



FANTAEIX

IV CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



LIBRO DE ACTAS 2021

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

CÍA CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN ARTES

MASSIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UVA



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

Coordinadores y Editores:

Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu

25-26 de Noviembre de 2021



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 2022

ISBN: 978-84-09-44056-6

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.festivalcinefantaex.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

IV CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

ÍNDICE

APARTADO 1: PONENCIAS INVITADAS

- 1. Love Letters From the Future: The Salvage Sublime.** Dr. Jeffrey Andrew Weinstock (Central Michigan University, USA) 09
- 2. From Retro to Steampunk and Beyond.** Dra. Elizabeth Guffey (Purchase College - State University, Nueva York, USA) 10

APARTADO 2: PONENCIAS

- 3. Retrofuturismo y steampunk en el cine de Hayao Miyazaki.** Dr. Raúl Fortes Guerrero (Universitat de València) 12
- 4. El retrofantástico en la cinematografía de Karel Zeman.** Dr. Juan Agustín Mancebo Roca (Universidad de Castilla-La Mancha) 14
- 5. Metodología para mutilar el cuerpo.** Sara Calvete Lorenzo (Universidad de Santiago de Compostela) 15
- 6. Nostalgia, ironía y Copyright.** Dr. Ezequiel Soriano Gómez (Universitat Oberta de Catalunya) 16
- 7. De la *Beast People* a las *beasties*: el darwinismo y la genética en imaginarios retrofantásticos.** Dra. Marta Piñol Lloret (Universitat de Barcelona) 18
- 8. Console et consolation: quand le retrogaming redonne l'innocence...** Dra. Isabelle-Rachel Casta (Universidad de Artois, Francia) 20
- 9. El tableau vivant huele a retrofuturism: Les Enfants Terribles, Innocents y 365 FRESH!** Sílvia Catarina Pereira Diogo (ARTIS - Universidad de Lisboa, Portugal) 21
- 10. Stranger Things: la nostalgia y el retrofantástico dentro del mainstream.** Dra. Anna Tarragó Mussons y Dr. Juan José Caballero Molina (Universitat de Barcelona) 23
- 11. Film Fantastique et Néo-retro: structuration d'une esthétique «techno-nostalgique» par l'incrustation scénographique.** Olivia Dorado (Université Toulouse 2 - Jean Jaurès, Francia) 25
- 12. Lo fantástico en *Peter Hipnos*.** Dr. Julio Gracia Lana (Universidad de La Rioja) 27
- 13. Más allá de la ciencia ficción: paralelismos entre las distopías cinematográficas y el análisis del capitalismo de los autores críticos.** Dr. Lluís Català Oltra (Universidad de Alicante) 28
- 14. Imágenes desde el futuro: los espacios vivientes en *El hombre ilustrado*.** Mónica Sánchez Tierraseca (Universidad de Castilla-La Mancha) 29
- 15. La combinación del concepto retro y steampunk medieval en *Final Fantasy IX*: un enfoque desde la semiótica.** Raúl Gisbert Cantó (Universitat de València) 30
- 16. Fantasía para hablar de realidad, el cine de Yorgos Lanthimos.** Mikel Peña Sarrionandia (Universidad del País Vasco) 31
- 17. La théorie du nouveau fantastique par Jean-Pierre Andrevon.** Dra. Katarzyna Gadomska (Universidad de Silesia, Polonia) 32
- 18. «Bless the Maker and His Water»: Relevance of Nonhuman Otherness and Animality in Science-Fiction.** Olimpia Mailat (Universitat de València) 33

19. Avances digitales en la animación, de la animación tradicional a la animación digital. Dra. María Amor Díaz García (Universidad de Salamanca)	34
20. El reflejo de la sociedad en los estereotipos de Fantasía: el contramodelo del género en la obra de Ana María Matute. Sandra García Rodríguez (Universidad de Sevilla)	36
21. Meddling with one's own pre-conditions for existence as the ultimate fantasy of the retro-oriented eighties in <i>Back to the Future</i>. João Luís Nunes Serra de Almeida (Escuela de Artes y Humanidades de la Universidad de Lisboa, Portugal)	37
22. Historias para poder pensar. Lo retro como herramienta de reflexión sobre el presente en la filmografía de Narciso Ibáñez Serrador. Dr. Germán Piqueras Arona (Universidad Internacional de Valencia)	39
23. En búsqueda del retrogaming del futuro. Juan Pablo Montalvo Valencia (Game Lab - Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador)	40
24. La tradición literaria medieval y renacentista como base de lo fantástico en <i>Donde los árboles cantan</i> (Laura Gallego). Alberto Rodríguez Gómez (Universidad de Estudios Internacionales de Sichuan, China)	41
25. Dualidades, dobles y espejos: <i>Agnosia</i> de Eugenio Mira como metáfora evocadora y transformadora del relato fantástico decimonónico. Dra. Marta Miquel-Baldellou (Universitat de Lleida)	42
26. El videojuego retro como objeto de estudio. Aproximaciones críticas a la representación pixel art en videojuegos de género fantástico (1980-2021). Dr. José Luis Maravall Llagaria (Universidad Miguel Hernández)	44
27. Eduardo Casanova, lo retro y lo fantástico en su obra. Marina Díaz-Caneja Alepuz (Universidad Politécnica de Valencia) y Dra. Amparo Alepuz Rostoll (Universidad Miguel Hernández)	46
28. Reminiscencias de un futuro improbable: <i>Premonitions following an evil deed</i>. Daniel Pérez-Pamies (Universitat de Girona)	47
29. La (des)actualización del videojuego fantástico: procesos de remake y demake en <i>Final Fantasy VII</i>. Dr. Juan Vela Bermejo (Universidad de Alicante / IES Torrevieja, Torrevieja)	49
30. No-futuro, nostalgia y Nueva Ola. Coordenadas para ubicarnos en una ciencia ficción cinematográfica que ya no se atreve a mirar hacia delante. Celia Cuenca García (Barreira Arte+Diseño - Centro Oficial de Estudios Superiores)	50
31. Fuego engendra nieve: un estudio del efecto <i>morphing</i> a partir de <i>Willow</i>. Dr. Sergio Luna Lozano (Universidad Miguel Hernández)	52
32. Revista <i>Negromundo</i> para la divulgación de artes plásticas y visuales. Christian Giner Leal, Sergio Lledó Ramírez y Toni López Pérez	53
33. Leyendas urbanas dentro de la cultura del videojuego. El caso de <i>Polybius</i>, un juego maldito. Dr. Francisco Cuéllar Santiago (Universidad Miguel Hernández)	54



APARTADO 1
PONENCIAS INVITADAS

Ponencia invitada:

Love Letters From the Future: The Salvage Sublime

Dr. Jeffrey Andrew Weinstock

(Central Michigan University, USA)

Jeffrey Andrew Weinstock es Profesor de Inglés en la Universidad Central de Míchigan y editor asociado del *Journal of the Fantastic in the Arts*. Es autor o editor de 26 libros y casi 100 ensayos y capítulos de libros que abordan el gótico, la literatura estadounidense, el cine y la cultura popular. Entre sus publicaciones de libros se encuentran *Pop Culture for Beginners* (Broadview Press, 2022), *Giving the Devil His Due: Satan and Cinema* (co-editado con Regina Hansen; Fordham University Press, 2021), *The Monster Theory Reader* (University of Minnesota Press, 2020), *The Cambridge Companion to the American Gothic* (2018), *The Age of Lovecraft* (co-editado con Carl Sederholm; University of Minnesota Press, 2016) y *The Rocky Horror Picture Show* (Wallflower Press, 2007). Jeffrey también es el presentador del programa de radio gótico/industrial online de larga duración, *DJ cypher's Dark Nation Radio*, cuyas transmisiones grabadas se encuentran disponibles en <http://www.mixcloud.com/cypheractive>. Visítalo en JeffreyAndrewWeinstock.com.

Ponencia invitada:

From Retro to Steampunk and Beyond

Dra. Elizabeth Guffey

(Purchase College - State University, Nueva York, USA)

Elizabeth Guffey es Profesora de Historia del Arte y del Diseño y directora del Programa de Máster en Historia del Arte en la Universidad Estatal de Nueva York, Purchase College. Es autora de *Retro: The Culture of Revival* (Reaktion, 2006) y *Posters: A Global History* (Reaktion, 2015). También es co-editora de *Making Disability Modern* (con Bess Williamson, Bloomsbury, 2020) y autora de *Designing Disability* (Bloomsbury, 2018). También es la editora fundadora de la revista académica *Design and Culture* (Routledge). Su trabajo académico ha aparecido en una gran variedad de publicaciones, incluyendo *Design and Culture*, *Design Issues* y el *Journal of Visual Culture*. Como parte de sus esfuerzos por difundir los estudios de diseño y discapacidad a un público más amplio, también es autora de diferentes ensayos en diversas publicaciones, entre ellas *The New York Times* y *The Nation*.



APARTADO 2
PONENCIAS

Retrofuturismo y steampunk en el cine de Hayao Miyazaki

Dr. Raúl Fortes Guerrero
(Universitat de València)

Indudablemente, la fantasía es una de las señas de identidad de la producción artística de Hayao Miyazaki. Conviene señalar, empero, que el realizador japonés libera la imaginación partiendo siempre de una experiencia vital, recreando la realidad en la que se inspira, una realidad que, desmontada y ensamblada otra vez en un marco distinto, se reviste de nuevos significados y se torna, así, «maravillosa». Como ocurre con la concepción del espacio, también el tiempo en la obra miyazakiana está hecho a base de retazos, retazos con los que el cineasta teje «una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos», que podríamos decir citando a Borges. «Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades», y da cabida también a los anacronismos que tanto abundan en la producción fílmica de Miyazaki; anacronismos que, no obstante, se integran armónicamente en el conjunto de la narración.

Llama la atención el hecho relacionado de que las obras del director nipón remitan siempre a una encrucijada histórica, a un momento crítico convertido, a la vez, en el fin de una época y el comienzo de otra, a modo de reflejo externo de la evolución emocional y psicológica que, a nivel interior, experimentan los personajes, muchos de los cuales suelen pasar, a lo largo del relato, de la niñez a la edad adulta. *El castillo ambulante*, por ejemplo, se sitúa a caballo entre los siglos XIX y XX, en un tiempo en el que, a juzgar por las fábricas y por la aparición de la vía férrea y de los automóviles, ya se ha producido plenamente la industrialización; un ambiente finisecular en el que, sin embargo, ingenios tradicionales como el coche o el ferrocarril se mezclan con aparatos voladores de última generación que recuerdan a aquellos de *La sortie de l'opéra en l'an 2000*, de Albert Robida.

En la misma época se encuadra *El castillo en el cielo*, filme comparado por su autor a «una novela de ciencia ficción escrita a finales del XIX» que exhibe, ya desde los créditos del principio, diseñados al estilo de las viejas litografías, una tecnología propia del futuro envuelta en una mágica atmósfera «retro», enmarcándose el inicio del relato en un inventado Gales decimonónico donde, junto al tren, al automóvil y a los dirigibles –ingenios comúnmente asociados a la época de auge de la máquina de vapor, y elementos recurrentes en el *steampunk*, que aquí en la película ya son recreaciones fantásticas de los originales históricos–, pronto hacen su aparición máquinas futuristas y avanzadas tecnologías imposibles para la época.

