centra en la presentación de situaciones extremas derivadas de la relación del hombre y los avances tecnológicos y planteado a través de diferentes escenarios. La posibilidad de estudiar la factibilidad de la tecnología presentada en cada relato es evidente, pero existe una lectura paralela de igual relevancia y profundidad. A partir de la ciencia ficción es posible la reflexión filosófica y las reconsideraciones acerca de sus postulados más importantes. El presente trabajo pretende destacar esa segunda visión.

En muchas ocasiones, el estudio del género de ciencia ficción es de carácter científico-técnico y tiende a la evaluación de la tecnología que hace posible la trama o que aparece dentro de esta. A partir de aquí podrían enumerarse, entonces, una importante cantidad de ejemplos de ciencia ficción espacial, médica, y hasta el cyberpunk. De forma paralela, la ciencia ficción abre un espectro igualmente rico para la investigación filosófica y permite la reconsideración y el estudio de los principales postulados de la filosofía, de modo que es capaz de aportar o señalar argumentos éticos, metafísicos, lógicos y fenomenológicos. La pregunta por lo humano, los alcances del lenguaje, la noción de "vida" y de "conciencia", la percepción certera de la realidad, entre otros, son algunos de los temas más comunes dentro del género Así, los relatos de ciencia ficción, "resultan útiles para poner a prueba nuestras intuiciones o para contemplar posibilidades y descartar algunas por paradójicas o inconsistentes".

Desde una perspectiva filosófica, es posible identificar como este compendio de cortometrajes abarca varias preguntas fundamentales de la historia de la filosofía. En los relatos se retoma temas como la idea platónica sobre el conocimiento de la realidad y la duda cartesiana (capítulo 7); la pregunta por la dualidad mente-cuerpo (capítulo 1) y el libre albedrío (capítulo 13) propias de la filosofía medieval; la noción de lo político y la política (capítulo 6), así como la idea de "otredad" (capítulo 10) estudiada por modernos; el debate ético contemporáneo sobre la conciencia (capítulo 14); y la inagotable pregunta por lo que hace al hombre ser hombre, distinto a todo lo demás que componen su realidad.

A través de la reflexión filosófica de los planteado en las ficciones de "*Love, Death & Robots*" es posible un recorrido profundo y sistemático a través de la historia de la filosofía y, así mismo, de sus principales debates y postulados. De este modo, se descarta la exclusividad de la consideración técnico-científica de la ciencia ficción y se incorpora al espectro filosófico. El presente trabajo se centra en la presentación de este conjunto de relatos como un itinerario que promueva la pregunta filosófica y dé cuenta de los principales postulados que trabaja esta área del conocimiento desde su aparición en la grecia clásica.

De igual modo, este trabajo se presenta como un alegato a favor de la ciencia ficción y su capacidad de generar conocimiento filosóficos y de apuntar hacia áreas de investigación noveles en humanidades.

Una brecha en el universo. La odisea espacial de *Twin Peaks: El Regreso*

Daniel Pérez-Pamies
(Universidad Pompeu Fabra, Barcelona)

16 de julio de 1945. Una voz mecánica enuncia una cuenta regresiva mientras la cámara se adentra en la oscuridad del desierto de White Sands, Nuevo México. Un destello cegador alumbra el paisaje. El fulgor se atenúa para desvelar la seta de humo resultante de una explosión nuclear. En la banda sonora comienza a escucharse el Treno a las Víctimas de Hiroshima, compuesto por Krzysztof Penderecki en 1960. Asumimos, por tanto, que la detonación es el ensayo filmado de lo que poco después se convertiría en los bombardeos sobre el país nipón, ejecutados los días 6 y 9 de agosto de 1945.

La secuencia, que cronológica e iconográficamente remite a las producciones de ciencia ficción de la era atómica como *La guerra de los mundos* (1953), *El monstruo de los tiempos remotos* (1953) o *La humanidad en peligro* (1954), pertenece al octavo episodio de *Twin Peaks: El Regreso* (Showtime, 2017), la tercera temporada dirigida íntegramente por David Lynch en un gesto que vuelve a difuminar la frontera entre cine y televisión. En lo más parecido a una cosmogonía de la revolucionaria serie creada por él y Mark Frost a principios de los noventa (*Twin Peaks*, ABC, 1990-1991), el estallido nuclear de White Sands es aquello que desgarra el tejido de la apacible realidad, lo que abre una brecha cósmica para la emergencia de criaturas fantásticas, universos paralelos, y experimentación formal. Se trata de una *llaga de la imagen* (Philippe Dubois: 2003) en la que Lynch se adentra con ese afán 'magrittiano' de rasgar la cortina que cubre lo material, sumergiéndose para ello en la nube atómica de la explosión e iniciando de esta forma una travesía hacia lo desconocido que enlaza el final apocalíptico de *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú* (1964) con la célebre secuencia de la puerta estelar de *2001: Una odisea en el espacio* (1968).

En *Twin Peaks*: El regreso, donde nada termina y todo recomienza, el sueño de la fantasía apremia el despertar de la ciencia ficción y el espacio-tiempo se retuerce como una banda de Moebius: el suelo zigzagueante de la logia negra se configura como un laberinto interdimensional, el agente especial del FBI Dale Cooper (Kyle MacLachlan) viaja en el espacio-tiempo para intentar librar a Laura Palmer (Sheryl Lee) de su fatídico destino, y la búsqueda de *la zona* (nombre de resonancias *tarkovskianas*) trasciende los límites de la ficción para convertirse en repositorio digital (http://thesearchforthezone.com/). El regreso de Lynch y Frost certifica la *poética de la física cuántica* (2018) que la doctora Martha Nochimson había identificado en las dos primeras temporadas de la serie.

Siguiendo las tesis de Susan Sontag en *La imaginación del desastre* (1965), donde a partir del estudio de producciones fantásticas durante los años cincuenta sostiene que "las películas de ciencia ficción no tratan de ciencia" sino "*de la catástrofe, que es uno de los temas más antiguos del arte*", y de Jay P. Telotte (2018), para quien las dos primeras temporadas de *Twin Peaks* ya contenían el germen de la sci-fi televisiva contemporánea, caracterizada por su interferencia con otros géneros como "el western sci-fi *Firefly* (2002-2003), el sci-fi policíaco *Fringe* (2008-2013), y el sci-fi

romántico adolescente *Roswell* (1999-2002)", por citar algunos ejemplos, la siguiente comunicación pretende analizar de qué manera la tercera temporada de *Twin Peaks: El regreso*, parte de las propuestas estéticas de la ciencia ficción de la década de los cincuenta, incorporando determinados *motivos visuales* (Jordi Balló y Alain Bergala, 2016) recurrentes en el género fantástico, para desplegar una mitología lynchiana de seres y objetos extraterrestres, universos paralelos, nuevas formas audiovisuales, y paradojas temporales.

Star Wars: Un Universo de Referencias

Miguel Herrero Herrero
(Cinestesia / UNED Madrid)

Miguel Herrero Herrero es Doctorando en Psicología, Máster en Investigación en Psicología, Licenciado en Psicopedagogía y Diplomado en Magisterio con la especialidad de música. Desde 2007 ejerce como docente en Educación Primaria o Secundaria en diversas especialidades: Pedagogía Terapéutica, Lengua y Literatura Valenciana, Música y Primaria.

Replicantes digitales en el cine de ciencia ficción como encarnación de la nostalgia

Daniel López Izquierdo
(ESCAC - Escola de Cinema de Catalunya)

En esta presentación me propongo analizar los vínculos entre el cine de ciencia ficción y fantasía con la proliferación de replicantes digitales que recuperan actores fallecidos o versiones rejuvenecidas de los mismos. Me propongo investigar el fuerte vínculo entre el uso de estas tecnologías y el cine de este género para intentar contestar los porqués del florecimiento de esta práctica.