Y es que estas obras, teñidas de lo que Isaac Asimov definió como «nostalgia del futuro», suponen una especie de ucronía en la que la ciencia parece haber tomado un camino distinto al real, reemplazando cualquier otra tecnología posible por la del vapor y el carbón. En estos trabajos, Miyazaki lleva a cabo una labor de arqueología fantástica que mantiene la esencia de aquella ambición tecnológica visionaria característica de la revolución industrial, pero que advierte también de los peligros del uso indiscriminado y sin límites de la ciencia.

Mi comunicación tratará de poner de relieve cómo el realizador japonés, con un estilo propio e inconfundible, evoca este pasado proyectado hacia el futuro sumergiéndose en una corriente que se ha dado en llamar «romanticismo de las máquinas», y que va de la magia de Georges Méliès a las invenciones de Karel Zeman, animador checo que buscó inspiración, entre otras fuentes, en las ilustraciones de las obras de Jules Verne.

El retrofantástico en la cinematografía de Karel Zeman

Dr. Juan Agustín Mancebo Roca
(Universidad de Castilla-La Mancha)

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, Zeman 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.

Metodología para mutilar el cuerpo

Sara Calvete Lorenzo

(Universidad de Santiago de Compostela)

El objeto de estudio principal en esta investigación es el corte del cuerpo femenino en el cine. Con el fin de simplificar y racionalizar un concepto tan amplio y difuso, es necesario rediseñar una metodología de análisis válida para el objeto de estudio que nos ocupa, que será llamada el Triple Corte. Este, avanzará autorreferencialmente, como si de muñecas rusas se tratara desde el propio corte de lo real, pasando por el corte del plano (o entre planos) o la ausencia del mismo, hasta llegar al corte de la carne en sí. Aquí es donde los cuerpos terminan siendo desmembrados en vivo frente a la óptica de la cámara, que se abalanzan como trozos de carne sobre la - gustosa o reticente- audiencia.

Con respecto al corte de lo real, el plano cinematográfico segmenta indiscutiblemente la realidad, modificándola, y en esos mecanismos de procesos engañosos relega partes de ella a la desaparición o la espera, es decir, al fuera del campo.

El corte del plano o cómo la modificación de la mirada dentro de esa realidad ya cortada previamente, surge de una cierta necesidad de fragmentarismo ante la imposibilidad de representar un todo global. En este punto, se hace necesario generar una especie de dialéctica audiovisual con el fin de contraponer teorías dentro de dos ámbitos a analizar: el montaje (o ausencia del mismo) y la fragmentación.

El corte de la carne y la necesaria vinculación entre esta última categoría de análisis y el propio sujeto de estudio del cuerpo femenino filmado, mediante cruces entre semiótica, psicoanálisis, estética, imaginario colectivo e iconografía.

Como conclusión, los objetivos de este estudio pasan por sentar un marco teórico sobre una nueva metodología de análisis en el tratamiento del cuerpo femenino en el cine, en particular, de las múltiples maneras de despedazarlo, mediante un análisis significativo de la muestra fílmica seleccionada.

Nostalgia, ironía y Copyright

Dr. Ezequiel Soriano Gómez
(Universitat Oberta de Catalunya)

El *vaporwave* es una corriente estética digital a caballo entre el género musical y el meme. Se ha venido desarrollando íntegramente en Internet desde el 2010 y su ambivalente posición nostálgica e irónica, underground y pop, ha suscitado numerosas reflexiones y derivas. Esta estética retoma y transforma las visiones futuristas de los años 80s y 90s, la popularización de las nuevas tecnologías e Internet, la cultura corporativa de la globalización, los grandes centros comerciales y el tecno-optimismo desde una nostalgia crítica. Música para centros comerciales abandonados, una estética del desencanto del tecno-utopismo de los años 90. Una renovación irónica de los futuros que se imaginaron y nunca llegaron.

Teóricos y críticos como Adam Harper, Mark Fisher o Simon Reynolds, entre otros, han sentado las bases para comprender así esta corriente contracultural digital, desde la *hauntología* (Fisher, 2014), la *retromanía* (Reynolds, 2012) o el *aceleracionismo* (Harper, 2012). Una aproximación etnográfica al *vaporwave* nos permite observar cómo se construye la nostalgia, la ironía y el retrofuturismo desde sus bases materiales. ¿Cómo influye la democratización de las tecnologías de producción musical en la construcción del pasado? ¿Qué papel ocupan las leyes y tecnologías de copyright en la construcción de este género musical?

El papel de los “filtros de contenido” de redes sociales y plataformas como Youtube, tecnologías que detecta las violaciones de copyright de ciertos contenidos para eliminarlos, tienen un lugar clave en la generación de corrientes y estéticas digitales contraculturales como el *vaporwave*. En los circuitos piratas de Internet, estas tecnologías han sido subvertidas con ‘hacks’ como poner imágenes en ‘espejo’ (dándoles la vuelta), modificar nombres de archivos o alterar el sonido (modificando el *pitch* o el *tempo* de audios o canciones). Wang (2003), creador del algoritmo utilizado por la aplicación *Shazam*, una app que identifica canciones por audio, nos explica el funcionamiento de esta tecnología. A grandes rasgos, cada archivo de audio se asocia con su “huella dactilar” (*audio fingerprinting*), compuesta por datos sobre las frecuencias sonoras de la canción, su posición en una línea temporal y la relación entre las mismas. Así, a través de estos datos de las canciones, el algoritmo es capaz de identificar rápidamente unos sonidos con su ‘fingerprint’, o sea, con la canción concreta de la base de datos. Almacenar no sólo las frecuencias y su posición en la línea de tiempo, sino también las relaciones entre las mismas fue lo que consiguió una precisión rápida y fiable. Pero hecha la ley, hecha la trampa. Un simple ‘hack’ puede esquivar esta tecnología de reconocimiento para burlar restricciones de copyright basadas. Si el algoritmo tiene en cuenta las relaciones temporales entre las distintas frecuencias, sólo necesitas modificar estas relaciones para que no pueda funcionar. Esta es la característica principal del *vaporwave*, bajar el *pitch* (frecuencia) y ralentizar el *tempo* de canciones existentes para convertirlas en extrañas creaciones a caballo entre lo conocido y lo bizarro, piezas musicales *unheimlich*.

Esta ralentización de las canciones produce un efecto perturbador, al escuchar canciones que reconoces en un estado alterado, roto; una sensación nostálgica, al configurar un recuerdo distorsionado; una crítica ambivalente, al convertir canciones de la cultura de masas en piezas sonoras *incomercializables*; y una sospecha de broma irónica al publicar canciones bajo títulos incomprensibles en japonés, creadas simplemente modificando levemente una conocida canción. Esta crítica nostálgica y esta broma perturbadora ha sido analizada por numerosos teóricos y críticos musicales pero pocos relacionan este mundo simbólico con sus bases materiales. En un ejercicio cercano al materialismo cultural, creo necesario poner la vista en las condiciones materiales, técnicas y legales del espacio musical de Internet, para analizar su interrelación con los símbolos y los significados asociados al *vaporwave*. Entender el carácter retrofuturista del *vaporwave* como un efecto de la existencia de Internet en relación con las restricciones técnico-legales de las leyes de copyright nos permite ampliar la mirada en los análisis de los fenómenos culturales del folklore digital. Es necesario entender los movimientos contraculturales poniendo en diálogo su dimensión simbólica y su contexto sociológico y legal, revelando continuidades y homologías entre estéticas retrofuturistas o irónicas y resistencias a dinámicas capitalistas de privatización de los bienes culturales.

De la *Beast People* a las *beasties*: el darwinismo y la genética en imaginarios retrofantásticos

Dra. Marta Piñol Lloret
(Universitat de Barcelona)

El objetivo de la comunicación es aproximarnos a diversas propuestas literarias y audiovisuales que plantean acercamientos a la ingeniería genética aun cuando las historias que narran se ambientan con anterioridad al descubrimiento del ADN. Nos centraremos, fundamentalmente, en una obra que ha desplegado un rico imaginario: la trilogía de novelas *Leviathan* (2009), *Behemoth* (2010) y *Goliath* (2011), de Scott Westerfeld, especialmente relevantes porque pertenecen al subgénero *steampunk*, aunque enlazan con el *dieselpunk* y, al tratar cuestiones que tienen que ver con la genética -pues en esta ucronía se plantea que Darwin descubrió el ADN y su manipulación- también conectan con el *biopunk*. De este modo, nos permite abordar una reflexión sobre estas distintas corrientes en tanto que en la obra confluyen elementos de éstas. También consideraremos cómo se concreta en términos visuales esta hibridación entre criaturas, pues los libros van acompañados de múltiples ilustraciones. De hecho, en esta trilogía se plantea como causa de la Primera Guerra Mundial un enfrentamiento entre los Clankers (los que usan máquinas de guerra) y los Darwinistas (los que emplean criaturas creadas mediante la genética) y ello da pie a que se configure un rico universo visual que se debe a las ilustraciones de Keith Thompson, fundamentales para estas novelas, porque no se limitan a acompañar el texto, sino que se han ido creando a la par que el libro, nutriéndose mutuamente.

Por consiguiente, consideraremos esta cuestión en términos narrativos e iconográficos en relación a su universo gráfico. Así, abordaremos la representación de hibridaciones entre especies y entre seres naturales y artificiales tanto en cuestiones argumentales como visuales. Es por ello que contemplaremos el libro de ilustraciones *The Manual of Aeronautics: An Illustrated Guide to the Leviathan Series* (2012), elemento clave en la dimensión visual de la obra y que se debe de nuevo a Thompson. De este modo, proponemos un análisis de raigambre teórica de la trilogía, que nos permita analizarla a la luz de la hibridación que propone de los subgéneros *steampunk* y *biopunk*, así como también en función del universo gráfico que crea y cómo éste conecta con otras creaciones de estos subgéneros. Así, compararemos las propuestas visuales que componen la obra con ilustraciones de libros de Jules Verne o H.G. Wells, entre otros autores, como por ejemplo el dibujante Albert Robida, así como la pondremos en diálogo con el ámbito cinematográfico. Con todo, advertiremos cómo esta creación apuesta por una visión no-dualista, fruto de contraponer múltiples oposiciones binarias -desde la relación entre natural y artificial, pasando por cuestiones de género o clase- para ver cómo se problematizan temas que tienen que ver con la religión, la tecnología o la ecología y que podemos poner en diálogo con films *steampunk* que también se aproximan a la investigación científica y genética: *La ciudad de los niños perdidos* (*La cité des enfants perdus*, Marco Caro, Jean-Pierre Jeunet, 1995) o *Número 9* (*Nine*, Shane Acker, 2009).

Además, nuestra atención recaerá especialmente en la oposición orgánico y mecánico, de ahí que la cotejemos con una obra cuya acción también acontece con anterioridad

al descubrimiento del ADN y que, no obstante, plantea hibridaciones fruto de la ingeniería genética: *Island of Lost Souls* (Erle C. Kenton, 1932), adaptación de la obra *The Island of Doctor Moreau*, de H.G. Wells. Además de otras adaptaciones de esta novela, consideraremos el vínculo que existe entre la trilogía de Scott, el universo *steampunk* y realizaciones audiovisuales que se aproximan al posthumanismo y a la postnaturaleza.

Console et consolation: quand le retrogaming redonne l'innocence...

Dra. Isabelle-Rachel Casta

(Universidad de Artois, Francia)

«Champ nouveau de la création (la sortie de *Pong* sur Atari date de 1972), idole hypnotique du modernisme au carrefour des arts visuels et sonores, loisir, industrie et sport, le jeu vidéo constitue avec l'avènement d'Internet un des plus grands bouleversements culturels de la fin du second millénaire».