La tecnología de los efectos digitales permite la plasmación de todo tipo de visiones que de otra manera resultarían imposibles. El género fantástico y de ciencia ficción ha sido el gran beneficiado por las nuevas tecnologías. En algunos casos, lejos de propulsarnos hacia el futuro, la técnica se centra en recuperar lo antiguo y lo extinto. Esta *tecnonostalgia*, esta unión entre técnica y añoranza, permite que un mismo actor sea antagonista de su antiguo yo, como es el caso de Jeff Bridges y su versión rejuvenecida digitalmente en *Tron: Legacy* (Joseph Kosinski, 2011), encarnando a héroe y villano en la misma producción. Nos devuelve imágenes del pasado con una energía propia del presentecomo la joven versión replicante de Sean Young en *Blade Runner 2049* (Villenueve, 2017). La magia de los efectos visuales permiteincluso invertir la lógica temporal del ciclo de la vida humana como en el caso de Brad Pitt en *El curioso caso de Benjamin Button* (David Fincher, 2008). Y como pináculo, la superación de la muerte. La resurrecciónde actores fallecidos, por obra y gracia de los efectos digitales tal y como sucedió en *Rogue One* (Gareth Edwards, 2016) donde Peter Cushing redivivo aparece para interpretar de nuevo al personaje de Grand Moff Tarkin más de treinta años después. Difícilmente parece que esta tendencia vaya a cambiar, por lo menos, en el gran cine comercial de Hollywood, donde los rostros conocidos pueden hacer ganar millones de dólares.

Para ilustrar la comunicación me propongo analizar el caso de la película *Rogue One* (Gareth Edwards, 2016) desde la perspectiva de la industria cultural tal y como la entienden Horkheimer y Adorno (1988) en su *Dialéctica del Iluminismo*, sin renunciar a una visión más amplia sobre los artefactos culturales como la que nos brindan autores más contemporáneos como Baudrillard (1978) o Jameson (1985) entre otros. También tendrá un particular peso el concepto de *tecno-nostalgia* acuñado por Boyn (2015). Con todo ello estableceremos una comparativa entre *Rogue One* y la primera *Star Wars* (Lucas, 1977) y revelar qué usos tiene la nostalgia sobre los espectadores contemporáneos y como la industria se aprovecha de ella.

Como conclusión, proponiendo aquí un esquema y sin cerrarme a incluir otras que pudieran surgir, señalaremos cómo la tecnología permite formas novedosas para explotar argumentos de venta, como la nostalgia, en el cine de géneroy llevar la cita a una literalidad vacía como temían varios de los autores anteriormente mencionados.

Ad Astra: vers les étoiles, à la recherche d'une cosmogonie personnelle

Dra. Kolovou Panagioula (Julie) y Guidi Benoit Jean-Louis
(Universidad de Aix-Marsella, Francia)

Nous tenterons de montrer, dans le film Ad Astra, le passage de la cosmologie à la cosmogonie personnelle. La clé de notre recherche s'appuie sur les motifs géométriques -proprement cinématographiques- qui permettent à l'Homme de survivre aux conditions géographiques de l'Univers extraterrestre.

Depuis l'Antiquité, l'Homme se sent investi par la mission de maîtriser ce qui n'est pas mesurable. Le cinéma de science-fiction qui aborde la thématique de l'Univers met souvent en scène des astronautes, qui en raison de leur isolement dans un environnement intersidéral, se retrouvent confrontés à leur passé. En revanche, pour Ad Astra la traversée de l'Univers ne se constitue pas en épreuve mais apparaît comme la seule route qui relie, comme un cordon ombilical, le fils et le père, pour les séparer définitivement. Ce paradoxe se matérialise par un cordon effectif décliné tout à long du film qui rend perceptible ce lien familial et cosmique.

Des cordons qui connectent les combinaisons des astronautes à ceux qui permettent d'alimenter le protagoniste par injection ou par succion, rejoignent les structures tubulaires dans lesquelles se meuvent les personnages. Un déplacement de perspective permet de passer d'un cylindre à la forme originelle du cercle qui nous renvoie au motif primordial du soleil et par extension à son image archétypale, celle du monde psychique. La confusion des deux espaces, extérieur et intérieur du personnage provoque une reconfiguration de la distance qu'il doit parcourir. Roy effectue un trajet jusqu' à l'extrémité du système solaire pour récupérer une identité qui lui échappe en se libérant de la mythologie de son père et en créant ainsi sa propre cosmogonie. Dans sa trajectoire linéaire, son allié et son ennemi est la courbure de son casque qui l'enferme dans son microcosme et le protège parallèlement des dangers du monde extérieur qui vient s'y réfléchir. Néanmoins, sa voix-off omniprésente est le seul outil cinématographique qui nous fait pénétrer ce personnage, à l'aspect creux et lisse, chargé de transmettre le témoignage de son père mais sans ses souvenirs traumatisants. Dans ce schéma, l'univers devient alors le trait d'union entre l'idée d'un lieu spatial, terrestre et psychique qui permet de reformater la perception de la vie elle-même.

Frontera Sur: Representación de la narcocultura en los medios visuales e interactivos

Daniel Francisco Rodríguez Gordillo
(Barreira Arte + Diseño - Centro Oficial de Estudios Superiores, Valencia)

Collares hechos con vértebras humanas, máscaras de luchador que sirven de talismán a asaltabancos, fusiles de asalto recubiertos de oro, chamanes, santería y satanismo, cabezas cercenadas cruzando el desierto sobre tortugas, cárceles que se convierten en fortalezas inexpugnables, sicarios navajeros y mariachis armados hasta los dientes en polvorientos pueblos fronterizos.

La Narcocultura invade los medios regalándonos imágenes que son tan violentas como surrealistas y absurdas, y aún así, a veces se quedan cortas intentando retratar una brutal realidad que ha sido normalizada en base a la repetición, la impunidad y como consecuencia, a la insensibilización de quienes la sufren.

En esta recopilación y catalogación de todas estos formatos de representación del submundo del narcotráfico en México, desde las propuestas más realistas hasta las más descaradamente hilarantes y retorcidas, se propone un repaso por referencias bien conocidas por el gran público, pero sin renunciar a recuperar algunas imágenes que reptan desde los canales más underground, observadas desde el rigor profesional pero también desde la mirada que al autor le otorga su propia experiencia como nativo de un estado mexicano puramente fronterizo.

Spectres of insurrection in Bong Joon-ho's cinema

Dr. Raphaël Jaudon
(Université Lumière Lyon 2, Francia)

Le cinéma de Bong Joon-ho ne cherche pas à dissimuler ses engagements politiques. De *Barking Dog* (2000) à *Parasite* (2019), ses films ne cessent de mettre en scène des personnages aux prises avec des rapports de domination, en lutte contre le capitalisme, l'autoritarisme, le spécisme ou la société de consommation. Mais l'engagement politique de Bong ne se résume pas à sa dimension narrative. Dans cette communication, j'aimerais montrer qu'il s'appuie également sur la reprise d'images extérieures, convoquées implicitement à l'écran, et formant un réseau de gestes politiques et insurrectionnels.

Ces images absentes, spectrales, se trouvent plus particulièrement dans deux films appartenant directement au genre fantastique: *The Host* (2006) et *Snowpiercer* (2013). Dans le premier cité, on assiste à l'apparition d'une créature amphibienne qui sème la terreur dans la ville de Séoul. Lorsque la jeune Hyun seo est enlevée par le monstre, sa silhouette impuissante évoque instantanément d'autres images: celles des étudiants coréens réprimés par la police lors du soulèvement de Gwangju, en 1980. Leur lutte désespérée contre les agents de la dictature se donne à lire dans le corps fragile de Hyun-seo, exposé à une destruction imminente. De plus, le souvenir des mouvements sociaux refait surface à la fin du film, lorsque l'un des personnages attaque la créature à coup de cocktails Molotov – une séquence qui peut également rappeler la reconstruction fictionnelle du soulèvement proposée par Jang Sun-woo dans *A Petal* (1996).