On saisit rapidement combien l'utilisation du jeu vidéo, inséré dans une autre fiction ou un autre système de représentation, va offrir de multiples possibles - que ce soit en tant que mise en abyme et spécularité, ou en tant qu'adjuvant et/ou opposant, des fonctions que l'on retrouve dans toutes les grammaires de récit.

La sérialité propose en effet un vaste nuancier de situations diégétiques, où la matérialité de la console vidéo, ou bien encore les lieux du jeu d'arcades, vont offrir l'occasion d'un rebondissement ou l'approfondissement d'une psyché; nous pensons à *Ozark*, dans la troisième saison duquel le héros Marty Byrde installe dans son garage une ancienne console vidéo pour y initier son jeune fils, afin de retrouver l'illusion d'une innocence que son quotidien criminel et anxiogène a détruite depuis longtemps... Cette notion d'un retrogaming transgénérationnel s'incarne particulièrement pour Marty, qui s'efforce de retrouver un peu d'innocence en acquérant une ancienne borne d'arcade *Beast Slayer*. Il espère ainsi à la fois évacuer le stress intense de l'enlèvement qu'il a subi et qui l'a laissé moralement brisé, et également établir avec son fils Jonas une forme de passation tendre et joyeuse, où le père comme le fils oublierait quelques instants les réalités sordides des exactions commises (ou à commettre). Mais le résultat ne sera-t-il pas exactement l'inverse?

Conservatoire des enfances rêvées ou plus réalistes, le souvenir des jeux vidéos, ou des salles d'arcades qui en représentaient le temple consacré, entre de plus en plus dans les l'élaboration des fictions romanesques ou sérielles comme un marqueur essentialisant du passage du temps, et de la mort des illusions; c'est sur cette part de nostalgie, comprise dans le retrogaming vécu comme un doudou numérique, que nous aimerions insister, si toutefois cette proposition vous agréait.

El *tableau vivant* huele a retrofuturism: *Les Enfants Terribles*, *Innocents* y *365 FRESH!*

Sílvia Catarina Pereira Diogo

(ARTIS - Universidad de Lisboa, Portugal)

De la admiración nace la filosofía. ¿La historia no dice que los filósofos griegos primero tuvieron que contemplar con interés y admiración y luego empezar a filosofar? Para saber algo, aquellos debían ver primero con sus ojos lo que buscaban saber y luego se consideraban poseedores de este conocimiento, verificándolo con sus ojos. El verbo *eidenai* significa a la vez conocer y ver, literalmente, *sé, porque he visto*.

La admiración, del verbo *thaumazo*, es un acto al que hoy estamos predispuestos. En las películas antiguas, a menudo vemos el culto de personajes que son ahora deidades vetustas. Para ellas, construimos pequeños santuarios de devoción a través del fotograma que transmite las mejores escenas a las masas, que conservamos en la memoria y reconstituimos como las más emblemáticas de esas deidades cinematográficas. Por tanto, se convierten en objetos animados de veneración que armonizan con nuestras afectaciones y, por extensión, se dejan asociar con nuestra devoción. Una de estas diosas del cine, heredada de la literatura, es Élisabeth, también conocida como Isabelle, una figura que se impregna en la gran pantalla desde *Les Enfants Terribles* (1950) de Jean-Pierre Melville. Al ser absorbida y reutilizada, Isabelle compone una procesión de imágenes, máscaras y rumiaciones que la entrelazan en una red casi infinita de repeticiones de las mismas imágenes, que, por un lado, se asocian en narrativas, por otro se disocian unas de otras, y que se ve resentido, por lo demás, de una cierta alienación general. Sin saberlo, asimilamos a Élisabeth a un grupo de diosas de películas antiguas, ¡y tal vez a deidades femeninas ancestrales! - a quien el espectador atento con ojos reverentes para la pantalla no se abstiene de rezar.

El disfrute colectivo de Élisabeth, primero en 1950, luego en 2003, parece componer, en el cine, o en la sesión de un espectáculo burgués, la espuma de transición a lo que es hoy, más concretamente remontándose a 2017, la *fantomêtte* contemporánea que le da el cuerpo y el patrón escuálido de la decadencia sensual. Élisabeth (*Les Enfants Terribles*) pasa de la literatura al cine, e Isabelle (*Innocents*), a quien le encargan ser, a falta de nombre, la *fantômette* de los videos musicales de *Triple H*, en todo sin deshacerse en el cuidado que la creación de un collage de éstos, de sucesivas máscaras de una misma figura, representa para el cine. Para este fin, Isabelle prescinde de lo que la dotaría de individualidad: la capacidad de ser inmutable. Isabelle no es inmutable. Por tanto, pasa a la intertextualidad. El choque de intertextos hace posible dar atención a Isabelle y a las apariencias que ella toma para sí al largo de la historia posmoderna hasta nuestros días.

Estas tres figuras del universo audiovisual pegadas entre sí, como veremos, a demostrar con nuestra investigación, no pertenecen a ninguna trama y por tanto no dependen de ninguna gramática cinematográfica que pueda impedir su dilución en la mitificación de la figura femenina poco a poco retornada a la experiencia estética con el paso del tiempo. Isabelle es, por tanto, la conductora de una procesión de figuras escamoteadas que la entroncan con el *tableau vivant* (encontrado sobre todo en Goethe), de los

siglos XVIII y XIX, y la inefable escultura de la *Venus de Milo*, de época helenística griega. La inoculación de cuadros tan bellos como estos, la *Venus de Milo* y el cuadro vivo, configuran el tono para un reservorio de significados en la efigie de Isabelle y que la mujer, como constitución simbólica, está condenada a reproducir hasta el infinito en lo que se inscriben las estructuras de la imagen. Una fusión entre el audiovisual retrofuturista y la mitología griega y su herencia. Un encuentro decadente con la expresión del fantástico a través de una galería de tipos sensuales y poéticos. Este es el enfoque que proponemos.

Stranger Things: la nostalgia y el retrofantástico dentro del mainstream

Dra. Anna Tarragó Mussons y Dr. Juan José Caballero Molina
(Universitat de Barcelona)

Cuando los hermanos Ross y Matt Duffer idearon la serie *Stranger Things* (2016-actualidad), la imaginaron ubicada, en espacio y tiempo, en la que fue, sin duda, una de las mejores épocas de sus vidas, la infancia. A pesar de haber nacido en 1984, ambos se aficionaron al cine disfrutando en familia de los clásicos de terror y fantasías de aventuras de los años setenta y ochenta del siglo XX. Las películas de esas décadas, que marcaron a varias generaciones (entre ellas, las llamadas *Boomer*, *X* y *Millennial*), acabaron poblando -en forma de guiños, homenajes y referentes- la puesta en escena, atmósferas, narrativas, diálogos y banda sonora de la serie. No es ningún secreto que los hermanos Duffer quisieron honrar, con *Stranger Things*, a aquellos directores enmarcados en la primera generación de *Storytellers* fantásticos (Spielberg, Lucas, Steiner, Scott, Cronenberg...), que ilustraron su imaginario infantil y marcaron sus vocaciones, haciendo uso de las mismas prácticas popularizadas por los mismos. Su presencia recorre la serie, a través de homenajes diversos: por ejemplo, al ubicar la acción principal de la serie en un suburbio americano al más puro estilo de *E.T. El extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982); al recrear escenas de películas míticas del género fantástico y de la fantasía de aventuras, como *Cuenta conmigo* (Rob Reiner, 1986) o *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979); al reconstruir arquetipos actanciales y relaciones afectivas entre personajes idénticos a casos como *Los Goonies* (Richard Donner, 1985) o *Encuentros en la tercera fase* (Steven Spielberg, 1977), o bien al optar por una banda sonora que replica las bases electrónicas de sintetizador de muchos de los testimonios musicales (hoy, ya himnos) cinematográficos y televisivos de la época.

Una de las claves del éxito de *Stranger Things* es, precisamente, este constante homenaje a los setenta y los ochenta, tanto en la ambientación y contexto temporal de la serie como en el uso “actualizado” de mecanismos visuales, narrativos, iconográficos y musicales que se realiza en la misma. Esta “modernización” de referentes es, seguramente, lo que ha permitido aglutinar a tantas y tan distantes generaciones de espectadores. La serie cuenta, entre sus seguidores, desde aquellos más nostálgicos (ligados por su recuerdo o vivencia de décadas atrás y su empatía hacia los niños protagonistas) hasta aquellos más jóvenes, que descubren algunos de estos referentes por primera vez, ampliando así su imaginario cinematográfico, y quedando conectados a los anteriores, mediante una memoria transgeneracional, que resulta expandida merced al gusto por la nostalgia y el recuerdo, o al placer suscitado por el descubrimiento asociado al *retrofantástico*.

Esta comunicación analizará este fenómeno aglutinador centrándose en aspectos diversos como la puesta en escena, el uso de sintetizadores y del estilo *vaporwave* en su banda sonora, los elementos visuales e iconográficos y la correspondencia entre arquetipos de los personajes con referentes y argumentos universales narrativos detectados. Para ello se acudirá a determinados ejemplos que atraviesan la serie, así como al análisis de una secuencia concreta, perteneciente a la cuarta temporada, para comprobar cómo los hermanos Duffer transitan, en *Stranger*

Things, por el homenaje y el guiño a sus cineastas, películas y recuerdos favoritos de aquella infancia que no solo marca la personalidad, sino también la conciencia, el imaginario y el sentimiento de pertenencia a una generación y una memoria cultural colectiva. Siendo, sobre todo, los productos y fenómenos *mainstream* (entre ellos, los *blockbusters* cinematográficos), los que configuran y delimitan mejor esa identidad.

Film Fantastique et Néo-retro: structuration d'une esthétique «techno-nostalgique» par l'incrustation scénographique

Olivia Dorado

(Université Toulouse 2 - Jean Jaurès, Francia)

Si le décor cinématographique renvoie tant à l'intussusception qu'à la représentation, il en devient interprète privilégié de la nature identitaire de l'objet filmique: en termes esthétiques aussi bien que diégétiques. Dès lors que nous abordons la question du film fantastique, cette composante narrative va permettre par différents biais d'enraciner le caractère thétique du récit¹, à la fois de manière structurelle mais également d'un point de vue mémoriel dès lors qu'elle fera référence à des esthétiques antérieures. Cette narration spatiale nous amène ici à nous questionner sur les procédés scénographiques employés, et notamment sur l'usage des techniques d'incrustations destinées à déployer des univers narratifs capables de servir l'espace diégétique.

Rappelons que chaque technique d'incrustation employée, qu'il s'agisse de procédés à la prise de vue ou de conceptions numériques, implique l'apparition de stigmates visuels inhérents à ses propriétés technologiques spécifiques (comme les rear and back projection, chromakey ou matte-painting), pouvant ainsi être considérés notamment comme balises chronologiques. Or, l'accumulation de ces différents marqueurs nous permet aujourd'hui de considérer que le recours à certains procédés précis ancrent le film dans des genres ou sous-genres, tel que le Néo-rétro dès lors que la composition d'incrustation reprend des codes visuels identifiés au sein de certains courants ou époques, devenant par là-même des points d'ancrages identitaires représentatifs.