Je propose d'analyser la manière dont les gestes de la révolte circulent entre ces différentes strates historiques, en insistant sur la capacité des formes cinématographiques à conserver la trace d'une énergie insurrectionnelle passée.

C'est encore un geste de projection qui hante *Snowpiercer*, et le connecte à l'histoire politique contemporaine. Le film se déroule dans un futur proche, à bord d'un train destiné à héberger les derniers rescapés de l'humanité, celle-ci ayant fini par causer sa propre destruction. L'un des habitants des wagons de queue, cantonnés à une position subalterne, amorce la révolte en lançant sa chaussure contre sa supérieure. Il répète ainsi le geste, bien réel, du journaliste irakien Mountazer al-Zaïdi lors de la visite de George W. Bush à Bagdad, en décembre 2008. La référence demeure implicite, mais un faisceau d'indices permet de justifier la comparaison: l'apparence de la chaussure, sa taille, sa présentation sur un plateau (qui renvoie à la réplique exposée au «Mmuseumm» de New York), le cadrage de la scène ou encore sa fonction narrative.

En rejouant à l'écran un tel geste politique, Bong s'inscrit dans une série d'actes insurrectionnels dont je tenterai d'éclaircir les enjeux. Mais il propose également une réflexion sur la circulation médiatique des images de la révolte. En effet, je démontrerai que la véritable référence convoquée par le film n'est pas l'événement lui-même (le lancer de chaussure), mais l'événement tel qu'il a circulé sur Internet (sous forme d'extrait vidéo).

Enfin, l'analyse de ces deux films m'amènera à m'interroger sur les points de convergence possible entre fantastique et politique. Il n'est peut-être pas anodin que ce soit dans ces deux films que Bong Joon-ho ait choisi d'orchestrer le retour de gestes emblématiques de la résistance à un pouvoir autoritaire. Le récit fantastique (horrifique ou post-apocalyptique) s'ouvre alors à l'histoire et à la politique, sans pour autant remettre en question le pacte fictionnel sur lequel il repose. En faisant cela, il démontre que la fiction peut être un puissant outil de réactualisation des luttes, et de mise en circulation des énergies contestataires.

Loop horror: del monstruo-frame al monstruo-procedural

Mario Barranco Navea
(Universidad Pompeu Fabra, Barcelona)

La ponencia buscará trazar un breve recorrido pensando el papel clave del loop para la figuración del cuerpo monstruoso en el contexto del horror audiovisual cotemporáneo. Se analizará en términos de una "monstruosidad-frame" la tendencia, propia del horror atraccional contemporáneo, a circunscribir la aparición monstruosa en el espacio, cada vez más estrecho, de un puro *jump scare*, tendencia que saturaríaen el fenómeno límite del llamado *screamer* viral. Postularemos que el corolario de esta trayectoria nos pondría sobre la pista de una estrecha relación entre el cuerpo monstruoso y la expresión del más mínimo intervalo cinematográfico, a saber, el frame. Apoyándonos en las nociones deleuzianas de imagen-molecular y fotograma-parpadeo, plantearemos la necesidad deidentificar una última mutación figurativa en el cuerpo del monstruo. De una monstruosidad-frame basada en la lógica del cine se habría pasado a una monstruosidad-frame que bebería, por el contrario, de los videojuegos y, más concretamente, del proceso conocido como "game-loop", sección de código encargada de procesar y trazar las imágenes que el videojuego renderiza en tiempo real. El game-loop, con su particular ontología basada en bucles que monitorean variables, no sería sino el sostén computacional de un nuevo tipo de frame. La hipótesis principal que la comunicación presenta es que el frame videolúdico viene a determinar un nuevo tipo de monstruosidad ligada a los frames o intervalos, una que haría coincidir el cuerpo del monstruo con una regla o proceso algorítmico basado en el control y la vigilancia de estados de variables. En efecto, antes de sintetizar el dibujo o renderizado de los frames o FPS, el game-loop realiza un control de las variables a ser actualizadas o UPS (Updates per second). Que la construcción del frame-rate videolúdico pase, en este sentido, por la repetición de una regla algorítmica ejecutada en loop impone una diferencia fundamental en la ontología de las imágenes digitales. En los videojuegos, por la propia naturaleza del medio, toda figuración se encuentra sujeta desde sus bases ontológicas a un control de reglas condicionales, siendo el game-loop el código destinado a su inspección compulsiva. Esta fuerte ligazón entre el monstruo y el frame explicaría que, en el caso de los videojuegos, se haya recurrido con tanta insistencia a insertar lo monstruoso en el diseño de bucles espacio-temporales (con el survival *P.T.* ideado por Hideo Kojima ocupando un lugar fundacional). Defenderemos que el monstruo, en el terror contemporáneo, hace suya la lógica del game-loop que caracteriza al frame videolúdico. El monstruo contemporáneo ha gamificado su naturaleza para volverse procedural. Antes de concretarse como imagen, el monstruo supone un monitoreo de reglas condicionales, determinadas por la figura del loop. Nos detendremos, especialmente, en la manera en que el loop se hibrida con los motivos del horror cósmico en el caso del film *The endless* (2017, Justin Benson y Aaron Moorhead) y con una base videolúdica en el caso de *It follows* (2014, David Robert Mitchell).

La adaptación cinematográfica de los personajes de *Harry Potter* a lo largo de la saga

Ana Belén Jara
(Universidad de Sevilla)

El presente abordaremos el análisis de la adaptación de la saga de género fantástico Harry Potter, al cine. Nos enfocamos principalmente en los personajes que, en el proceso de adaptación, sufren modificaciones en el traspaso de un medio a otro. Nos interesa reconocer tanto de las características generales de la adaptación cinematográfica de estos libros, como de aquellos elementos que se resisten a ser adaptados. Para dar cuenta de unas y de otros, se cita a autores que desde la semiótica y la narración audiovisual nos permiten analizar y eventualmente poner en cuestión las decisiones tomadas en la adaptación de las películas.

Partiremos de la base de que no se pueden incluir a todos los personajes de la novela en el film, por más fascinantes que sean todos ellos, ya que no tendrán el suficiente desarrollo en una película de dos horas. Por eso el adaptador deberá *seleccionar*, *recortar* y *combinar personajes*. El primer caso hace referencia a elegir qué personajes se incluirán en el guión, por ello se recortan algunos, que serán excluidos y, muchas veces sus acciones se combinarán con la de los personajes seleccionados. Una vez que se han tomado estas decisiones, el escritor tendrá que utilizar el mismo tipo de talento que se requiere para la creación de caracteres originales ya que algunos personajes necesitan ser recreados y redefinidos. Incluso puede crear personajes si es necesario para conseguir que el drama se desarrolle con claridad.

A partir de esto, y en función de nuestro análisis, nos preguntamos dar respuesta a ¿Qué personajes utilizó? ¿A quién/es eliminó? ¿Quién tiene un enfoque diferente? ¿Qué personajes tuvieron un cambio drástico en la película? Dar respuesta a estos cuestionamientos nos permitirá vislumbrar, en mayor o en menor medidad, qué sucede con los roles de los personajes femeninos, qué tramas toman más o menos valor en un medio y en otro, y cómo se condensa o aprovecha el potencial político de la saga como referente del género fantástico.