A la fin des années 70 et au début des années 80, nous assistons notamment à une modification de la représentation des sciences numériques et de leurs outils à l'écran. À l'instar des deux volets *Tron* et *Tron: l'Héritage*, la mutation représentative caractérisée par le biais des décors est accompagnée d'une mutation effective par l'emploi des technologies numériques dans l'espace scénographique. D'une autre manière, dans la série de films *Aliens*, de nombreuses évolutions technologiques sont visibles et présentes tant devant que derrière la caméra. Cependant, nous pouvons constater que de nombreux éléments ou compositions scénographiques incrustés dans les premiers volets sont repris par la suite, conservant bien souvent les aspects visuels propres à leur antériorité. Concernant la représentation des technologies numériques au sein des films fantastiques, nous pouvons ainsi assister depuis plusieurs années à une forme de «techno-nostalgie» faisant appel à un référentiel esthétique précis (comme par exemple l'utilisation du Wireframe pour représenter une conception numérique).

Comment le style néo-rétro s'empare des codes, dispositifs et/ou stigmates pour développer sa propre esthétique? Mais surtout, de quelle manière cette catégorie filmique fait-elle appel à des leviers cognitifs pour susciter une appropriation culturelle propice à jouer sur l'affect du spectateur?

1 Antoine Gaudin. Le fantastique comme principe de composition: une poétique du récit cinématographique. Marie-Soledad Rodriguez. Le fantastique dans le cinéma espagnol contemporain, Presses de la Sorbonne nouvelle, 2011, 978-2-87854-501-2. fhal-01390188v2f

Partant de l'observation de l'évolution des techniques d'effets spéciaux d'incrustation scénographiques, mon intervention proposera d'expliquer dans quelle mesure les films fantastiques «néo-rétro» utilisent une esthétique «techno-nostalgique», et par quels biais cognitifs un public contemporain peut associer une identité visuelle à un sens narratif précis.

Lo fantástico en *Peter Hipnos*

Dr. Julio Gracia Lana
(Universidad de La Rioja)

Josep Maria Beà es uno de los autores de mayor importancia en la historia reciente del cómic español. Comenzó su carrera como ilustrador en la agencia Selecciones Ilustradas, dirigida por Josep Toutain. Formó parte asimismo del grupo de autores que desarrolló el proyecto de autogestión editorial *Rambla*. Su producción durante el conocido como *boom* del cómic adulto fue una de las más proliferas y variadas. En los años noventa, sin embargo, dejó atrás la historieta y apostó por nuevos medios y formatos, como el audiovisual.

Frente a series como *Historias de taberna galáctica* o *La esfera cúbica*, la propuesta en la que nos centramos en la presente comunicación, *Peter Hipnos*, ha recibido menos atención desde el punto de vista teórico y crítico. Está formada por varias historias que fueron publicadas en las décadas de los años setenta y ochenta en diferentes revistas internacionales y nacionales, como *Eerie*, *Spirit*, *Vampus* o *Rambla*. Fue recopilada en varias ocasiones, siendo la edición más reciente la realizada por la barcelonesa Trilita Ediciones en el año 2019.

Peter Hipnos abrió una brecha de originalidad en las publicaciones en las que apareció. Beà se encontraba fascinado por los grabados producidos en el siglo XIX y durante las vanguardias del siglo XX. Para aproximarse a dicha etapa, el autor tomó el modelo de trabajo de la obra *Une Semaine de bonté* de Marx Ernst, novela *collage* que reutiliza material de época victoriana. Plantear el cómic como un *collage* le permitía combinar elementos de fotografía y dibujo, creando escenarios y personajes que generaban en el lector emociones encontradas.

Los relatos están protagonizados por un joven Peter Hipnos, que podemos vincular con la Alicia creada por Lewis Carroll. En la producción de H. P. Lovecraft, Beà localiza el apellido del protagonista. El escritor aparece además retratado en las viñetas de la serie. El autor compuso así una obra diferente, en la que predominan los elementos fantásticos en combinación con otros géneros, como el terror o la comedia. Rosas gigantes, seres estrambóticos, animales con rasgos y comportamientos humanos o mundos cuyo grafismo coquetea con el surrealismo o la psicodelia. Todo ello configura en *Peter Hipnos* laberintos infinitos de posibilidades creativas.

El análisis pone el foco en una obra menos conocida del autor y sumergida en el amplio desarrollo que tuvo el cómic durante la transición y los primeros años de la democracia en España. Insiste en la capacidad del género fantástico para atraer a los lectores, así como en la capacidad técnico-narrativa y desbordante imaginación de una de las figuras más destacadas de nuestra historia del cómic.

Más allá de la ciencia ficción: paralelismos entre las distopías cinematográficas y el análisis del capitalismo de los autores críticos

Dr. Lluís Català Oltra

(Universidad de Alicante)

En los últimos tiempos, diferentes autores, especialmente desde el marxismo, han desarrollado trabajos diagnosticando el estado del sistema capitalista en su fase actual e incluso han aventurado cuál puede ser su futuro a corto, medio o largo plazo. En general, y de no mediar un drástico cambio de rumbo, el escenario que dibujan para el avenir es patentemente distópico, y queda plasmado en diferentes versiones cuyo denominador común es la profunda desigualdad, la concentración del capital y, ligada a ella, el autoritarismo comandado por una clase dirigente, que vive cómodamente y disfruta del progreso tecnológico, frente a unas clases populares que sobreviven por las migajas, incluso en un entorno “barbarizado” (Piqueras, 2017). Por otro lado, el cine del siglo XXI está dando cuenta de éstas y otras ansiedades (crisis medioambiental, escenario post 11-S, vulnerabilidades de Internet, etc.) para recrear un panorama amenazante (en muchos casos como justificación de políticas en materia de seguridad) y diseñar futuros sombríos. Esto da pie a la construcción de distopías que en ocasiones llegan a retratar sociedades futuras similares a las que aventuran los autores marxistas (con o sin alternativas). En este trabajo se pretende caracterizar este escenario de futuro que plantean los autores marxistas para, en segunda instancia, contrastarlo con la producción cinematográfica y televisiva distópica del siglo XXI. Del trabajo con estas películas y series surge una tipología del cine distópico, uno de cuyos tipos corresponde a lo planteado por el marxismo. Por otra parte, se analizarán específicamente las películas y series de este tipo para valorar cuáles de ellas contribuyen con sus mensajes al asentamiento del sistema y cuáles suponen una impugnación (planteen o no alternativas). La técnica utilizada para cubrir nuestros objetivos de investigación es el análisis de contenido fílmico.

Imágenes desde el futuro: los espacios vivientes en *El hombre ilustrado*

Mónica Sánchez Tierraseca

(Universidad de Castilla-La Mancha)

Ray Bradbury ha pasado a formar parte del conocimiento popular por haber realizado una incansable labor a lo largo de toda su vida construyendo una obra prolífica, constituida en forma de un relato coherente a partir de pequeños microcosmos que darían sentido cultural al género fantástico y de ciencia ficción. Algunos de los títulos que conforman su obra alcanzarían un estatus irreversible dentro del género, pudiendo señalar en este sentido los categóricos de *Crónicas marcianas* (1950) o *Fahrenheit 451* (1953), entre otros.

La notoriedad de su obra daría lugar a que en el mundo del cine brotase cierta inclinación a reproducir las historias del escritor estadounidense en las décadas de los cincuenta y los sesenta, ya fuese mediante la transcripción fiel del relato literario o basándose libremente en las ideas de éstas. Asimismo, en la década de los ochenta se retomaba esta tendencia con la adaptación de *Crónicas marcianas* (1980) por Michael Anderson para terminar encontrando adaptaciones más recientes incluso en el cambio de milenio como con *El sonido del trueno* (Peter Hyams, 2005) o con la renovada versión de *Fahrenheit 451* (Ramin Bahrani, 2018).

Sin haber alcanzado la popularidad de los títulos mencionados anteriormente, en 1969 el director Jack Smight efectuaría una arriesgada traslación a la pantalla de la novela de Ray Bradbury *El hombre ilustrado*. La película homónima resultaría en un confuso conjunto de imágenes hilvanadas que sin el contexto literario podría significar perderse en el inconexo discurso narrativo. De hecho, la novela es en realidad una recopilación de dieciocho cuentos de ciencia ficción incorporados dentro de otro fantástico contado entre el prólogo y el epílogo. Una estructura que, por otro lado, resultaría prácticamente imposible de disponer con eficacia en los 99 minutos que dura la película, motivo por el cual Jack Smight habría seleccionado únicamente tres de las historias para su adaptación.

En su ambicioso proyecto de pensar el futuro Bradbury emplearía los elementos del pasado dando a sus historias un aspecto fantástico con elementos de una estética retrofuturista que, en el caso de *El hombre ilustrado*, se trasladan a la película en los motivos visuales de los escenarios representados, así como en las características insólitas del protagonista.

Con esta ponencia estudiamos los espacios físicos representados en la adaptación cinematográfica de *El hombre ilustrado* con respecto a los escenarios descritos en la novela. A este efecto nos centramos en la resignificación de los elementos que conforman la estética visual de la película, que además cobran un protagonismo axiomático frente al discurso narrativo, determinando el valor que se asigna a cada uno de ellos dentro de la historia.

La combinación del concepto *retro* y *steampunk medieval* en *Final Fantasy IX*: un enfoque desde la semiótica

Raúl Gisbert Cantó

(Universitat de València)

Los videojuegos se han venido postulando como medios audiovisuales en los que cualquier realidad es, prácticamente, representable. Podemos encontrar, por ejemplo, videojuegos que ilustran hechos pasados, problemas del presente y posibles escenarios futuros a corto y largo plazo. De esta forma, ciertos estilos como el *retro*, el *indie*, el *steampunk* o el *ciberpunk* se han ido introduciendo en este ámbito y, por consiguiente, han aparecido historias con un alto impacto visual y temático desarrollados a partir de dichos estilos. Es común, por tanto, encontrar videojuegos que se basan gráficamente en uno o más estilos, creando lugares, escenarios, personajes y, en definitiva, mundos que configuran todo el producto. Un ejemplo de este hecho lo encontramos en *Final Fantasy IX*, en el que se fusionan elementos propios del estilo *retro* con el *steampunk medieval*. Así, en la presente comunicación analizamos, a partir de los postulados semióticos de Charles S. Peirce, una selección de elementos que, a nuestro juicio, pueden ser ilustrativos de dichos estilos, puesto que ponemos de relieve aspectos visuales que aportan información relativa a los procesos de representación. Para ello, presentaremos, en primer lugar, tanto el videojuego como las teorías semióticas que nos servirán como marco teórico; seguidamente, mostraremos la selección de elementos para ser analizados a partir de los conceptos semióticos propuestos por Peirce. Por último, una vez llevado a cabo el análisis, comentaremos las conclusiones obtenidas y aportaremos una valoración global del contenido de la presente comunicación.

Fantasia para hablar de realidad, el cine de Yorgos Lanthimos

Mikel Peña Sarrionandia
(Universidad del País Vasco)

Es difícil hablar sobre ciertas cosas de frente, sin rodeos. A veces, cierta distancia es necesaria para poder observar objetivamente; es necesario alejarse unos pasos del árbol para poder comprender la magnitud del bosque. Así opina Yorgos Lanthimos, uno de los cineastas más exitosos del momento, quien, utilizando exageraciones, distopías y otros elementos de distanciamiento busca hacer reflexionar sobre la sociedad actual. Este trabajo busca analizar el uso que hace el director de esos elementos de distanciamiento, que también podrían considerarse fantasiosos, para mostrar partes de la realidad que de otra forma sería difícil abordar.

Un ejemplo claro de esta estrategia se encuentra en *La Langosta* (The Lobster, Yorgos Lanthimos, 2015). Esta película muestra una sociedad en la que estar soltero está prohibido. Las personas que no tengan pareja son llevadas a un hotel y allí tienen 45 días para emparejarse. Si pasado ese tiempo siguen solteros, son convertidos en un animal. David, el protagonista de la película, decide que si no encuentra pareja quiere ser transformado en una langosta y de ahí viene el título de la película: *La Langosta*. Bajo esta premisa disparatada Lanthimos plantea una reflexión sobre el amor y las relaciones de pareja en la sociedad actual. En este caso el director se basa en el recurso de la distopía, que es una herramienta para resaltar o criticar aspectos de la sociedad actual mediante la invención de una sociedad futura. De esa forma el griego plantea temas como el amor posmoderno o líquido, como lo denomina el sociólogo Zygmunt Bauman, el narcisismo, la soledad o las relaciones de poder.

“I make something very unrealistic, in order to show something very realistic” escribe el guionista de *La Langosta*, Efthimis Filippou, en una entrevista. Junto con el director crean mundos fantasiosos y disparatados que en ocasiones pueden incluso llegar a ser cómicos. En *El Sacrificio de un Ciervo Sagrado* (The Killing of a Sacred Deer, Yorgos Lanthimos, 2017) un adolescente llamado Martin posee poderes mágicos que le permiten castigar al protagonista cuya negligencia médica a supuesto la muerte de su padre. De ese modo la película plantea profundas reflexiones sobre la justicia. En el cortometraje *Nimic* (Yorgos Lanthimos, 2019), pedir la hora a otra persona en el metro hace que puedas tomar el lugar de esa persona (en su familia, trabajo, etc.). Así, el director muestra la naturaleza reemplazable del individuo en la sociedad moderna.

Estos son solo unos ejemplos del uso que hace Lanthimos del recurso fantástico para impulsar el debate social. Analizar la obra del director desde este prisma aporta un nuevo valor al uso que puede tener el género fantástico, además de entender mejor la obra y el éxito del cineasta griego.

La théorie du nouveau fantastique par Jean-Pierre Andrevon

Dra. Katarzyna Gadomska
(Universidad de Silesia, Polonia)

C'est le XIXe siècle qui devient en France l'âge d'or de la littérature fantastique: le récit fantastique est un genre à la mode, il est pratiqué par les plus grands écrivains français et lu volontiers par les lecteurs.

Si le fantastique est un genre important au XIXe siècle, ce type de composition suscite un intérêt particulier de la part de critiques et théoriciens français contemporains qui, entre les années 50 et 70 du XXe siècle, essayent de le définir. P.-G. Castex (1951), R. Caillois (1958 ; 1965), L. Vax (1960 ; 1965) et Tz. Todorov (1970) déterminent les traits génériques du fantastique «rétro» (appelé aussi canonique ou classique). Parmi ses conditions sine qua non, il faut mentionner: le cadre réel indispensable ; un scandale, un choc, un bouleversement des lois qui gouvernent cette réalité – souvent la rupture avec la réalité se fait progressivement ; le phénomène fantastique dont un personnage surnaturel (un fantôme, un vampire) ou un événement extraordinaire (une malédiction, une distorsion spatio-temporelle) ; un type particulier de personnage vivant l'aventure fantastique ; l'ambiguïté de l'aventure et l'hésitation finale. Il faut souligner qu'un groupe assez restreint de textes du XIXe siècle remplit ces critères génériques. Parmi les chefs-d'œuvre du fantastique français rétro, on peut évoquer les récits fantastiques de Prosper Mérimée, Théophile Gautier, Guy de Maupassant.

Dans les années 80 du XXe siècle, Jean-Pierre Andrevon, écrivain, peintre et critique littéraire et cinématographique, constate un besoin de renouveau du fantastique trop rétro pour les lecteurs modernes qui choisissent souvent d'autres genres des littératures de l'imaginaire, comme la fantasy ou la SF. Entre autres, Andrevon propose: une autre construction du réel (une quotidienneté et une contemporanéité flottant dans l'indéterminé et dans le banal) ; fréquemment la rupture avec la réalité est brusque ; un autre caractère du phénomène dès lors ancré profondément dans la réalité – le phénomène hic et nunc (écologique, sociologique, philosophique) ; un type différent de héros (par exemple le héros collectif) ; enfin la porosité générique avec d'autres genres des littératures de l'imaginaire, et la transmédialité avec le cinéma et la télévision. En conséquence, cette vision particulière d'Andrevon provoque un élargissement considérable des frontières génériques du fantastique qui s'approche ainsi de l'optique anglophone du genre. La réflexion théorique proposée par Andrevon inspire plusieurs écrivains français et belges formant «l'école de la littérature fantastique/de l'insolite du Fleuve noir» (Pierre Pelot, Serge Brussolo, Jean-Pierre Bours, Jacques Sternberg, Alain Dorémieux, Philippe Cousin et d'autres).

Dans ma communication, je voudrais présenter la conception andrevonienne du nouveau fantastique et son influence sur l'essor du fantastique français de plus près.

«Bless the Maker and His Water»: Relevance of Nonhuman Otherness and Animality in Science-Fiction

Olimpia Mailat

(Universitat de València)

One of the elements that many science-fiction and fantasy works have in common is their approach to nonhuman alterity and animals. Our relationship with them often serves as a mirror of the problems and challenges that humanity must face but also the ethical implications of how we treat nature, our environment and the other living beings we share our world with. Nowadays, as we have fully entered the Anthropocene era and we can see how our world is becoming increasingly evocative of the science-fictional and fantasy stories we are most familiar with, such works are also becoming more important and worthy of our attention. Historically, some of the most characteristic and compelling qualities of science fiction stories have been their capacity to serve as cautionary tales about our actions and to show us the different dimensions of human nature from different perspectives. Humankind's relationship with animality and nonhuman or posthuman beings has been one of these mechanisms of comparison and reflection, as we can see in seminal works like Mary Shelley's *Frankenstein*, Philip K. Dick's *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, and Frank Herbert's *Dune*, where questions such as what it means to be human or the extent of the consequences that human actions entail for our future stand at their core. In the present work, I will address the most important messages that these works as well as some of their adaptations mean to convey and will discuss how literature and science-fiction have historically portrayed our relationship with non-human otherness and the sociocultural meanings of these representations in real life. My aim is also to examine the roles that nonhuman beings and animals are given in science fiction and how they are sometimes politicized, for which I will explain and dissect the connection between fantasy, science fiction and the field of animal studies, briefly explaining the main interests and questions that the latter puts forward. I will carry an analysis of the symbolism and political relevance that the nonhuman presence is granted in the aforementioned works and the cultural significance of animality, as well as some of the useful lessons and warning signs about our present world which we can recognize within them, thanks to which they are presently considered some of the most influential works in their genre.

Avances digitales en la animación, de la animación tradicional a la animación digital

Dra. María Amor Díaz García
(Universidad de Salamanca)

El género fantástico ha estado ligado de forma muy estrecha a la animación. El cambio y desarrollo en la realización de una animación tradicional a una animación digital ha provocado una manera diferente de realizar estas películas, pero nunca olvidando que lo que sustenta la animación digital son las bases de la animación tradicional.

Durante la década de los 90 se comenzó a digitalizar todo el sistema de trabajo de animación que hasta entonces se había realizado de forma manual.

Los grandes estudios comenzaron a incorporar en sus departamentos los ordenadores y los softwares necesarios para realizar lo que hasta entonces siempre se había realizado de forma tradicional.

Este cambio supuso un giro radical a la hora del proceso de realización tanto de series de animación como de películas, el impacto fue enorme y los animadores tradicionales tuvieron que comenzar a comprender y cambiar sus hábitos a la hora de realizar la animación.

Empezaron a aparecer puestos de trabajo donde el perfil del animador digital en muchos casos carecía de la experiencia del animador tradicional, creándose una necesidad de formar a los animadores tradicionales que en muchos casos rechazaban las herramientas digitales.

Esta animación digital empezó por el departamento de "Ink and Paint" (coloreado de fotogramas), donde todo el departamento en su mayoría mujeres comenzaron a colorear todos los fotogramas por ordenador en vez de ir coloreando cel a cel como se estaba realizando hasta ahora, en este caso se utilizaba el programa llamado "animo", software desarrollado por Cambridge Animation Systems, utilizado durante los 90 y parte de los 2000 por estudios tan importantes como DreamWorks, Nelvana, Fox animation, Flick Films, Telemagination etc.

Para poder colorear estos fotogramas se tenían que escanear y procesar todos los dibujos los cuales habían sido realizados por el animador tradicional, pero ya no se necesitaban ciertos fotogramas sobre todo los que llamamos "fotogramas intermedios" que el ordenador podía realizar. El coloreado digital te daba enormes beneficios como el poder cambiar todo un plano con el simplemente hecho de cambiar el modelo de color que se estaba utilizando para el coloreado.

34 | En estudios como Disney este proceso se comenzaría a realizar con un programa llamado CAS el cual desarrollaron ellos mismos, la primera escena coloreada fue una escena de *"La Sirenita"*, luego el primer film completamente coloreado de forma digital sería *"Los Rescatadores en Cangurolandia"* en 1990.

Pero no solamente la producción de películas de animación 2D cambiaría a realizarse de forma digital, este cambio en los 90 provocó los primeros largos de animación en 3D, un primer impacto fue la realización de los fondos en 3D que se incorporaron con animación 2D en “La Bella y La Bestia”, en este desafío encontramos a Scott Johnston que participo en la realización de la escena del baile creando un fondo 3D con una cámara que podía moverse por todo el escenario sin necesidad de dibujar y utilizar lo que hasta entonces se había utilizado “la cámara multiplano” que es lo que daba en la animación 2D esa sensación de profundidad.

Todos estos avances digitales han supuesto un cambio tanto empresarial con la creación de estudios de animación dedicados exclusivamente al desarrollo digital como al artístico con un giro total en la forma de realizar las películas de animación y por ende al desarrollo del género fantástico, o la realización de los videojuegos y los efectos especiales que está sucediendo en nuestros días.

El reflejo de la sociedad en los estereotipos de Fantasía: el contramodelo del género en la obra de Ana María Matute

Sandra García Rodríguez
(Universidad de Sevilla)

La fantasía es un género literario popular sobre el que recaen numerosos estigmas acerca de la banalidad de su contenido y de la inferior calidad de su estilo por considerarse previsible o formulario. Sin embargo, cuenta con una gran capacidad para transmitir realidades e inducir al lector a una profunda reflexión acerca del sistema sobre el que se erige nuestra sociedad y nuestros valores: «los géneros populares constituyen un reflejo vívido de las sociedades, sus contextos, sus credos, aspiraciones, ansiedades, y, sobre todo, de sus transformaciones sociales y tensiones ideológicas» (Vázquez *et al.*, 2020: 13). Una de las bases sobre las que se asienta esta investigación es, precisamente, la apreciación del poder reivindicativo de la cultura popular, definida por Stuart Hall como espacio de lucha. Hall resalta como esenciales las relaciones de tensión continua (relación, influencia y antagonismo) entre la «cultura popular» y la dominante y defiende que «la cultura popular es uno de los escenarios de lucha a favor y en contra de una cultura de los poderosos: es también lo que puede ganarse o perderse en esa lucha. Es el ruedo de consentimiento y la resistencia» (Hall, 1984: 11).

Por ello, tomando como referencia textos pertenecientes a un género literario popular como es la fantasía, este trabajo presenta un análisis pormenorizado de las novelas *La torre vigía* (1971) y *Aranmanoth* (2000) de Ana María Matute (1926-2014). El análisis se realizará a la luz del contramodelo del género de fantasía que comienzan a desarrollar varias escritoras en la década de los 70, de forma que se introduce la inclinación subversiva femenina de estas convenciones. Esta tendencia responde a una experiencia cultural femenina que no puede reflejarse fielmente a través de las convenciones tolkienianas que asientan el género, puesto que estas se basan, principalmente, en experiencias masculinas. Por ejemplo, el concepto de heroicidad suele vincularse a la violencia, normalmente visible en personajes masculinos.

Se presenta también la trayectoria particular de Matute dentro del ámbito fantástico por tratarse de un ejemplo pertinente para la caracterización de dicho contramodelo. A continuación, se lleva a cabo una interpretación de las dos obras a través de la aplicación de las características expuestas con anterioridad. Se proponen, finalmente, unas 2 conclusiones sobre la subversión de las convenciones del género fantástico que Matute realiza en estas dos novelas, de forma que se enmarca en la tendencia femenina de escritoras de fantasía iniciada en los 70.

Meddling with one's own pre-conditions for existence as the ultimate fantasy of the retro-oriented eighties in *Back to the Future*

João Luís Nunes Serra de Almeida

(Escuela de Artes y Humanidades de la Universidad de Lisboa, Portugal)

Back to the Future proposes a complex ontological question amidst a fantastical setting: how can one meddle with one's own pre-conditions for existence? Although the idea of meeting our parents before one's own birth can seem nowadays simple to conjure, given the prevalence of time-travel tropes, it is seldomly found in the history of fiction. This essay analyses both that unique premise as well as the conditions that fantasy Hollywood movies from the 1980s provide for such a tantalizing proposition. Avoiding the typical "don't mess with natural forces" moral tale associated with the time-travel plot device, the movie ascends to a point where the trope deals with ideas of pre-conditions to the self, so that it becomes a meta-topic. The most obvious reading of some of the plot's main nodes has been described before (e.g. in Fhlainn ed., 2010 and Klastorin & Atamaniuk, 2020: a father figure is identified with Christopher Lloyd's character; Michael J Fox's character, Marty, assumes the role of father figure himself to his own father; and the obvious Oedipal clash with his mother), but the specific modes in which the film interacts with and extends these *topoi* are not sufficiently developed. Unlike the typical bildungsroman, Marty does not aim to change himself, but to change where he came from, which leads him to the Oedipal clash (Gordon, 2010): here she is an obstacle, for she is interested in him, not his father, but without his father there is no him; in a very practical feminine way, related to a dysfunctional *to destrieb*, his mother aims directly for the endgame, discarding the ritual and the means, and Marty rejects it but always ends up in her lap, enacting the oedipal myth in reverse, as it is often the case. So as a coming-of-age story, the protagonist's voyage is highly unusual, as it involves returning to one's own past (one that is also a collective past, a retro sort of traveling in social memory) but the trials and tribulations accomplish little in Marty himself and a lot in his pre-conditions for existence - his family, environment, etc. The way this is accomplished follows a dream-logic, a reading which is reinforced by him waking up after accidentally stopping his parent's first encounter and believing it is all a dream, or having the same feeling after arriving in the fifties setting of his hometown: "this can't be real". Being able to exist outside or parallel to a world where his own conception might not have taken place, Marty exists outside himself, almost as a third-person character, a reader or narrator. In this mythological framework, there is no eternal return but a once-in-a-lifetime return: the act supersedes the cyclical universe and re-invisions it. This breaks with more than one paradigm of common western fiction and makes the movie especially exhilarating to many different audiences. Finally, all this probably could only be conjured in the specific settings of the movie brats generation of Lucas, Spielberg, Zemeckis, etc: the use of specific retro-oriented iconography such as flashy visuals, machines, and toy-like objects (vehicles, vests, props and accessories) allows this film and others of the period to link directly with a universe of childhood play; going back and changing your pre-conditions is like a hide-and-seek game, as no one knows that you're there and you can't be caught, or ghost games, etc. (Furby, 2015). Finally, all this is anchored in the larger socio-historical context of the 1980s retro revival of the American Dream and the fifties post-war period: the reaganist idea

that the future is now (Shail & Stoate, 2010), a radical interpretation of freedom, a specifically youthful and teenage one. This might reflect that children of the baby boomers, in fact, wanted to change their parent's huge legacy, perhaps because they could never measure up to it.

Historias para poder pensar. Lo retro como herramienta de reflexión sobre el presente en la filmografía de Narciso Ibáñez Serrador

Dr. Germán Piqueras Arona

(Universidad Internacional de Valencia)

El título de la presente comunicación establece relación con la conocida serie *Historias para no dormir*, creada en 1966 por el director Narciso Ibáñez Serrador, aunque trata de explicar una de las razones por las que no podremos dormir si las vemos: el hecho de pensar. El director, asimismo, estableció que las historias de esta conocida serie se dividían en dos grupos: las que eran para no dormir y las que eran para pensar, es decir, las que impedían la vigilia por estimular la mente de los televidentes. Se ha estimado oportuno, por tanto, la elección del mencionado título por perseguir un objetivo común al de Ibáñez Serrador, y ese no es otro que el de fomentar la inducción al pensamiento crítico en toda aquella persona que se interese por este estudio.

Así pues, tanto la serie como las dos únicas películas que dirigió, *La residencia*, de 1969 y *¿Quién puede matar a un niño?*, de 1976, servirán como material base para confeccionar la tesis de 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 (en este caso, del tiempo en que sus obras fueron concebidas). Es decir, se tratará de analizar 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 de, entre otras cuestiones, la España Franquista o del futuro de los *mass media*. *La sonrisa*, *El asfalto*, o *El tonel* son solo algunos de los capítulos que se analizarán. Las fuentes consultadas que servirán como referencias son investigadores como Fernando Gabriel Pagnoni y textos como los que se encuentran en *La memoria en imágenes*, una compilación de artículos coordinados por Carlos Losilla que analizan, entre otras cuestiones, la manera en la que se representa el pasado en el cine. También se tendrán en cuenta las reflexiones de Ibáñez Serrador obtenidas de reportajes y entrevistas de fuentes contrastadas. De la misma manera, se intentará poner en valor el poder que puede tener lo retro, en cuanto a lo que dice de nuestro yo pasado como sociedad, para así saber mirar nuestro presente de una manera distinta, con un enfoque más enriquecedor y sabiendo la utilidad que puede tener una imagen que evoca a un tiempo anterior pero que, sin embargo, nos pone en alerta respecto a nuestro presente o futuro.

Asimismo, mediante este trabajo se recuerda, como curiosidad, el hecho de que en el otoño de 2021 se estrenarán cuatro nuevos capítulos, algunos de ellos a modo de *remake*, de *Historias para no dormir* dirigidos por directores como Rodrigo Cortés, Rodrigo Sorogoyen, Paco Plaza y Paula Ortiz. Estreno que refuerza la tesis de, en este caso, realizar una revisión de una serie de TV del pasado para hablarnos de preocupaciones de hoy en día, de manera especial en algunos de los nuevos episodios.

En búsqueda del retrogaming del futuro

Juan Pablo Montalvo Valencia

(Game Lab - Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador)

Una sirena hace eco mientras Harry Mason va tras su hija adoptiva, quien huye misteriosamente, escondiéndose en los callejones de un pueblo fantasma, de repente el ambiente se torna oscuro y el sonido que llega a oídos del jugador, le indica que algo no va bien, pronto ve acercarse un monstruo y rápidamente apaga su consola, habiéndose dejado llevar por su miedo profundo a lo desconocido, 22 años después, regresa a ese lugar donde sus peores pesadillas se hacían realidad, el retorna por diversos motivos que de igual manera han impulsado a sus semejantes a ver e ir hacia el pasado; nostalgia se consolida como la fuerza motriz que mueve los corazones de toda una comunidad que cada día une fuerzas para rescatar y preservar esas obras de antaño que cautivaron sus espíritus, gracias a las fantásticas historias que narraban y a sus personajes y antagonistas que se enfrentaban con gran heroísmo. El artículo pretende llevar al lector en un viaje retro fantástico por los distintos videojuegos del ayer que se han preservado en las máquinas de actual generación, reflexionando teóricamente sobre las decisiones que las empresas desarrolladoras han tomado a lo largo de los años para conservar sus obras, y como estas han inspirado a la comunidad de video jugadores, a tomar protagonismo en esta historia, que dejara un legado en el presente y marcará un futuro.

La tradición literaria medieval y renacentista como base de lo fantástico en *Donde los árboles cantan* (Laura Gallego)

Alberto Rodríguez Gómez

(Universidad de Estudios Internacionales de Sichuan, China)

Pese a que la narrativa fantástica nunca ha tenido un gran éxito en España, en las últimas décadas hemos asistido a una creciente popularidad de este género en nuestro país, que ha dado lugar al surgimiento y consolidación de varios autores del mismo, especialmente orientados a un público juvenil. Entre las características de esta literatura destaca la ambientación medieval y la utilización de motivos, temas y formas presentes en la historia de la literatura.

En España, una de las escritoras más prolíficas al respecto es Laura Gallego, quien adquirió su consagración definitiva con la saga *Memorias de Idhún*. De su extensa obra, nos centraremos en *Donde los árboles cantan* (2011), novela galardonada en 2012 con el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil. La trama surgió a partir de la tesis doctoral de la autora, un análisis y edición crítica del libro de caballerías *Belianís de Grecia*, de Jerónimo Fernández (1547). Utilizando dicha obra como punto de partida, la autora recrea un libro de caballerías en sí mismo, con su correspondiente componente fantástico, el cual toma como base numerosos elementos literarios medievales y renacentistas, especialmente los pertenecientes al género caballeresco.

En esta comunicación se sacarán a la luz los principales elementos fantásticos existentes en *Donde los árboles cantan* y su relación con la tradición literaria tanto hispánica como internacional, y se mostrará como Laura Gallego los ha reinterpretado y adaptado magistralmente al público juvenil del siglo XXI.

Dualidades, dobles y espejos: *Agnosia* de Eugenio Mira como metáfora evocadora y transformadora del relato fantástico decimonónico

Dra. Marta Miquel-Baldellou
(Universitat de Lleida)

El largometraje *Agnosia* de Eugenio Mira puede describirse como un cuento gótico decimonónico, que aúna rasgos propios del romance gótico y de la novela sensacionalista victoriana, a la par que evoca y recrea el periodo histórico de finales del siglo diecinueve denominado comúnmente como *fin de siècle* y caracterizado por un manifiesto ascetismo y decadentismo. En su propósito de rememorar y recrear este periodo histórico, la trama del largometraje revisa e integra dicotomías comúnmente contrapuestas entre sí y arraigadas en los preceptos morales y sociales propios de la época, como es el caso de la institución familiar y la libertad sexual, la esfera pública y la esfera privada, la burguesía y el proletariado, la ciencia y el paganismo o la posición social y la autonomía personal.

El retrato de la sociedad barcelonesa decimonónica que refleja este largometraje, que se estrenó en el año 2010, se enmarca dentro de una corriente creativa de finales del siglo XX y principios del siglo XXI, que se caracteriza por una clara intención de evocar y reinterpretar el siglo diecinueve, estableciendo un diálogo intertextual con narraciones clásicas decimonónicas, a menudo pertenecientes al género gótico, y acercándose a ellas para dotarlas de nuevas posibilidades de análisis desde una perspectiva contemporánea. Pese a que en ocasiones la recreación de este periodo histórico pueda responder a propósitos exclusivamente nostálgicos o estéticos, a menudo también encierra debates filosóficos, puesto que teóricas del postmodernismo como Linda Hutcheon (2007) denominan a esta corriente metaficción historiográfica y la definen como un género que cuestiona las posibilidades epistemológicas de interaccionar con el pasado.

Asimismo, pese a que *Agnosia* parte del género fantástico clásico—definido por Tzvetan Todorov (1970) como el estado de incertidumbre que media entre lo extraño y lo extraordinario—el largometraje de Eugenio Mira también revela rasgos asociados al género fantástico contemporáneo en sus distintas acepciones. El género retrofantástico suele enfatizar cierta nostalgia por el pasado, a la par que lo desmitifica mediante el conocimiento explícito de estar recreando un periodo histórico, de modo que los propios largometrajes son conceptualizados como metáforas espectrales, puesto que, teóricos como Jean Baudrillard (1981), en la época de la hiperrealidad, los describen como superficies artificiales y copias en sí mismos desprovistas del original. Por su parte, críticos como Jaime Alazraki (1990) aluden al género neofantástico como renovación del género fantástico clásico, si bien presenta características propias que lo diferencian de la tradición decimonónica en lo que atañe a la visión, la intención y el *modus operandi*. Según Alazraki, el relato neofantástico concibe el mundo real como una máscara que oculta otra realidad y que se erige como una metáfora epistemológica que busca expresar intersticios de esa segunda realidad. Asimismo, lo postfantástico, descrito por Jesús Roderó (2006), plantea un mundo inestable en el que no se contraponen lo empírico a lo irracional como ocurre en el relato fantástico clásico, sino que ambas realidades se integran, a la par que se cuestionan.

En relación a las distintas acepciones de lo fantástico desde una perspectiva contemporánea, *Agnosia* de Eugenio Mira se erige como alegoría de la recreación y subversión del relato fantástico decimonónico, puesto que narra la historia de Joana Prats, quien padece una extraña enfermedad neuropsicológica que afecta a su percepción y que la sume a una sobreexposición a estímulos sensoriales, visuales y acústicos, que le impiden la correcta interpretación de la realidad empírica percibida a través de los sentidos. Tanto la trama argumental como las diferentes escenas del largometraje expresan esta metáfora mediante continuas referencias a la visión, la superposición, la duplicación, los espejos, la figura del doble y las referencias intertextuales que evocan textos clásicos decimonónicos.

Este artículo tiene como objetivo analizar el largometraje *Agnosia* de Eugenio Mira como metáfora del relato fantástico contemporáneo en su afán de evocar, recrear, debatir y reinterpretar el relato fantástico decimonónico mediante expresiones de dualidad a través de la integración y el cuestionamiento tanto de la realidad empírica como de la realidad irracional que simboliza el trastorno de la percepción sensorial que sufre la protagonista.

El videojuego retro como objeto de estudio. Aproximaciones críticas a la representación pixel art en videojuegos de género fantástico (1980-2021)

Dr. José Luis Maravall Llagaria
(Universidad Miguel Hernández)

Las limitaciones técnicas de los primeros dispositivos de visualización de imágenes digitales promovieron un modo de representación gráfica que intentaba aunar la economía de medios impuesta por las restricciones de la tecnología con la ambición de comunicar la información con la máxima inteligibilidad posible.

Lo que hoy en día conocemos como *pixel art*, esto es, la representación de una imagen digital en la que es visible cada una de las unidades cromáticas que la componen, tiene su origen en el trabajo de los grafistas encargados de traducir los referentes del mundo visual mediante su adaptación a imágenes de baja resolución, desarrollados junto a las primeras interfaces visuales digitales a partir de la década de 1970.

En el terreno de los videojuegos, la dificultad para traducir la complejidad del referente visual a unas pocas unidades significantes se suma a las limitaciones del procesamiento de los primeros dispositivos de *hardware* -las primeras máquinas arcade, consolas y microordenadores domésticos- que necesitan, a su vez, superar estas restricciones para intentar ofrecer una experiencia de juego satisfactoria a sus usuarios.

La imposibilidad técnica de introducir un grado alto de fidelidad en la representación digital, conservando a su vez la inteligibilidad de la imagen, por una parte, o la de enfatizar la expresividad gráfica sin reducir la experiencia lúdica, por otra, constituyen tensiones características en el desarrollo de videojuegos de las primeras décadas de esta disciplina. En muchas ocasiones, las soluciones visuales propuestas por los autores de videojuegos se diseñaban *ex profeso* para resolver las necesidades jugables de cada título en particular, por lo que la relación entre mecánica y representación visual adquiere en este momento una sinergia que merece ser estudiada pormenorizadamente.

Esta asociación entre las necesidades de representación y las limitaciones en la jugabilidad dieron lugar a propuestas muy particulares desde el punto de vista gráfico, con recursos visuales difíciles de encontrar en otros medios, como la yuxtaposición de elementos con distintos puntos de vista, la combinación de distintas perspectivas en la misma escena, el recurso a escalas distintas para distintos elementos, superposiciones gráficas entre elementos, o entre los elementos y el fondo, como tendremos ocasión de exponer en este texto.

44 Sin embargo, en el diseño de videojuegos actual, la estética *pixel art* parece un recurso estilístico manierista, una apropiación exclusivamente formal de lo que en su momento constituía una solución a problemas de representación y de jugabilidad específicos.

Es por esto por lo que nos hemos propuesto analizar ejemplos de videojuegos de género fantástico en la que sus desarrolladores pertenezcan a una de estas tres aproximaciones.

En primer lugar, aquellos que utilicen el *pixel art* como autolimitación creativa, trabajando de manera análoga a los desarrolladores de los años 80 y 90.

En segundo lugar, aquellos videojuegos que se valgan del *pixel art* exclusivamente como *estilema*, es decir, que utilicen recursos gráficos del medio sin asociarlos a necesidades reales derivadas de la jugabilidad o la inteligibilidad.

En tercer y último lugar, aquellas propuestas que de manera consciente asuman las particularidades de la representación *pixel art* y la utilicen desde una perspectiva que, o bien recoja la tradición visual del propio medio y la amplíen, o bien promueva la reflexión sobre la estética propiamente digital. En definitiva, aquellas propuestas que se sirvan del medio y de su historia como objeto de estudio y lo integren en el diseño de nuevas propuestas jugables.

Eduardo Casanova, lo retro y lo fantástico en su obra

Marina Díaz-Caneja Alepuz (Universidad Politécnica de Valencia) y Dra. Amparo Alepuz Rostoll (Universidad Miguel Hernández)

Al reflexionar sobre el concepto “retro” y centrándonos en el cine de autor español de las últimas décadas, recordamos a una serie de directores que abordan sus películas, desde el nexo común de la ruptura de los cánones en el sentido más amplio, empleando recursos cinematográficos que consiguen poner en evidencia la decadencia que emana del poder. Con ellos, surge un estilo diferente de creación artística audiovisual que aúna la poética personal de sus nuevas narrativas con la ficción, el documental y lo fantástico. Nos referimos a un fenómeno que tiene sus orígenes en España, en el cine surrealista de Luis Buñuel y en las tragicomedias de Luis García Berlanga y que, posteriormente, encontramos en las películas de comedia negra y fantásticas de Alex de la Iglesia y las particulares obras de Pedro Almodóvar.

Aproximándonos a la producción audiovisual española de los últimos 10 años, en nuestro texto, abordaremos el trabajo de Eduardo Casanova, centrándonos en el análisis de lo retrofantástico de sus obras y su vinculación con los diversos modelos de la cultura audiovisual y las nuevas tecnologías.

Para realizar nuestro análisis utilizaremos una metodología que parte del estudio de fuentes directas. En concreto, de sus producciones, 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, Eduardo Casanova, recalca como uno de sus principales referentes a John Waters, del que nos valdremos para contextualizar su obra dentro del cine retrofantástico de autor, realizando un análisis comparativo de la dirección artística de ambos autores.

Posteriormente, situaremos la obra de Eduardo Casanova en el contexto actual de los nuevos modelos generados en la cultura audiovisual y de las nuevas tecnologías, a través del análisis de la interconexión que Eduardo Casanova hace entre lo retro y lo fantástico. Un recurso que define 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.

Su personal marca de autor, como él bien define en su libro *Márgenes* (2019), se nutre de lo *camp*, lo *kitsch* y lo retro. Una hibridación con la que consigue generar un producto de la cultura *mainstream*. Así, Eduardo Casanova, crea una obra artística audiovisual que en su complejo sistema posibilita la acción/creación de un orden diferente que aborda la circunstancia contemporánea y es capaz de poner en evidencia al poder y engañarlo.

Reminiscencias de un futuro improbable: *Premonitions following an evil deed*

Daniel Pérez-Pamies
(Universitat de Girona)

En el año 1995, para conmemorar el centenario de la primera proyección de cine (un 28 de diciembre de 1895, en París), el investigador Philippe Poulet, en colaboración con el Museo del Cine de Lyon, restauró un antiguo modelo de las cámaras empleadas por los hermanos Lumière e invitó alrededor de cuarenta directores de todo el mundo a probarla, con el fin de formar un catálogo de cortometrajes filmados *à la manière* del cine de los orígenes. Para emular las condiciones de rodaje de la época se establecieron una serie de restricciones: una única secuencia de una duración máxima de 55 segundos, un límite de tres tomas, solo iluminación natural, sin sonido sincrónico y sin edición. Entre los invitados al proyecto colectivo, titulado *Lumière et Compagnie*, se encontraban Spike Lee, Vicente Aranda, Abbas Kiarostami o Liv Ullman, entre otros, con unas propuestas que trataban de resignificar las famosas vistas de finales del siglo XIX a través de un proceso manifiesto de apropiación y recreación. Este ejercicio retro, recibido por parte de la crítica como una anécdota formalista, abrió un diálogo reflexivo entre el pasado y el presente de la imagen cinematográfica a partir del uso de una tecnología arcaica. Lo que este mosaico hacía era constatar, en palabras de Àngel Quintana, “el imposible retorno a la inocencia del cine”. En este sentido, había un episodio que destacaba especialmente: *Premonitions Following an Evil Deed*, dirigido por David Lynch. A diferencia de los otros realizadores, Lynch elude los principios del naturalismo de los Lumière y plantea una ficción que, tal y como indica Cristina Álvarez en un breve análisis, la acerca mucho más a las películas de George Méliès: incorpora elementos fantásticos, emplea trucajes, decorados... pero, sobre todo, rompe con la unidad temporal del rodaje a través del encadenamiento de diferentes cuadros. Y si bien el primero de todos ellos resulta “el más lynchiano de todos”, según Quim Casas, “el cuarto, en el que nos introducimos tras una especie de fogonazo blanco y neblinoso, muestra un decorado diametralmente distinto, evocador de las pesadillas Harkonnen de *Dune*: extraños seres con la cabeza cubierta de una máscara escamosa, reflejo siniestro de la criatura de la laguna negra del film de Jack Arnold (*La mujer y el monstruo*, 1954)”. El elemento fantástico irrumpe en el relato de Lynch como una presencia fantasmagórica que desestabiliza el registro de lo real y subraya la dislocación entre temporalidades. Si en “La lenta cancelación del futuro” Mark Fisher advertía que “el momento presente está marcado por su extraordinaria capacidad de acomodarse al pasado” —algo que puede comprobarse en muchos de los cortos del homenaje a los Lumière—, la producción de Lynch acepta el reto de Poulet para subvertirlo. *Premonitions...* no participa del “modo nostálgico” identificado por Fredric Jameson y definido por el propio Fisher como “un apego formal a las técnicas y fórmulas del pasado, una consecuencia del abandono del desafío modernista de crear formas culturales innovadoras adecuadas a la experiencia contemporánea”, sino que aprovecha los espacios de la ciencia-ficción y el fantástico para reimaginar un futuro improbable. La presente investigación pretende abordar el cortometraje de Lynch desde una perspectiva técnico-formal —sobre el análisis del dispositivo y la puesta en escena—,

y hermenéutica —a partir de los conceptos de Fisher y Jameson en torno a lo retro y la nostalgia—, 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.

La (des)actualización del videojuego fantástico: procesos de remake y demake en *Final Fantasy VII*

Dr. Juan Vela Bermejo

(Universidad de Alicante / IES Torrevigía, Torrevieja)

Existe una constante inevitable en el avance de la historiografía del videojuego: los ciclos de actualización del hardware y, por consiguiente, la obsoletización de las obras dado el avance inexorable de la tecnología. Dicha producción clásica, aunque resulta perfectamente jugable en la actualidad a través de la emulación, puede actualizarse a través del denominado *remake*. Este proceso de reconstrucción del videojuego original conlleva, normalmente, una revisión de los componentes gráfico y sonoro junto a una modificación variable de las mecánicas jugables; asimismo, las tipologías de *remake* en términos literarios supondrían la investigación sobre la fidelidad o la alteración narrativa de las historias originales. Otra cuestión sería la adaptación de videojuegos, modernos o no, a plataformas antiguas con el fin de ensalzar determinados títulos desde el punto de vista del “homenaje retro”; de ahí surge la idea del *demake* como ejercicio creativo, sin finalidad comercial, a través de la degradación de la obra primigenia. En definitiva, el objetivo fundamental de la presentecomunicación es analizar el impacto de estos dos procesos de (des) actualización del videojuego en planos como el literario, social, gráfico, sonoro y jugable; para ello, fijaremos nuestra investigación en la obra *Final Fantasy VII* (1997), pieza clave en el género de rol fantástico oriental a través de su reciente reelaboración en *Final Fantasy Remake* (2020) y su demake (2005) lanzado para la icónica *Nintendo Entertainment System* (NES).

No-futuro, nostalgia y Nueva Ola. Coordinadas para ubicarnos en una ciencia ficción cinematográfica que ya no se atreve a mirar hacia delante

Celia Cuenca García

(Barreira Arte+Diseño - Centro Oficial de Estudios Superiores)

Impulsada por la contracultura americana y las revoluciones del cine francés, en los años sesenta se gesta una mirada diferente en torno a la ciencia ficción que hoy conocemos como *New Wave*. Esta corriente, de carácter disruptivo e intimista, nace de la literatura del género (revistas, cuentos y novelas), para saltar rápidamente a las producciones cinematográficas de entonces. Realizadores como Godard, Resnais, Marker o Tarkovski se aventuran a explorar otra perspectiva de la ciencia ficción. Quedan atrás los viajes estelares o las exploraciones cósmicas campbellianas donde el héroe vence las amenazas alienígenas y se retoman temas tan íntimos y humanos como el recuerdo o la memoria. Aquí los viajes ya no son heroicos ni exteriores, sino profundos, decadentes y desesperados.

Hoy, aquella *New Wave* sigue inspirando producciones estadounidenses que, camufladas entre la ciencia ficción comercial y destinada al gran público actual, siguen explorando las cualidades más inherentes de la condición humana desde una perspectiva intimista, aunque recubierta de efectismo y tecnología punta. De entre esas cualidades vuelve a destacar, por encima de todas, el recuerdo.

En un género que tradicionalmente ha estado tan ligado a la idea de futuro y a la prospectiva, resulta destacable observar cómo las miradas de sus nuevos personajes ya no tratan de vislumbrar lo que está por venir, si no que se vuelven hacia lo que ha sido. En un tiempo, el nuestro, que ya no es capaz de definir o visualizar el futuro que nos espera, resulta llamativo que la ciencia ficción, en lugar de ofrecer nuevas reflexiones en torno a *lo próximo*, como hizo antes en los años cuarenta –previos a la carrera espacial–, o en los años ochenta –antes de la revolución digital– se centre ahora en mirar atrás. En mirar al hogar, a la familia, a lo analógico y al paisaje terrestre como tesoros irrecuperables. Un espacio abstracto que Bauman ha calificado de *retrotopía* y que evoca «mundos ideales ubicados en un pasado perdido/robado/abandonado» que no quieren desaparecer del todo y que se oponen a un futuro que, cada vez más, parece que no llegará nunca.

La rama más comercial del género se apropia de ese sentimiento compartido, posmoderno pero más hiriente en las nuevas generaciones *millennial* y *Z* y usa esa nostalgia como motor productivo: secuelas (*Matrix 4*, 2021), *remakes* (*Dune*, 2021) y referencias a producciones pasadas donde las nuevas tramas se inspiran en momentos anteriores, como el pastiche maravilloso de *Stranger Things* (2016 - X). Pero también hay personajes situados en el presente o el futuro ficcionales que, desde su posición en su *ahora*, rememoran un pasado irreal (*Interstellar*, 2014; *Arrival*, 2016; *Anihilation*, 2018 o *Ad Astra*, 2019 entre otras). Un pasado idealizado que nunca ha existido y que, tristemente, les (¿nos?) resulta más deseable que lo que pueda llegar. Quizá porque tanto en la realidad como en la ficción, hemos llegado a un punto de no retorno donde ver más allá del hoy es imposible –o demasiado aterrador–.

En esta comunicación quiero recordar los exponentes de la ciencia ficción cinematográfica propia de la Nueva Ola, mostrar cómo parte de su mensaje e iconografía nostálgica está hoy presente en las producciones recientes del género y extraer conclusiones acerca de este fenómeno. Pero sobre todo, explorar en torno a lo que este género, que tantas veces ha funcionado como dialecto del tiempo que lo ha creado, dice de nosotros como espectadores y creadores de ficción contemporánea. Hoy que, como concluye Garrocho (2019), «es la propia imaginación del futuro la que ha pasado a convertirse en una utopía retrospectiva» y puramente nostálgica.

Fuego engendra nieve: un estudio del efecto *morphing* a partir de *Willow*

Dr. Sergio Luna Lozano

(Universidad Miguel Hernández)

En 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 tuvo lugar en la película *Willow* (Ron Howard, 1988) y 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. El programa fue desarrollado por la empresa *Industrial Light & Magic*, fundada en 1975 por George Lucas, dedicada a la creación de efectos especiales en cine. La llegada de este *software* junto a la aparición también del sistema Cineon de Kokak, con el que se podía escanear la película para aplicarle efectos digitales y posteriormente traspasar el metraje modificado de nuevo al celuloide, repercutió en un uso cada vez más frecuente de efectos de metamorfosis entre distintos objetos con cierto carácter realista (*Indiana Jones y la última cruzada*, 1989; *Terminator 2: el juicio final*, 1991; *Star Trek VI: aquel país desconocido*, 1991...).

La metamorfosis gradual entre dos imágenes era un recurso que venía de lejos. Alrededor de 1835 ya existen ejemplares de discos de fenaquistoscopio que muestran este tipo de efectos animados. Posteriormente, a principios del siglo XX, en una de las obras pioneras del cine de animación, *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908), los personajes de la película cambian de aspecto y de escala de manera continua. Y ya a principios de la computación gráfica, son representativos los ejemplos del animador de origen búlgaro Peter Foldes que, a mediados de la década de los setenta del siglo pasado, experimentó en sus cortos con la interpolación digital de formas geométricas, con un procedimiento muy similar que cristalizaría en el proceso utilizado en *Willow*, a excepción del uso de imágenes fotográficas.

El presente texto comienza analizando los efectos realizados en la famosa escena de la película *Willow*, para examinar tanto sus antecedentes como su repercusión –principalmente en el género fantástico– en la producción audiovisual posterior. De esta manera desvelaremos cierta redundancia histórica en el truco audiovisual dedicado a la metamorfosis entre dos elementos. Del mismo modo, analizaremos cómo se desarrollaron estos efectos desde un punto de vista procedimental.

Revista *Negromundo* para la divulgación de artes plásticas y visuales

Christian Giner Leal, Sergio Lledó Ramírez y Toni López Pérez

Negromundo es una revista proyectada a la divulgación de artes plásticas y visuales, tanto clásicas como contemporáneas que posean cualidades insólitas, misteriosas, singulares o que no encajen en los estándares corrientes.

Así pues, la fotografía, la pintura, la ilustración, la escultura y cualquier otra disciplina que suponga el deleite visual tiene cabida en este proyecto.

Negromundo fue impulsada por Christian Giner a fecha del 21 de septiembre de 2019. La revista nació como resultado del amor por el arte en todas sus expresiones y el afán de dar visibilidad a aquellos artistas cuyas obras se salen de lo establecido, lo usual y lo común.

Más información en <http://www.negromundo.com/>

Leyendas urbanas dentro de la cultura del videojuego. El caso de *Polybius*, un juego maldito

Dr. Francisco Cuéllar Santiago
(Universidad Miguel Hernández)

Desde sus orígenes conscientes el ser humano ha tenido la necesidad de comunicarse, esta constante nos ha llevado a construir mensajes simples y complejos de realidades dadas que nos han servido para evolucionar como especie, por ello decimos que la narración oral es intrínseca a su ser. La naturaleza comunicativa hace pensar que, desde bien temprano, ya se construyeran diferentes tipos de relatos en función de las necesidades, así encontramos que algunos relatos podrían ayudar a la “formación” de las personas, en donde clasificaríamos a los mitos o leyendas como proceso de enseñanza de ciertas realidades; por otro lado, podemos encontrar los cuentos y chistes que amenizarían ciertos momentos sociales para el entretenimiento, o también, las narraciones religiosas, cuya tradición oral sirvió como vía de control social.

Nos gusta que nos cuenten historias, introducirnos en mundos imaginados que nos hagan olvidar nuestro entorno, evadirnos de realidades cercanas asistiendo al cine o leyendo una novela, estos medios se sirven constantemente de la ficción enmascarada como un recurso eficaz para el éxito de un proyecto de entretenimiento. Es en este gusto por las historias inventadas donde encontramos las leyendas urbanas, las cuales son una constante en el imaginario colectivo, quién no ha disfrutado o sufrido en la infancia con historias de terror de algún personaje cercano a nuestra realidad infantil, contadas por algún hermano mayor o adulto que nos hizo estremecer. La delgada línea entre ficción y realidad convierte a la historia en un producto morboso que nos atrae, memorizamos sus pasajes rápidamente y casi sin querer, seguimos difundiéndola.

Por supuesto, el mundo del videojuego no vive ajeno a esta realidad, desde sus orígenes hace más de 50 años, han sido muchas las leyendas urbanas que han crecido alrededor de la industria, ya sea en torno a los juegos o al propio hardware. En este trabajo de investigación vamos a analizar el caso del Arcade *Polybius* que, en su corta vida en las salas recreativas de Portland y parte de Oklahoma, crearon unas de las leyendas urbanas más memorables de la historia de los videojuegos, 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.



FANTAELX

IV CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



FANTAEIX

IV CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

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

CÍA CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN ARTES

MASSIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN DNI