Las naves de *Arrival*. Cuando la Ciencia Ficción habla de nosotros y no del espacio

Celia Cuenca García
(Barreira Arte + Diseño - Centro Oficial de Estudios Superiores, Valencia)

Hace cinco años Christopher Nolan agitó las bases de la Ciencia Ficción con *Interstellar* (2014, Christopher Nolan). A través de una visión actualizada de *La Jetée* (1962, Chris Marker), devolvió la importancia a los objetos, las relaciones y la intuición en un universo diegético donde la lógica y la ciencia construían el mundo.

Poco después *Arrival* (2016, Denis Villeneuve) consolidaba la idea de que el género, basado en tener siempre la mirada puesta en el futuro, empezaba a dedicar más atención al *aquí*, a lo íntimo y a lo inmediato. *Arrival* no sólo supuso una lección magistral sobre cronología narrativa, sino que irrumpió con un diseño de producción inesperado y paradigmático en el que la civilización alienígena, lejos de evocar modernidad o tecnología punta, recordaba a una especie antigua surgida del rincón más primitivo del universo. Y a pesar de ello, seguía revelándose sabia y avanzada, como un oráculo cósmico.

La flota de transporte *heptápoda* diseñada por Vermette y Hotte, ajena a las superficies pulidas, los destellos y los hologramas, se erguía como grandes rocas, más parecidas a monolitos flotantes que a naves espaciales. En su interior, en lugar de encontrar paneles de mandos o *gadgets* inverosímiles, hallamos una silenciosa gruta que invocaba estados de reflexión profundos, anacrónicos para este género, futurista casi por definición.

Desde entonces toda una rama del cine de Ciencia Ficción ha planteado una tendencia que, paralela a las grandes sagas y franquicias, reivindica el instinto, la incertidumbre y la humildad como actitudes vitales. En esta comunicación quiero hablar de ese giro estético para, desde el diseño de producción de *Arrival*, revisar los artefactos de otras películas coetáneas que también reclaman lo natural, lo orgánico, lo primitivo o lo espiritual dentro del género: el huerto en *High Life* (2019, Claire Denis), el bosque en *Annihilation* (2018, Alex Garland), el árbol en *Blade Runner 2049* (2017, Denis Villeneuve), la ciudad blanca en *Midnight Special* (2016, Jeff Nichols) o el teseracto en *Interstellar* (2014, Christopher Nolan).

Y quiero hacerlo desde lo visual porque hoy más que nunca si hablamos de cine, debemos atender necesariamente a su cualidad estética. Desde su diseño de producción estas películas plantean una idea reveladora: ¿Por qué en el momento de mayor capacidad tecnológica de la historia del cine la Ciencia Ficción se ha convertido en un género de imágenes poéticas, aire doméstico y texturas *lo-fi*? O lo que es lo mismo ¿por qué la Ciencia Ficción actual tiende más a Tarkovsky que a las referencias más actualizadas del género?

Ad Astra (2019, James Gray), la incorporación más reciente de esta tendencia, sigue investigando en esta línea. Aquí ya no hay contacto posible con una civilización alienígena. Entre imágenes proyectadas y sonidos de la naturaleza terrestre, Roy viaja

al límite del Sistema Solar sólo para enfrentarse a su padre después de décadas. Y una vez allí entiende que lo único comprensible en el universo es él mismo, la Tierra y sus habitantes.

Esta historia, como las anteriores, bella y demoledora al mismo tiempo, ya no puede ilustrarse con las claves gráficas optimistas que seguíamos heredando de la Ciencia Ficción de los cincuenta. Necesita la estética de lo natural y lo incierto como constantes de un género que ya no mira al futuro porque no existe, y que sólo puede hablar de nosotros como un punto aislado en el espacio, irremediablemente vasto e inaccesible.

FANTAELX

II CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

II CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

ASOCIACIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN
DEL GÉNERO FANTÁSTICO
"UNICORNIO NEGRO"

CIÁ CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN ARTES

MASSIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH