

# Geografías distópicas en tres novelas gráficas pos-15M. Galvañ, Bustos y Colo

Óscar PEREIRA-ZAZO  
*University of Nebraska-Lincoln*

## *Resumen*

En este artículo ofrezco un análisis de las geografías distópicas de tres novelas gráficas posteriores a la crisis económica del año 2008: *Hoy es un buen día para morir* (Jesús Colomina Orgaz, 2016), *Puerta de Luz* (Luis Bustos, 2017) y *Pulse enter para continuar* (Ana Galvañ, 2018a). El análisis del espacio-tiempo y el socioespacio de estos textos se integra en una discusión sobre la función cognitiva e ideológica del arte que toma en cuenta las aportaciones estético-literarias de Darko Suvin y Fredric Jameson y la tradición de la sociología emancipadora y el utopismo científico que arranca con Otto Neurath y llega hasta Erik Olin Wright y Peter Frase. El objetivo buscado es abogar por la utilidad de una crítica cultural que aproveche la sinergia entre ficción y ciencia que hace posible el poder de la imaginación.

*Palabras clave:* geografías distópicas, función cognitiva e ideológica del arte, sociología emancipatoria, utopismo científico, poder de la imaginación.

## *Abstract*

In this article I propose an analysis of the dystopian geographies of three Spanish graphic novels published after the Great Recession –*Hoy es un buen día para morir* (Jesús Colomina Orgaz, 2016), *Puerta de Luz* (Luis Bustos, 2017) and *Pulse enter para continuar* (Ana Galvañ, 2018a). My analysis of the space-time and the social-space of these texts is integrated into a discussion on the cognitive and ideological function of art. This discussion takes into account both Darko Suvin's and Fredric Jameson's aesthetic and literary contributions and the tradition of emancipatory sociology and scientific utopianism that starts with Otto Neurath and continues with authors like Erik Olin Wright and Peter Frase. My goal is to advocate a cultural critique that takes advantage of the synergy between fiction and science made possible by the power of the imagination.

*Keywords:* dystopian geographies, cognitive and ideological function of art, emancipatory sociology, scientific utopianism, power of imagination.

## EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ

En un principio pensé que sería oportuno hacer referencia en el título de este trabajo al año 2008, momento en que se visualiza con claridad la crisis sistémica del capitalismo en su fase neoliberal. Al fin y al cabo, sea que utilicemos una definición u otra de ‘distopía’, las tres novelas gráficas que aquí presentamos<sup>1</sup> encajan sin mayores problemas en cualquiera de ellas<sup>2</sup>. Pero enseguida me aparecieron dudas, pues como se verá en las páginas que siguen, un aspecto que quiero enfatizar es la dinámica entre utopía y distopía y, por tanto, entre esperanza y miedo a un futuro que quizás ya está aquí.

Este juego antitético que la utopía mantiene con la distopía se recoge en ocasiones agrupando ambos términos bajo la categoría de ‘utopismo’. Por ejemplo, Gregory Claeys y Lyman Tower Sargent entienden por ello un trabajo proyectivo de la imaginación consistente en trazar una sociedad sustancialmente diferente de aquella en que vive el proponente. Desde esta perspectiva, la diferencia entre utopía y distopía residiría en las connotaciones positivas o negativas asociadas con las distintas proyecciones (1999: 1). Podemos delimitar aún más el alcance de estas recordando los cuatro tipos de realidades alternativas que según Raymond Williams suelen imaginar las ficciones utópicas: i) el cielo o el infierno; ii) el mundo alterado externamente, positiva o negativamente; iii) el mundo transformado por la intervención humana, positiva o negativamente; y iv) el mundo transformado por el desarrollo tecnológico, positiva o negativamente (1980: 196-199). Los tres cómics que vamos a comentar se mueven bien en el marco delimitado por los dos últimos tipos, es decir, en el de las realidades con valores negativos promovidas por la intervención humana voluntaria o el desarrollo tecnológico o por ambos a la vez. Por descontado, las consecuencias últimas de esa intervención y desarrollo pueden ser las deseadas o no.

Otro aspecto que conviene incorporar a esta discusión es el género al que pertenecen nuestras tres novelas gráficas. Para ello utilizaré la etiqueta de ‘ciencia ficción’. No es que haya unanimidad acerca de en qué consiste. Me conformaré con señalar que una versión bastante influyente considera que la ciencia ficción es un género

---

<sup>1</sup> *Hoy es un buen día para morir* (Jesús Colomina Orgaz, 2016), *Puerta de Luz* (Luis Bustos, 2017) y *Pulse enter para continuar* (Ana Galvañ, 2018).

<sup>2</sup> Por ejemplo, si tomamos en consideración la polisemia de la palabra ‘alienación’, la definición que da el *Diccionario de la Lengua Española* (DLE) viene como anillo al dedo: “Representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana”. En cuanto a la bibliografía académica, una de las más usadas es la de Lyman Tower Sargent, definición que no sitúa el tiempo de la distopía exclusivamente en el futuro. Así, una distopía o “utopía negativa” propone “una sociedad no existente descrita con bastante detalle y localizada habitualmente en un espacio-tiempo que el autor piensa que un lector coetáneo percibirá como considerablemente peor que el de la sociedad en la que vive” (1994: 9, las traducciones son mías). También puede ser útil consultar los diez criterios en forma de preguntas que Diana Q. Palardy ha recopilado para determinar si un relato es o no una distopía (2018: 10). Estas preguntas incorporan características que se suelen asociar con las distopías, aunque no necesariamente todas las distopías las exhiben en su totalidad. Palardy también ha creado una página web (*Spanish Dystopias*, <https://www.spanishdystopias.com/>) donde lista, en función de esos criterios y a día de hoy (mayo del 2021), 275 distopías españolas entre 1879 y 2020.

interesado en el cambio social y en la conexión de este con la ciencia o las “tecnologías futuristas” (Vint, 2021: 7). Y, como propondré más adelante, el cambio social, más que el tecnológico considerado en sí mismo, es lo que subrayan las historietas que vamos a analizar. Partiendo de aquí, surgen enseguida otras dos cuestiones que han dado lugar a una bibliografía extensa. Primera: ¿es la ciencia ficción realmente un género u otra cosa? Segunda: ¿cuál es la relación entre ciencia ficción y utopismo? Con respecto a la primera indicaré que es terreno minado en el que no voy a entrar, aunque quizás se pueda transitar apelando a categorías más amplias o más líquidas como ‘tendencia’, ‘estilo’, ‘modo’ o ‘forma cultural’ (Vint, 2021: 2-7). Me detendré más en la segunda porque la puesta de largo teórica de la ciencia ficción, gracias a la labor de Darko Suvin en los años 70 del pasado siglo, establece una conexión estrecha entre utopía y ciencia ficción. De hecho, para este investigador la utopía es el “subgénero socio-político de la ciencia ficción” (2016: 76).

### ENSEÑAR DELEITANDO

La explicación es como sigue. La ciencia ficción es la literatura del “extrañamiento cognitivo” (Suvin, 2016: 15)<sup>3</sup>. Una narración que se centre en una recreación lo más exacta posible del contexto empírico del autor se supone que no produciría ese efecto en un lector coetáneo. La ciencia ficción, por contra, produce ganancia cognitiva al confrontar al espectador con una “novedad extraña”<sup>4</sup>; esto es, con una sociedad, personajes, comportamientos, valores y sistemas normativos que el lector coetáneo reconocerá como cercanos y distantes al mismo tiempo. Específicamente, la ganancia consiste en una toma de conciencia de que las “normas de cualquier época, incluyendo enfáticamente las propias” son históricas y cambiables (Suvin, 2016: 18-19). El parentesco de la ciencia ficción con la utopía se explica justamente de esta manera, por el extrañamiento cognitivo que experimentamos al recrear en nuestra imaginación las hipótesis históricas alternativas que ambos géneros proponen (Suvin, 2016: 63).

La influencia de este planteamiento en los estudios dedicados tanto a la ciencia ficción como a la utopía ha sido considerable. Gerry Canavan llega, de hecho, a proponer que Suvin es un creador de “discursividad”, indicando de esta manera que sus publicaciones no solo crearon una tradición intelectual, sino que además establecieron los términos de lo que puede ser pensado o no en teoría de la ciencia ficción (2016: xii). Ciertamente, pero ello no obsta para que Suvin haya recibido críticas sostenidas en el tiempo que son razonables. Me referiré específicamente a dos. Por un lado, al marcado de la utopía como un (sub)género literario; por otro, a la reducción de las actitudes políticas e ideológicas a cuestiones de naturaleza epistemológica (Renault, 1980: 128).

<sup>3</sup> El término ‘extrañamiento’ es una adaptación del concepto de defamiliarización del formalismo ruso hecha en clave antropológica e histórica; es decir, afirma Suvin, a la manera de Bertolt Brecht, que quiso escribir obras de teatro para la era científica (2016: 18).

<sup>4</sup> El concepto que utiliza Suvin es el *novum*, un término que toma prestado de Ernst Bloch, y que define de la siguiente manera: “Un *novum* de innovación cognitiva es un fenómeno o relación totalizante que se desvía de las normas de realidad tanto del autor como del lector implícito” (2016: 80).

Con respecto al primer punto, consignar que me parece muy sugerente el comentario del escritor y ensayista China Miéville: en los tiempos que corren, la utopía y la distopía más que géneros son “temas, ópticas, virus que pueden infectar cualquier campo o género”. De esta forma, podemos encontrar aspectos utópicos y distópicos en muchas manifestaciones literarias o artísticas, aunque de manera especialmente densa en “la ciencia ficción, la ficción especulativa y la fantasía” (2017: 181). Al segundo punto dedico un comentario más extenso.

En los conflictos políticos se puede dar el caso de que haya más afinidad ideológica entre agentes con cosmovisiones distintas —esto es, sistemas de creencias y pensamiento distintos, concepción neutral de la ideología— que entre agentes sociales con cosmovisiones emparentadas. Las claves de la ideología entendida no neutralmente serían, por tanto, la posición estructural y el posicionamiento subjetivo de los agentes que entran en relaciones de dominación y explotación. Entonces, ¿qué papel juega la crítica ideológica en el análisis de la cultura, si por tal entendemos un análisis y valoración sistemáticos de las cosmovisiones? Un papel central: si bien en el proceso de nuestra investigación en ocasiones tendremos que diferenciar el momento del análisis ideológico del estrictamente epistemológico, ya que, como ocurre en los conflictos caracterizados por la diversidad cultural de los intervinientes, ambos aspectos no tienen por qué coincidir.

Esta reflexión viene a cuento de la descalificación sin paliativos que Suvin brindó en un primer momento a la literatura fantástica. La fantasía, nos dice, es un “género dedicado a la interposición de leyes anti-cognitivas en el contexto empírico” de los autores y lectores. El resultado es “una tensión grotesca entre los fenómenos sobrenaturales arbitrarios y las normas empíricas en que se infiltran”. El intento sistemático de los agentes comerciales de asociar estrechamente fantasía y ciencia ficción, resume, es un “fenómeno socio-patológico” (2016: 21). Suvin dedica comentarios similares, por lo demás, a la mayor parte de la ciencia ficción: “90 o incluso un 95 por ciento de la literatura de ciencia ficción es estrictamente material desechable, producido por los editores para su obsolescencia inmediata y para obtener un beneficio económico que les permita la adquisición de otras mercancías percederas” (2016: 1).

Como sugiere John B. Thompson, quizás lo más práctico sea entender el estudio de la ideología en términos de una investigación de la manera en que se utiliza la creación de sentido —la semiosis— para establecer y sostener las relaciones de dominación y explotación (1990: 5-7). Como corolario, la utilización ideológica de los recursos simbólicos no derivaría necesariamente de su verdad o falsedad, es decir, de su capacidad para describir objetivamente la realidad. Lo importante sería su capacidad para señalar (esclarecer, distorsionar o enmascarar) los conflictos, conformar posiciones y promover posicionamientos. Podemos referirnos a esta cuestión en términos de la imposibilidad de la neutralidad bajo condiciones sociales caracterizadas por relaciones de dominación y explotación —sean estas de clase, género, raza, geopolíticas u otras. Dicho de otro modo, si tenemos en cuenta que cualquier intervención cultural (sea de creación o de análisis) incorpora explícita o implícitamente un posicionamiento en las relaciones de dominación y explotación, la investigación del posible sesgo ideológico de

las cosmovisiones no se puede efectuar desde una supuesta posición neutral avalada por la ciencia y sus protocolos de confirmación o falsación, tal como pretendía Suvin al desarrollar su proyecto de crítica cultural.

Ahora bien, esta advertencia no abroga la dimensión cognitiva del arte. Lejos de mi intención. Simplemente, creo que el análisis cultural tiene más potencia explicativa si no identifica ingenuamente crítica ideológica con censura epistemológica. De aquí que la aportación de Fredric Jameson tenga especial relieve en esta discusión. La influencia de Suvin en su aparato crítico es clara y admitida, especialmente en todo lo relativo a la función cognitiva del arte<sup>5</sup>. Sin embargo, a diferencia de Suvin, el reconocimiento de esta función no pretende desplazar o superar otras concepciones posibles. Como el propio Jameson indica, las funciones del arte “son muchas e incommensurables” (1988: 347). El énfasis se modifica, por tanto, y la defensa del valor cognitivo de las representaciones artísticas se hace desde nuevas coordenadas.

El grado de complejidad de las sociedades interconectadas que habitamos es tal que se ha abierto una brecha que separa cada vez más la experiencia inmediata de las personas (su subjetividad y conciencia) de sus condiciones de existencia, es decir, de las estructuras que están detrás de tales experiencias. Un ejemplo puede ser útil para entender el asunto<sup>6</sup>. Después del desastre nuclear de Fukushima en el 2011, una compañía dedicada a la producción de silicio para semiconductores que operaba en la zona afectada decidió mapear su red de proveedores. Pues bien, la compañía necesitó reunir un equipo de cien personas y dedicar más de un año para trazar el mapa completo. Se entiende que en las condiciones creadas por la globalización neoliberal las cadenas de valor adquieren tal dispersión que los agentes situados en cualquier eslabón de una cadena dada desconocen en dónde y qué otros agentes operan un par de eslabones más allá. Generalizando, las pautas sociales, económicas y culturales que nos afectan no son fácilmente accesibles a nuestra experiencia inmediata dado que el sistema global ausente desborda con mucho nuestra capacidad para percibir, pensar e, incluso, imaginar nuestra integración en el mundo. En la situación que habitamos, afirma Jameson, “si una experiencia individual es auténtica, entonces no puede ser verdadera; y si un modelo cognitivo o científico del mismo fenómeno es verdadero, entonces escapa a la experiencia individual” (1988: 349). No es de extrañar, por tanto, que el arte tenga dificultad para ‘figurar’ la realidad social que habitamos<sup>7</sup>. La labor de la crítica cultural en todo lo relativo a esta problemática consistiría, pues, en explorar las ‘figuraciones’ o ‘figuras’ que el arte ensaya para poner al descubierto las realidades últimas (las causas

---

<sup>5</sup> Jameson dedica *Archaeologies of the Future* a sus “camaradas en el partido Utopía”, y Darko Suvin es uno de ellos (2005: v). También señala en otra ocasión el “gran mérito histórico” de Suvin al insistir en el valor estético del enseñar deleitando mediante el “eslogan de lo cognitivo” (1988: 348).

<sup>6</sup> El ejemplo lo analizan John Bellamy Foster e Intan Suwandi (2020).

<sup>7</sup> Jameson prefiere hablar de ‘figuraciones’ en lugar de ‘representaciones’ para evitar que se le acuse de defender, a la manera de Lukács, una vuelta nostálgica a alguna poética del pasado –sea esta el realismo decimonónico o el modernismo a lo Brecht (1988: 348). Tengamos en cuenta que, a diferencia del significado habitual de la palabra ‘figuración’, el término equivalente en inglés incorpora la denotación de ‘representación alegórica’.

ausentes) que las explican. En definitiva, la crítica añadiría mediante su esfuerzo investigador un plus de sentido a la superficie de las representaciones artísticas al conectarlas mediante decodificación alegórica con fenómenos estructurales.

#### LOS MAPAS COGNITIVOS DE LA IMAGINACIÓN GEOGRÁFICA

Como hemos sugerido, los problemas de figuración derivan en buena parte de la complejidad espacial que caracteriza a la economía capitalista. Y aunque ahora mismo nos encontramos en una fase de reconfiguración tras la crisis del marco neoliberal, estamos hablando de un capitalismo caracterizado por las redes transnacionales de las cadenas de valor y la aparente pérdida de centralidad del estado-nación. De aquí que Jameson introduzca a manera de analogía fácilmente comprensible el fenómeno bien investigado de la construcción de mapas mentales a partir de las experiencias de vida en una gran ciudad. La analogía es útil porque observamos un fenómeno parecido cuando intentamos mapear la realidad social que habitamos, es decir, cuando intentamos vincular el aquí y ahora de nuestra experiencia fenomenológica inmediata con la totalidad ausente de las estructuras transnacionales de clase. En breve, ¿qué propone Jameson? Básicamente, cubrir la brecha entre conocimiento perceptual y realidades abstractas con una estética del mapeo cognitivo. Esta propuesta, como sabemos, se apoya en la noción de ideología que elaboró Althusser, es decir, en cuanto representación imaginaria de las relaciones de los sujetos con sus condiciones reales de existencia. Dentro de esta perspectiva, que ya he cualificado al distanciar el sesgo ideológico del contenido de las cosmovisiones, y en la que el papel de la imaginación cumple un papel central, las preguntas que nos hacemos son estas dos: ¿Qué nos brinda el arte? ¿Qué se puede esperar de la crítica cultural? Respondiendo a la primera, el arte elabora —explícitamente o no, conscientemente o no— mapas cognitivos que registran, con mejor o peor fortuna, la totalidad social en que consiste el capitalismo (Jameson, 1988: 353). En cuanto a la segunda, y como ya he sugerido, no otra cosa que un suplemento evaluativo de esos mapas —una labor ardua que no por ello hay que dejar de intentar.

Investigaremos, pues, cómo la imaginación geográfica de nuestras tres novelas configura el espacio-tiempo (el cronotopo) de los personajes y acciones representadas, integrándolo en mapas mentales de un presente que no es otra cosa que el pasado de los futuros posibles que nos proponen. Indagación que es apropiadamente relevante si consideramos, como propone Thierry Groensteen, que la producción de significado en el cómic es, primero de todo, un asunto espacio-topológico: “La precedencia otorgada al orden de las relaciones espaciales y topológicas va en contra de la opinión más extendida que sostiene que, en los cómics, la organización espacial está totalmente supeditada a las estrategias narrativas” (2007: 21). Este postulado, que aceptamos, revela, asimismo, que el tiempo de la acción —la concatenación en el tiempo de las acciones en que consiste un relato gráfico— es en gran medida asunto espacial.

EL NO LUGAR DE LA SOLEDAD: *PULSE ENTER PARA CONTINUAR*

A la hora de analizar el cronotopo en un cómic, lo primero que conviene diferenciar es el espacio-tiempo de la acción –o diegético– de la arquitectura o diseño de la página y del cómic en su conjunto. En principio, el mismo espacio-tiempo diegético se puede representar echando mano de una gran variedad de diseños –utilizando, por ejemplo, viñetas de formas y tamaños distintos. De aquí que podamos decir que la arquitectura de las páginas –la puesta en páginas a lo largo de una narración– moldea la manera en que el lector va reconstruyendo y se relaciona con un cronotopo dado. Se crea así una más o menos compleja interacción entre diseño y diégesis que conviene analizar cuando nos enfrentamos a un esfuerzo sistemático de configuración por parte del dibujante.

Esto último es lo que ocurre en la novela de Galvañ, un cómic que reúne cinco relatos cortos que no están titulados y que son difíciles de resumir verbalmente porque nos las tenemos por encima de todo con una experiencia visual compleja. En el tipo ideal del cómic más simple, las viñetas se suceden unas a otras sobre un fondo blanco estableciendo un hipermarco<sup>8</sup> y una serie de calles<sup>9</sup>. Pues bien, nada parecido vamos a encontrar en *Pulse enter para continuar*: no hay fondos blancos; las páginas exhiben una gran variedad de colores pasteles y ácidos, con o sin gradientes; y muchas páginas carecen sin más de hipermarco y de cualquier espacio parecido a una calle. Las páginas están regadas, eso sí, de figuras geométricas –triángulos, círculos, cuadrados, rombos– que campan a sus anchas sin hacer distinción entre el interior y el exterior de las viñetas o del hipermarco cuando este está presente<sup>10</sup>. La experiencia es curiosa e inmersiva. El lector pierde la capacidad de salir de la diégesis a voluntad ojeando las calles o los márgenes de las páginas. Es una experiencia equivalente, salvando las distancias, a lo que ocurre cuando nos colocamos un visor 3D: entramos en un cronotopo virtual del que no podemos escapar fácilmente<sup>11</sup>.

Por otro lado, el cronotopo que dibuja Galvañ se puede calificar, por utilizar el “vocabulario pictórico” del cómic que desarrolla Scott McCloud, de altamente abstracto en un doble sentido: las imágenes no solo evitan una representación fiel de la “realidad”, sino que además tienden a la abstracción icónica y al esquematismo (1994: 52-53). De aquí que el espacio-tiempo que habitan los personajes sea ambiguo y enigmático, impresión que se refuerza al observar la aparición frecuente de figuras que presentan círculos translúcidos o velados en lugar de cabezas, caras o facciones. Todo esto recuerda por momentos a una ingeniosa combinación de las técnicas de abstracción y generalización propias de la tradición alegórica con estilemas pictóricos que podemos asociar, por ejemplo, con Giorgio de Chirico combinado con el más geométrico

<sup>8</sup> “El hipermarco es a la página lo que el marco a la viñeta” (Groensteen, 2007: 30).

<sup>9</sup> Calle: “Espacio ideal o vacío que separa las viñetas de una historieta” (Barrero, 2015: 56).

<sup>10</sup> Se explica, pues, que en una entrevista le comenten a Galvañ dos cosas que llaman la atención de los entrevistadores: su “uso del color” y su “deconstrucción de la estructura de la página” (Galvañ, 2021).

<sup>11</sup> La propia autora reconoce que la “estética” que utiliza es “cercana a la de los videojuegos” (Galvañ, 2018).

Kandinsky y cierta imaginería surrealista que connota soledad, aislamiento y falta de sentido.

Si los espacios son ambiguos y carentes de particularidades, el diseño de los personajes confirma que estas cualidades tienen una función integral, pues sobresalen por su escasa diferenciación e individualización. Se explica, así, que en algunos casos podamos hablar de auténticos dobles o clones<sup>12</sup>. No sorprende, entonces, que ante la pregunta de por qué intenta “evitar la identificación de los personajes” que se le hace en una entrevista, Galvañ comente que le gusta “verlos como piezas de un puzle, de algo más grande, como si fueran personajes de videojuegos” (2018b). La interacción de los personajes confirma esta impresión, siempre aparecen aislados aunque se encuentren en un mismo lugar, y, en no pocas ocasiones, tensionados<sup>13</sup>. En definitiva, ¿qué tipo de espacio puede ser ese en que incluso la cercanía física está marcada por la distancia?

En un trabajo que David Harvey dedica a la noción de ‘espacio’ como palabra clave en el análisis social y cultural, propone que la pregunta por el espacio se sustituya por la de las “prácticas humanas [que] están implicadas en el uso de las diferentes conceptualizaciones del espacio” (2019: 126). Aplicando esta receta, me pregunto qué actividad expresaría mejor la naturaleza del espacio en *Pulse enter para continuar*. Y encuentro que la respuesta está en el mismo título, aunque para que no queden dudas, se refleja convenientemente tanto en la historieta que abre el cómic como en la que lo cierra. Me refiero a la absorbente experiencia de estar frente a una pantalla<sup>14</sup>. El tipo de espacio que se corresponde con esta experiencia ya lo esbozó Marc Augé en los años noventa cuando teorizó sobre los “no lugares” de la “supermodernidad”. Esto es, espacios carentes de “identidad, relaciones e historia” como las clínicas, los hospitales, los hoteles, los aeropuertos, los campos de refugiados, las autopistas y sus zonas de servicio, etc. (Augé, 1997: 52 y 78). Ahora bien, dado que el trabajo de Augé se publicó antes de que internet y los nuevos *media* se popularizaran en muchas partes del mundo, no tiene mucho sentido sugerir que la preocupación central del antropólogo francés fuera en ese momento hablar del mundo tal como se nos presenta en el cómic de Galvañ. No obstante, creo que la noción de no lugar sigue siendo válida. El mismo

<sup>12</sup> Caso de la primera historieta –sin diálogos ni narrador–, que tiene por protagonista a una mujer que se desdobra y triplica. Mientras una de sus versiones se sienta frente a un televisor, las otras caminan por un espacio bastante indiferenciado hasta que por una ventana entra un félido –también desdoblado y triplicado– que termina devorando a uno de los clones de la mujer. El relato concluye con una de las versiones de la mujer –¿la real?– apagando la televisión –que es un modelo antiguo de rayos catódicos.

<sup>13</sup> Podemos observar de forma curiosa este aislamiento y enfrentamiento en la tercera historieta, que tiene por protagonista a una mujer que asiste de manera recurrente a la misma entrevista de trabajo. Así es, la primera página, la 37, se repite con alguna modificación de color al final de la historieta, en la página 47, con lo que se propone una diégesis circular sin fin: “Mañana continuaremos con el proceso de selección”. En el ínterin, asistimos a una conversación entre entrevistadora y entrevistada que puede calificarse de estereotipada, absurda y tensa al mismo tiempo –“¿Por qué dejó su anterior trabajo? Sea sincera, por favor”, “¿Qué era eso?”, “¿El qué?”, “Unos murmullos”, “Mm mmmmmmm, mm, mmm”; “Oiga. ¿Por qué tiene una mano debajo de la mesa?”; etc. (Galvañ, 2018a: 40-41).

<sup>14</sup> Ver la nota 12 donde comento brevemente algunos detalles de la historieta que abre el libro. En cuanto a la que lo cierra, decir que se hace eco de la primera al repetir el motivo del félido y, claro, el de la televisión, a la que ahora se añade un montón de personas frente a computadoras.



Augé, en una entrevista reciente, comenta que los no lugares son en las actuales circunstancias ubicuos, “incluso en nuestra casa, el espacio más personal posible: sentados ante la tele, mirando a la vez el móvil, la tableta [...] Estamos en un no lugar permanente [...]. Llevamos el no lugar encima, con nosotros” (Augé, 2019). Por decirlo todo, Augé ya había hablado del importante papel que las imágenes y las pantallas cumplían como mediadoras de la comunicación en los no lugares. En todo caso, hay tres observaciones en su examen que creo que son de especial relevancia para entender la distopía que nos propone Galvañ. En primer lugar, los no lugares son lo opuesto de la utopía: existen, pero no contienen rastros de “una sociedad orgánica” (Augé, 1997: 111-112). En segundo lugar, la experiencia de los no lugares intensifica el ensimismamiento (119). Y, por último, los no lugares generan en quienes los frecuentan soledad y similitud (103).

Precisamente, la cuarta historieta de Galvañ presta especial atención a la uniformidad tan característica de espacios y personajes que encontramos a lo largo del texto<sup>15</sup>. Pero, curiosamente, no solo para reconocer esa semejanza, sino para reivindicar una supuesta diferencia que brilla por su ausencia. Esto es, teniendo en cuenta los sucesos que se narran, llama la atención que la narradora se sienta atraída por lo que su amiga, idéntica a ella en apariencia, había visto y vivido: “[t]odo ello tan ajeno a mi realidad” (2018b: 59). No hay datos en la historieta y, en general, en toda la novela gráfica, que corroboren una afirmación de esta naturaleza. La única explicación que se me ocurre es que el mundo que dibuja Galvañ está poblado por mónadas que viven en burbujas privativas e incomunicadas. Este sería el estado habitual de las protagonistas que se termina resquebrajando en el campamento. Hay de hecho una viñeta circular en la página 59 que presenta a las dos amigas frente a frente en lo que parece ser un intercambio de contenidos mentales –triángulos que se proyectan desde cada cabeza, solapándose en el espacio que las separa y que acaban por invadir la cabeza opuesta<sup>16</sup>. Ahora, puesto que se trata de dos imágenes idénticas, también podríamos pensar que lo

---

<sup>15</sup> Se trata de una narración autobiográfica tipo carta que una joven dirige a una amiga a la que conoció el verano anterior cuando ambas asistieron a un campamento –un auténtico panóptico tecnológicamente avanzado al que se llega después de atravesar una puerta de “cristal líquido” (Galvañ, 2018a: 56). En tal lugar, las participantes se ven expuestas a una serie de tecnologías futuristas que reproducen un tipo de experiencia similar a la de estar en red: “conectábamos nuestras ondas al Dimeterión, la máquina de análisis senoidal”, la “Destripadora (así la llamábamos), analizaba todos nuestros datos” (Galvañ, 2018a: 58-59). El núcleo del relato es que todas las chicas que asistieron al campamento eran de apariencia prácticamente indistinguible. Es decir, los “datos” que interesan a las máquinas no son los que las diferencian, sino los que las asemejan. Partiendo de este planteamiento, se explica que, al final de su estancia, la narradora y su mejor amiga, por nombre 630Σ, decidieran intercambiarse y no regresar a su propia casa. El plan acordado era que al verano siguiente, cuando tenían pensado volver al campamento, cada una de ellas se reuniría de nuevo con su auténtica familia. Dos detalles finales de interés. La narradora indica que nadie, incluyendo los padres, se percataron del cambio –la única excepción fue la mascota de su amiga. Y, segundo, el cambio no se podrá revertir porque un par de “monitores,” personajes también indistinguibles entre sí, se encargarán de destruir el campamento (Galvañ, 2018a: 64).

<sup>16</sup> En la primera historieta hay una imagen similar, pero en este caso el intercambio es entre la protagonista y un televisor (Galvañ, 2018a: 10).

que observamos es más bien a una persona y su imagen especular. De esta forma, lo que parece comunicación cristaliza en alguna variedad de solipsismo.

Esta última lectura tiene sentido porque lo que predomina en el libro es el desdoblamiento y la proyección virtual. El desdoblamiento ya ha sido comentado, mientras que la proyección virtual queda especialmente recogida en la historieta que cierra el texto, único relato con referencias geográficas explícitas: Madrid y Menorca. La trama se centra en el impacto que una “organización terrorista” llamada Z<sup>o</sup> tiene en la vida de una mujer, Laura, que comparte casa con un hombre y un niño pequeño de presencia virtual –el hijo de la pareja, ya muerto, y que suele aparecer con parte de su imagen pixelada. Z<sup>o</sup> “se dedica a implantar imágenes en las mentes humanas”, una especie de “virus informático de captación visual” que “inserta” recuerdos “ficticios” en las mentes de personas que pasan gran parte de su tiempo enfrente de una pantalla y que, además, tienen deteriorado el “hipocampo del hemisferio izquierdo” debido a “un golpe o una experiencia traumática” (Galvañ, 2018a: 83). Deducimos, pues, que la muerte del hijo lesionó el hipocampo de Laura, de donde su incapacidad para distinguir lo real de lo imaginario y sus constantes delirios. Según un informático con el que Laura contacta, el objetivo de Z<sup>o</sup> sería conseguir que la gente se vuelva loca y termine suicidándose. Una auténtica conspiración malthusiana, detrás de la cual puede que esté incluso el “Gobierno” (Galvañ, 2018a: 84). Esa doble realidad que parecen habitar algunos personajes queda reforzada por el recurso que abre y cierra la novela: todo comienza con una imagen pixelada que va solidificándose hasta convertirse en el personaje protagonista de la primera historieta, y todo se cierra invirtiendo el procedimiento, a saber, el niño muerto camina acompañado del félido –ya me referí a él en una de las notas– hasta que desaparecen pixelados.

Para concluir. Circularidad. Todas las historietas comienzan igual: un paseo a lo largo de dos páginas (impar+par) del protagonista correspondiente reducido a una imagen abstracta e infantilizada. Todas terminan, a excepción de la última, con borrones o figuras geométricas compuestas de píxeles de colores. Existencia monádica. Cada historieta tiene una presencia independiente de las demás, con la excepción de la primera y la última que comparten el motivo del félido. Mundos estancos atravesados por estilemas gráficos comunes. Finalmente, soledad.

En su historia de la soledad, David Vincent comenta que la revolución digital representa, paradójicamente, la búsqueda de la sociabilidad, pero también de su ausencia (2020: 247). De las tres categorías de la soledad en cuanto práctica que detecta a lo largo de su investigación –la soledad física, en red y abstraída<sup>17</sup>–, las dos últimas se hacen más relevantes a partir del siglo XIX. No debemos entender internet y los móviles, apunta Vincent, como innovaciones disruptivas, sino como la culminación de un largo trayecto a través de la correspondencia, la imprenta, el teléfono, el cine y la televisión. Ahora bien, sí tiene sentido asumir que hay un paralelismo entre el desarrollo de las tecnologías

---

<sup>17</sup> La soledad física es, obviamente, la de la persona aislada, alejada del comercio humano por las buenas o las malas. La soledad en red admite la comunicación con otros de forma mediada: cartas, impresos, teléfono, internet, etc. En cuanto a la soledad abstraída es la que alguien puede buscar estando rodeado de otros. Un buen ejemplo es, como vimos, el ensimismamiento en un no lugar (Vincent, 2020: 22-23).

que fomentan las experiencias inmersivas y la intensificación de la huida social. Tal como podemos observar en la actualidad, la vida retirada ha dejado de ser una desviación o una novedad: la soledad es ya un fenómeno normal (Vincent, 2020: 249).

Reconocida esta tendencia, lo que detecta *Pulse enter para continuar* es un desequilibrio entre la vida solitaria y la vida social. Sus personajes parecen haber perdido la capacidad para interactuar cara a cara, prefiriendo abstraerse de su entorno y de los demás para sumergirse en mundos virtuales alternativos. La distinción entre lo real y lo virtual se vuelve borrosa. Consecuentemente, el espacio que los rodea pierde su especificidad y se convierte más bien en una proyección de su propio yo. Los personajes no salen de sí para descubrir el mundo en su complejidad y dificultad, se contentan con proyectar sobre él sus propias carencias y distorsiones. Esta es la distopía que nos anuncia Galvañ.

#### UNA TOPOGRAFÍA DE LUCRO: *PUERTA DE LUZ*

La frase que abre este párrafo es el subtítulo de un libro titulado *Ruinas modernas*. Su autora, Julia Schulz-Dornburg, lo describe como “un inventario fotográfico de la construcción especulativa abandonada en España”. Se retratan un total de veinticinco “enclaves de ocio, complejos turísticos y residenciales de todo tipo”, un conjunto de promociones “enfocadas hacia el consumo mediático y visual” que conforma un “paradigma de paisaje definido por su ateritorialidad” (2012: 11). Este último término indica que el paradigma en cuestión hunde sus raíces en el fenómeno histórico de la colonización, es decir, en el desarrollo de un tipo de territorio que va a estar “dominado y administrado por una potencia foránea” (2012: 12). Pero ahora, claro está, con las promotoras inmobiliarias y los fondos de inversión como agentes del desguisado.

Este tipo de enclaves, “sin conexión con las tramas urbanas preexistentes” (Nel.lo, 2012: 25), es el que viene a la mente cuando nos enfrentamos a la geografía física y humana que organiza *Puerta de Luz*<sup>18</sup>. La historieta se estructura en tres capítulos –“Olvidados,” “Enterrados” y “Camino”– cuyos títulos destilan aspectos esenciales de la trama. Todo comienza con un prólogo feliz, que inmediatamente descarrila, sigue con un parón, que es la muerte social de los protagonistas, y termina de forma esperanzadora gracias a un final abierto: se hace camino al andar.

La protagonista de esta historia con estructura de *thriller* se llama Alicia. En 2017, siendo aún niña se muda con sus padres (Antonio y Marta) a una megaurbanización que promete una vida mejor, si hemos de creer a su nombre, Puerta de Luz, y a su eslogan:

---

<sup>18</sup> Dentro del texto, en la diégesis, la información es escasa, pero el editor añade que Puerta de Luz es “una urbanización de las surgidas al amparo de la burbuja inmobiliaria”, lo que nos coloca en las consecuencias derivadas de la crisis del 2008 (Bustos, 2017: cuarta de cubierta). La otra influencia obvia, en este caso literaria, es la obra de J. G. Ballard. Así lo reconoce nuevamente el editor, pero en esta ocasión en la página web de la editorial Astiberri que promociona el libro como “un thriller futurista reflejo de un modelo sociopolítico en crisis, en el que se perciben referencias [...] a J. G. Ballard” (<https://www.astiberri.com/products/puertadeluz>).

“Ciudad iluminada” (Bustos, 2017: 13)<sup>19</sup>. Nueve años después, en 2026, todo ese lugar preclaro no es más que un conglomerado de ruinas modernas, por la mayor parte deshabitadas, en las que sobreviven como pueden los olvidados. La familia también ha sufrido un duro revés: Marta, se nos informa, se marchó y abandonó a Antonio, a Alicia y al hijo pequeño, el “Peque”, nacido ya en Puerta de Luz. Gracias a un par de analepsis breves sabemos del embarazo de Marta, de la violencia que Antonio ejerce sobre su mujer, de la supuesta huida de esta y del deterioro de la situación social (“Basta de políticas represivas”, “Fuera fascistas”, Bustos, 2017: 27). El resultado final de este trasfondo, no muy desarrollado, de alteraciones económicas, sociales y políticas es una sociedad segregada, una sociedad de enclaves separados por zonas de control militarizadas que parecen coincidir con los antiguos peajes de las autopistas. Entre unos enclaves y otros merodean bandas violentas de ‘nómadas’.

Si recordamos la estrategia de Harvey que comenté en la sección previa, la pregunta que cuadra ahora es cómo podemos conectar el paisaje aterritorial de Puerta de Luz tanto con las acciones que presenta el cómic como con el desarrollo y diseño de los personajes. La respuesta más inmediata es que las acciones y los personajes no parecen ser expresión inmanente del espacio tan bien recreado por Bustos. Ciertamente, a pesar de que este espacio es el auténtico protagonista de la novela, las mismas acciones y personajes podrían haber sido localizados en otros lugares bien diferentes sin efectuar mayores cambios. Y aquí reside justamente la clave para entender la estrategia compositiva de *Puerta de Luz*: personajes y acciones extraídos de fórmulas provenientes de la narrativa de acción y suspense (*thriller*)<sup>20</sup> que se colocan en un espacio preconcebido. Este espacio tiene entidad suficiente para proyectar algo de densidad sobre unos personajes que aparecen desde el comienzo ya formados<sup>21</sup>. No asistimos, por tanto, a su coevolución ni a la emergencia de un espacio social derivado de enhebrar a lo largo del tiempo las interacciones de los personajes con el entorno físico de la megaurbanización<sup>22</sup>. De aquí que comenzara esta sección con unos espacios y arquitecturas sin vida social, deshabitados, los de la topografía de lucro.

<sup>19</sup> El detalle del eslogan es real como la vida misma. La mayor parte de los enclaves que presenta Schulz-Dornburg en su libro tiene el suyo. Me llamaron la atención estos tres: “The Real Spain”, “¿Qué piloto no ha soñado alguna vez con aterrizar sobre la pista de su comunidad y guardar su avión en su propio jardín?” y “Vive la aventura todo el año” (2012: 144, 192, 206).

<sup>20</sup> Padre grandote, musculoso, violento y obtuso, hija curiosa, rebelde e intrépida. El personaje de Marta, la madre, no está desarrollado.

<sup>21</sup> Ayuda también bastante la estética *noir* que Bustos usa en sus composiciones: blanco y negro con fuertes contrastes entre ambos colores –muchos negros sólidos suplementados por tramas bastante densas que generan grises oscuros.

<sup>22</sup> El artículo de Bob Jessop, Neil Brenner y Martin Jones recogido en la bibliografía revisa aportaciones recientes en el estudio de las relaciones socioespaciales. Defienden la necesidad de unificar la mirada de acercamientos al tema espacial desarrollados en las ciencias sociales. En un primer paso, fijan en cuatro las categorías socioespaciales de interés: territorio, lugar, escala y red. A continuación, duplican esas categorías, las cruzan y construyen una matriz con dieciséis configuraciones socioespaciales –por ejemplo, territorio-territorio, territorio-lugar, territorio-escala, territorio-red; lugar-territorio, lugar-lugar, etc. El artículo provee ejemplos pertinentes de todos los componentes de la matriz, por lo que resulta muy útil para el análisis cultural (2008: 395).

En términos de la distinción que Harvey propone entre espacio absoluto, relativo y relacional, el funcionamiento del espacio en *Puerta de Luz* obedece por encima de todo al primero de ellos, es decir, a un contenedor en el que se colocan objetos, personajes y decorados. Un medioambiente construido de esta manera funciona como infraestructura estática (2019: 121)<sup>23</sup>. Para entender mejor lo que está en juego con esta decisión, amplío la información contrafácticamente.

Si, por un lado, Bustos hubiera decidido poner énfasis en el marco del espacio relativo, hubiera tenido que relacionar el espacio de manera estrecha con la trayectoria de los personajes. Dado que en este marco el énfasis recae en el punto de vista de los participantes, el espacio común de Puerta de Luz se habría transformado en una multiplicidad de lugares dependientes de los ires y venires dibujados por el recorrido de los personajes (Harvey, 2019: 121). Esto indica que el espacio relativo se va construyendo a lo largo de una narración y, por tanto, a lo largo del tiempo –esta dimensión temporal está ausente del espacio considerado absolutamente. Por otro lado, si Bustos hubiera diseñado Puerta de Luz en términos de un espacio relacional tendría que haberlo dotado de mayor historicidad (el proceso social y político de su degradación) con el objetivo de integrar el paso del tiempo y sus sucesos en la subjetividad (las memorias, los pensamientos) de los personajes (Harvey, 2019: 121-123). Puerta de Luz se habría convertido, así, en un agregado de lugares de memoria al incorporar no tanto las trayectorias espaciales de los personajes cuanto sus trayectorias psicológicas y vitales. Cualquier lugar de la megaurbanización contendría tantos espacios relacionales como personajes que lo ocuparan en un momento dado. He de añadir que las deficiencias a la hora de confeccionar el espacio relativo y el espacio relacional de *Puerta de luz* derivan de la decisión del autor de introducir una elipsis temporal de nueve años al pasar de la página 8 a la página 9, elipsis que se podría haber modulado mediante un uso más sistemático de la analepsis. Pero hubiera sido otro cómic distinto.

No obstante, siempre nos queda el dispositivo de la alegoría. Pongamos que Bustos pensó que el lector implícito que estaba elaborando estaba dotado de las cualidades apropiadas para entender que los paisajes no son solo escenarios (espacios absolutos), sino también estados mentales. Las ruinas y, en general, el estado de avanzado deterioro de Puerta de Luz se convierten, así, en una proyección arquitectónica de Antonio, el padre, un hombre violento que asesina a su mujer. Esta acción desencadena, a su vez, una reacción, presente explícitamente en la diégesis, que termina por destruirlo a él y a su familia, reducida al final a dos niños huérfanos<sup>24</sup>. Todo un drama humano y familiar. Alternativamente, o por añadidura, ese lector implícito

---

<sup>23</sup> Comenta Harvey en la misma página que este es el espacio de la propiedad privada y de otras “designaciones territoriales delimitadas” tales como los “estados, las unidades administrativas y los planes y cuadrículas urbanas”.

<sup>24</sup> Antonio muere torturado a manos de Shen Wong, un asesino a sueldo dotado de un sofisticado brazo electromecánico –un ciborg, por tanto– que el padre de Marta, un hombre rico y poderoso por la información que recibimos al final de la historia, envía a Puerta de Luz con la intención de localizar a su hija y recuperar a sus nietos. Todo sale mal. Alicia se niega a ir con Shen Wong y, cuando este se despista brevemente, la chica le clava una barra de hierro que acaba con su vida.

versado en la producción de semejanzas genera una serie de analogías que asimilan la familia protagonista con Puerta de Luz y la sociedad en general. La corrupción, la violencia y el deterioro reverberan sacudiendo todos los órdenes y niveles de la sociedad. No hay ámbito al margen de la decadencia generalizada. Salvo que introduzcamos una nota de esperanza: Alicia y el Peque salen por fin de Puerta de Luz, ligeros de equipaje y sin rumbo fijo. Este es, de hecho, el muy breve último capítulo. Si a la lectura alegórica añadimos este final obtendremos una distopía con desenlace esperanzado que debe de completar el lector real de carne y hueso —o quizás el propio autor con una historieta que termine de redondear la trama.

#### MADRID ME MATA: *HOY ES UN BUEN DÍA PARA MORIR*

La novela gráfica de Colo es sin duda la más expansiva espacialmente hablando de las tres que estamos reseñando. Con ello quiero decir que la geografía que abarca es la más extensa. De hecho, el orden en que las estoy analizando se explica justamente por este detalle. A pesar de que *Pulse enter para comenzar* incorpora implícitamente nodos de las redes de la televisión e internet, prefiere explorar el espacio relacional asociado a la subjetividad de ciertos individuos localizados en algunos de esos nodos. Es decir, el énfasis no es tanto en la estructura rizomática o reticular de la interconectividad digital cuanto en la soledad en red del sujeto abstraído de su entorno inmediato. *Puerta de Luz*, por su parte, incorpora referencias a una gran ciudad brevemente tratada y a la propia megaurbanización. No obstante, el escaso uso de los nuevos medios de comunicación en la historia junto con la práctica ausencia de acciones simultáneas localizadas en espacios distantes entre sí, limita la escala del espacio representado. Por contra, *Hoy es un buen día para morir* se atreve con el mundo.

Esto es posible porque es la historieta más compleja en términos de trama, número de personajes y espacio social recreado. No tiene mucho sentido intentar resumir lo que ocurre en este cómic de 381 páginas muy bien empleadas, pero sí conviene describir brevemente su centro de gravedad. Se trata de la historia de una pandemia que termina por reducir la población mundial en un 90-95%. El causante de la pandemia es un virus que había permanecido congelado durante 350.000 años en el hielo ártico, pero que termina siendo liberado a la atmósfera debido al calentamiento global. La infección tiene un periodo de incubación de unos treinta días, y su único síntoma es un cuadro depresivo. De aquí que la enfermedad reciba el nombre de “mal de la tristeza” (Colomina, 2016: 39). La depresión dura unas dos semanas, tiempo durante el cual las probabilidades de suicidio se duplican cada tres días. Si el enfermo no se suicida, el “virus desata una descarga en toda la química cerebral” que termina por matarlo (2016: 40). Minutos antes del final, el virus se deja ver por primera vez provocando haemolacria, esto es, una descarga de lágrimas sangrientas. El color rojo es de hecho uno de los motivos que se repiten a lo largo del cómic. Una de las últimas imágenes que observamos en el Madrid del futuro en que transcurre la mayor parte de la acción, nos presenta la ciudad cubierta de un manto rojo: la nieve ha adquirido este

color al captar el polvo proveniente de un Sahara fuertemente afectado por el cambio climático.

En cuanto a los personajes, nos las tenemos con un complejo relato coral que recorre una gran variedad de líneas de acción. En total hay ocho figuras centrales y otras tantas secundarias que cumplen también funciones importantes. Podemos agrupar a las primeras en dos redes de interacción claramente diferenciadas, pero con puntos de contacto a lo largo de la historia: una banda de pop/rock no profesional<sup>25</sup> y Rex Lab, un monopolio farmacéutico. La banda está formada por Stewart, batería, alma del grupo y de profesión albañil; Luz, guitarra eléctrica e hija de otro personaje central, un escritor reconocido, viudo y entrado en años; Víctor, bajo eléctrico y bioquímico que trabaja en Rex Lab; David, cantante, parado y ciego; y, por último, Yoyo, que toca el chelo y se encarga de las transcripciones musicales. En Rex Lab destacaremos a Novoa, el director ejecutivo de la compañía, y a Waits, médico expulsado de la profesión y hombre para todo lo que escape de la legalidad vigente, incluyendo el asesinato. Este personaje está bajo la supervisión directa y discreta de Novoa.

La geografía imaginada es resultado por la mayor parte de combinar los espacios relativos y relacionales asociados con los distintos personajes. Pero, claro, también está Madrid, que funciona en el trasfondo como espacio absoluto. Es un Madrid por venir, pero reconocible: ahí están la Gran Vía, Callao, la Plaza Castilla, el Vertedero Municipal de Valdemingómez, el metro y otros lugares que un lector conocedor de la ciudad podrá dotar de sentido proyectando sus propias memorias y experiencias. Este aspecto tiene su importancia porque posibilita un contraste emocionalmente cargado con un Madrid distópico dividido en zonas o enclaves que segregan a unas clases sociales de otras. El desplazamiento no es libre, ya que los enclaves están separados por controles militarizados donde se comprueba la capacidad de acceso y, por tanto, el grado de movilidad de cada transeúnte. El mismo modelo es de aplicación a las vías de comunicación que salen de la ciudad, de forma que los actuales peajes y autovías funcionan como canalizadores de una movilidad que está restringida para la mayoría y es potencialmente libre para las élites<sup>26</sup>.

Teniendo en cuenta que hemos coligado a los personajes en dos redes de interacción (la banda y Rex Lab), podemos ahora añadir que la geografía que dibujan es diversa. La razón no puede ser más obvia: funcionan a escalas bien distintas. La banda musical es asunto local al que sus integrantes dedican sus ratos de ocio, mientras que Rex Lab es un laboratorio farmacéutico que funciona a nivel global: el comité directivo está en Ginebra y el director ejecutivo reside en Madrid. Asimismo, a través de las actividades del laboratorio visitaremos el círculo polar ártico (Canadá), Brasil (búsqueda de moléculas bioactivas en la selva amazónica) y Camboya<sup>27</sup>. En cuanto a los integrantes

---

<sup>25</sup> El libro incluye un CD, titulado *Hielo Rojo*, que recoge los temas grabados por la banda.

<sup>26</sup> La sociedad retratada por Colomina es brutalmente desigual. Sirva como dato que la tasa de paro de España es en este futuro del 62% (2016: 176).

<sup>27</sup> El virus se descubre en una estación que Rex Lab tiene en Canadá. Este descubrimiento le permite a la farmacéutica tener el control del microorganismo y, junto con ello, la posibilidad de elaborar una vacuna. Novoa se pone en contacto con el Ministerio de Sanidad español, pero el ministro rechaza en un principio

de la banda, sus trayectorias espaciales nos permiten explorar una diversidad de enclaves madrileños segregados<sup>28</sup>. Esta diversidad es, justamente, la que facilita que tengamos una visión de conjunto. De haber quedado entrelazada la percepción del entorno a solo uno de los personajes, el escenario sería mucho más reducido. Y no importa cuál hubiera sido el estatus social del personaje elegido. La gente de clase baja no puede acceder a las zonas pudientes sin un pase, y la de clase alta prefiere no acercarse a los enclaves de la marginación.

Hace unos años, Bryan S. Turner llamó la atención sobre un efecto paradójico de la globalización, la constitución de sociedades de enclave. Acostumbrados a que las teorías de la globalización y la propaganda de los medios de comunicación de masas hubieran pregonado a los cuatro vientos que las fronteras estaban desapareciendo y que el mundo social era ya “un sistema de flujos y redes globales”, no caímos en la cuenta, afirma, de que se estaban conformando sociedades basadas en la reclusión espacial, en la regulación de los espacios para inmovilizar el flujo humano (2007: 287-291). El fenómeno es comprensible si consideramos que una consecuencia, entre otras muchas, de la estructura ausente de la globalización económica ha sido homogeneizar los salarios a la baja, situación que afecta a cada vez más amplios sectores sociales de los países de economías más maduras. La precariedad vital resultante se manifiesta, lógicamente, en el ámbito territorial de las naciones-estado, dando lugar a intervenciones locales de tipo policial, militar, cultural e, incluso, de contención biológica. *Hoy es un buen día para morir* retrata muy bien todo este repertorio de intervenciones, las cuales se van intensificando según se expande la pandemia que narra. Es importante apuntar que también hay ecos de la sociedad de enclave en las otras dos novelas gráficas. En *Pulse enter para comenzar* en forma de enclave de la soledad que acompaña a la vida en red en las sociedades hipermediadas; en *Puerta de luz*, en la ateritorialidad de la megaurbanización —aunque añadiré que en este relato la paradoja de la globalización de la que habla Turner no se registra porque la economía mundial no está recogida en la diégesis. En cambio, la paradoja cumple un papel relevante en la novela de Colo porque entrelaza el espacio social multinacional propio de una compañía global como Rex Lab con la multiplicidad de enclaves que fragmentan el Madrid distópico del futuro.

Significativamente, esta paradoja no solo está presente en la diégesis de la novela, se manifiesta también en su forma. Para observarlo mejor, creo que es preferible hablar de paradoja de la movilidad. Me refiero de esta manera al contraste entre la movilidad restringida de la mayoría de las personas y la capacidad de la información de fluir con libertad. Pero no cualquier tipo de información, claro, sino una información muy

---

hacerse cargo de la financiación del desarrollo de la vacuna. Ante lo cual, Novoa decide provocar una epidemia para que los gobiernos occidentales tomen nota de lo que está en juego. Novoa encarga a Waits que viaje a Camboya e inocule con el virus a tres personas. A partir de aquí lo que veremos será la expansión de la epidemia en una pandemia y, también, la incapacidad del laboratorio de encontrar las claves bioquímicas que le permitan poner a punto una vacuna que funcione.

<sup>28</sup> Como puede ocurrir en algunos tipos de grupos sociales que están a medio camino entre el nivel primario y el secundario o directamente en el nivel secundario, los integrantes del grupo musical tienen una adscripción social diversa y, por tanto, habitan en zonas distintas de la ciudad.



intervenida capaz de proyectar sobre los conflictos y la fragmentación social la ilusión de una comunidad que solo puede existir en la imaginación. Este es el papel reservado a TVNET en el cómic, típico medio de comunicación de masas de una sociedad hipermediada. Colo dedica bastantes páginas a intercalar informativos de ese canal digital que funciona en régimen de monopolio<sup>29</sup>. El ejemplo más elaborado lo encontramos en las páginas 199 a 203 porque integra localidad, simultaneidad y ubicuidad. El informativo arranca en directo frente al “Ministerio de Sanidad y Consumo”. El reportero comunica (página completa con viñeta única y sin hipermarco) que la policía ha actuado con contundencia (“16 muertos, 433 heridos y más de 1.000 detenidos”) para disolver una “concentración promovida por grupos antisistema”. En las cuatro páginas que siguen se vuelve a romper el formato que se había establecido a lo largo del cómic de dedicar una página completa subdividida en 12 viñetas idénticas – con hipermarco y calles en negro– para presentar los informativos de TVNET. En su lugar, se añaden dos páginas dobles (par+impar) sin hipermarco ocupadas por completo por imágenes de Yoyo y Stewart en el local donde la banda suele ensayar. Sobre estas imágenes de fondo flotan algunas de las típicas viñetas de los informativos, señalando que las actividades de los personajes son simultáneas a la emisión del informativo y su recepción, ubicua. Según pasan las páginas, el número de viñetas del informativo va disminuyendo hasta que en la última de ellas leemos el lema del canal: “TVNET informa, TVNET informa, TVNET informa, informa, informa”.

Otra instancia especialmente relevante de la paradoja de la movilidad la encontramos en las actividades de Stewart. Una de las viñetas del informativo en la escena recién descrita que está colocada junto al batería indica que “la recompensa por la captura del ‘Susurro’ sigue en vigor hasta que el análisis de los restos genéticos del dispositivo hallado por la policía, obtenga una identificación positiva y sea abatido” (Colo, 2016: 201). Una línea de acción paralela a las ya comentadas está protagonizada por la enigmática figura del Susurro. Este personaje, que al final descubrimos que no es otro que el propio Stewart, ha sido capaz de sabotear la emisión de la TVNET en 97 ocasiones antes del comienzo de la novela gráfica. El “terrorista”, como indica uno de los informativos, “fabrica dispositivos caseros con los que pincha la red. El dispositivo emite un input que bloquea la señal brevemente y queda libre para transmitir sus comunicados. El sistema tarda unos 80 segundos en reiniciarse, tiempo que es aprovechado por el saboteador” (Colo, 2016: 65). Los comunicados duran exactamente un minuto y están formados por una serie de imágenes con una voz *over*. Puesto que son transmitidos a todo el mundo vía TVNET, la doble página en que se muestran (par+impar) tiene el mismo formato que las noticias del canal digital: 12 viñetas iguales por página con hipermarco y calles negras. Stewart utiliza técnicas claramente publicitarias con contenidos que no son explícitamente políticos, sino más bien culturales y exhortativos, utilizando la primera persona y dirigiéndose en muchas

---

<sup>29</sup> No hay información concluyente sobre si se trata de un canal privado o público. Creo que es un toque irónico: los intereses del capital y el estado son convergentes. ¿Qué relevancia tiene que haya cientos de canales si todos informan desde posiciones ideológicas que no son dispares?

ocasiones directamente al espectador: “¿Has amado a alguien? ¿Has dado algún grito?” (Colo, 2016: 95). No obstante, como podemos suponer, el trasfondo de estos comunicados es el de una sociedad brutalmente desigual atravesada por un racismo y un machismo rampantes. Se explica, por tanto, que en los lugares de recepción pública las emisiones del Susurro provoquen encendidos debates entre partidarios y detractores. La última emisión, la 102, se transmite con el personaje ya muerto.

Hay que recordar en este punto que Stewart es un albañil que solo puede acceder a los enclaves de clase alta con un pase o cuando por las mañanas se dirige a la búsqueda de trabajo en los rascacielos en construcción –cada día un nuevo contrato. Es decir, es un personaje básicamente inmovilizado que trasciende su condición y adquiere movilidad y capacidad ubicua gracias a su jaqueo de TVNET. No tiene mucho sentido pensar que el objetivo de Stewart sea directamente político. Estamos hablando de una actividad estrictamente individual y secreta, no de una organización política con una agenda revolucionaria. Yo describiría el asunto más bien como un intento bastante fútil por parte del personaje de mostrar que se puede mover por el mundo como se mueve por su mente, amplificándola con la ayuda de la red digital. He aquí la paradoja de la movilidad expresada persuasivamente.

Ahora bien, su expresión paradigmática la encontramos en el contraste entre la historia narrada y su comunicación o montaje: la manera en que se suceden viñetas y páginas en forma de un prólogo, siete capítulos y un epílogo<sup>30</sup>. Al carecer *Hoy es un buen día para morir* de narrador, la agencia que comunica es la propia estructura del cómic, que se basa en la función asociativa del montaje<sup>31</sup>, y cuyo resultado es una matriz que integra viñetas, páginas y capítulos de una manera determinada. Esta matriz, que podemos identificar con el autor implícito, genera un cronotopo caracterizado por el don de la ubicuidad, es decir, por la capacidad de mostrar todos los lugares adecuados en los momentos precisos. Como indica el *DLE*, una característica que se predica “principalmente” de Dios. En este caso, las ilusiones de la ficción, podríamos decir, pero también su poder. En términos narrativos, estamos hablando de un focalizador omnisciente. Curiosamente, en el cómic de Colo solo hay una entidad comparable al autor implícito en términos de movilidad, a saber, el virus que provoca la pandemia y, junto con ella, la reducción catastrófica de la población como consecuencia no deseada de una serie de decisiones humanas forzadas por, según se nos informa, la lógica de funcionamiento del capitalismo<sup>32</sup>.

Es importante añadir que el tipo de montaje que Colo utiliza en su cómic es similar –no hay que descartar una influencia directa– al de la película *Contagion* (Soderbergh, 2011), que también narra las consecuencias de una pandemia viral –oportunamente controlada. Se trata, para más señas, del tipo de montaje o composición que es típico

<sup>30</sup> [Prólogo]; 1. Hielo rojo; 2. Caras; 3. Probando, probando; 4. Génesis; 5. REC; 6. Ruido; 7. Silencio; [Epílogo].

<sup>31</sup> Producción de significados en base a conexiones espaciales metonímicas.

<sup>32</sup> Como dice Waits, el filósofo asesino, durante su estancia en Camboya para inocular el virus que comenzará la pandemia, las “empresas y los gobiernos se limitan a hacer el papel que la dictadura de la competencia y los beneficios les otorgaron” (Colo, 2016: 57).

tanto de las llamadas películas corales (*hyperlink movies*) como de las narrativas en red – ambas formas supuestamente derivadas por homología de la sociedad en red teorizada por Manuel Castells o, incluso, de la estructura de internet (Labrecque, 2016: 2). Por tanto, a diferencia de *Pulse enter para comenzar*, el inconsciente óptico del cómic de Colo no es el de la historieta sino el cinematográfico. Específicamente, la influencia derivaría de productos típicamente hollywoodense como *Contagion* o *Babel* (González Iñárritu, 2006). Pero con un elemento diferencial. Si comparamos el relato de Colo con la película de Soderbergh, la narrativa en red se utiliza para presentar una sociedad de enclave. A resultas de lo cual, emerge con fuerza una distopía apocalíptica desde las mismas entrañas de una sociedad global en proceso de autodestrucción.

Pero, ¿cómo terminar una distopía? En *Pulse enter para comenzar* no hay final posible. Los personajes están atrapados en el bucle de su soledad y solipsismo, lo que explica que en las líneas narrativas de las cinco historietas predomine la circularidad. Ya comenté el final esperanzado de *Puerta de luz*, resultado probablemente de encontrar un cierre narrativo que permitiera la continuación de la trama en un nuevo volumen. En cuanto a *Hoy es un buen día para morir*, en la parte final del cómic Víctor descubrirá que las endorfinas neutralizan la acción del virus por alguna razón desconocida. Esto explicaría por qué los niños no se ven tan afectados –siempre están jugando y pasándose bien. La única manera para alguien de neutralizar el mal de la tristeza sería, por tanto, siendo feliz. En palabras de Víctor: “Darwin dejó claro que los individuos que posean las características que mejor se adapten a un medio serán los que finalmente consigan reproducirse. Sobrevivirán los que segreguen endorfinas.” (Colo, 2016: 268-269). En el epílogo del cómic, este toque eugénico se resuelve en forma de una nueva pareja edénica formada por Yoyo, la música ya embarazada, y Waits, el asesino, habitando en una zona rural llena de luz y colores cálidos.

#### LA PARÁLISIS DE LA IMAGINACIÓN Y EL SENTIDO DE LA TEMPORALIDAD

En un sugestivo trabajo en defensa de una nueva ilustración entendida como “el combate contra la credulidad y sus correspondientes efectos de dominación”, Marina Garcés certifica que necesitamos elaborar un nuevo “sentido de la temporalidad” (2017: 33, 74). Cuando reparamos un poco más en cuáles son las implicaciones de su invitación, tengo la sensación de que nos conduce a un callejón sin salida. Rechaza lo que denomina “retrotopías” que son utopías que se proyectan en un pasado idealizado (2017: 8). Nada que objetar. Reniega también del “dogma apocalíptico”, descartando por ello el potencial crítico que puedan tener las distopías (2017: 75). Pero lo que parece causarle más inquietud son las utopías, llegando a afirmar que no quiere “proyectos de futuro” (2018: 25). Puedo entender que desconfíe del “utopismo tecnológico” (2017: 60), es decir, de la ingenuidad de creer que cualquier problema termina por resolverse tecnológicamente, pero ¿por qué maldecir de cualquier versión de la utopía? Por la sencilla razón de que para Garcés lo distintivo de la utopía es su “actitud totalizadora”, entendiendo por ello no solo la pretensión de “hacer un mundo nuevo”, sino también

la de crear un “hombre nuevo”<sup>33</sup>. Visto este panorama, la única opción que queda abierta, temporalmente hablando, es la del presente. Y este es el callejón sin salida al que me refería. De aquí que no sorprenda que Garcés concluya que “lo que define nuestro presente es la parálisis de la imaginación” (2018: 24).

¿Qué hacer, entonces? Lo primero reconocer lo obvio. La postura de Garcés peca de presentismo. Es decir, nos propone un marco temporal doblegado inconscientemente a las metas cortoplacistas de la “sociedad de libre mercado” (Traverso, 2018: 25). Además, el problema no consiste solo en que sin utopía nos quedamos sin la capacidad para proyectar el futuro, es que el presentismo elimina de nuestro horizonte temporal, como señala Traverso, lo que de bueno nos legó el siglo XX. Un siglo terrible, sin duda, pero que no solo fue una sucesión de guerras, genocidio y totalitarismo. “También fue el siglo de las revoluciones, la descolonización, la conquista de la democracia y las grandes luchas colectivas” (Traverso, 2018: 22). Jameson, que es más explícito en sus valoraciones, señala que la utopía siempre ha sido un asunto político, lo que explica que, durante la Guerra Fría, todo lo relativo a las utopías se convirtiera en “sinónimo de estalinismo”. Esta identificación, señala Jameson, deja de interesar a la derecha una vez se produce el colapso de los países socialistas. Sin embargo, ha sido adoptada por “la izquierda antiautoritaria, cuya micropolítica hizo suya la diferencia como lema, al tiempo que enraizaba su antiestatalismo en las críticas tradicionales del anarquismo al marxismo” (2005: xi).

En segundo lugar, cuando hablamos de la imaginación debemos concretar de qué estamos hablando. Garcés descarta que la “imaginación” tenga que ver con la “fantasía” o la “utopía”. Indica también, apoyándose en Kant, que la “imaginación es el juego libre de las facultades” (2018: 24). Aunque, en principio, no creo que nadie esté en desacuerdo con la idea de que la imaginación competa a la sensibilidad y al entendimiento, lo que ya no está tan claro es que se pueda excluir a la fantasía y a la utopía de su campo de actividad. Creo que la referencia a Kant tiene que ver con esta exclusión, ya que para este “la *imaginación* es la facultad de representar un objeto en la intuición incluso *cuanto éste no se halla presente*” (1978: 166)<sup>34</sup>. Dicho de otro modo, la función de la imaginación consiste en poner la sensación al servicio del poder constituyente del entendimiento<sup>35</sup>. Lo que defiende Garcés es, por tanto, que la fantasía y la utopía son ejemplos de un uso descontrolado de la imaginación, es decir, de un uso de la imaginación sin que intervengan todas las facultades y, específicamente, el entendimiento. Otro problema asociado es que en Kant el énfasis se pone en la capacidad del sujeto para trasladar los fenómenos del mundo exterior al interior de la mente mediante representaciones

---

<sup>33</sup> La mención al “hombre nuevo” es una referencia directa a la revolución rusa e imagino que, indirectamente, a la extraña idea de que el ser humano es una tabula rasa sin inercias culturales, antropológicas y biológicas. Para una descripción típica del proyecto soviético se puede consultar a Mikhail Heller (1988: 3-4).

<sup>34</sup> Cursivas en el original.

<sup>35</sup> Kant ofrece la instancia máxima de lo que Wolfgang Iser denomina el “principio antrópico”, es decir, la premisa de que la realidad es “desde su base [...] producto de la constitución humana” (2014: 19).

mentales. Una mente, claro está, que está en un cuerpo, que a su vez está en el aquí y ahora del momento actual. Visto así, la mente no puede construir realidad a partir de sensaciones de objetos que están en el futuro. Este es incognoscible, digamos, pero se puede fantasear.

Tal como yo lo veo, esta perspectiva no da suficiente crédito a la imaginación. Mejor partir, como propone Maurice Godelier, de que la imaginación es capaz de explorar “todas las posibilidades que ofrece la conciencia interior del tiempo” (2020: 32). Reconoceremos así la capacidad de la mente consciente de desentenderse de la experiencia presente y proyectarse también al pasado y al futuro. Es mejor dejar a un lado el antropocentrismo kantiano y subrayar la capacidad de los seres humanos para ausentarse de sí mismos y visitar con la ayuda de la imaginación y el entendimiento el mundo y el cosmos sin restricciones temporales. Descubriremos así que somos capaces de al menos ocho actividades distintas: imaginar una realidad que existió, pero ya no existe; o que realmente existe, pero en otro lugar; o que existirá con seguridad en el futuro; o que quizás existirá en el futuro; o que no existió en el pasado; o que pudo existir en el pasado; o que no puede existir ni ahora ni nunca; o que es imposible, pero sin embargo posible (Godelier, 2020: 33). El campo de lo explorable, como se ve, es tremendamente amplio, pues oscila a lo largo de las escalas de lo cierto-incierto, posible-imposible, probable-improbable, predecible-impredicable, creíble-increíble e, incluso, de lo representable-no representable. Dada esta complejidad –las distintas escalas se pueden recombinar entre sí–, será suficiente con mapear el terreno de la imaginación en términos de lo imaginado y lo imaginario, es decir, de lo imaginado que es real o realizable (lo imaginado no imaginario) y lo imaginado que no es real o realizable (lo imaginado imaginario) (2020: 34-35). Categorías que están sujetas al paso del tiempo, pues lo que no es real o realizable puede llegar a serlo –y viceversa.

Llegamos de esta manera al tercer aspecto que quería tratar: lo que podamos entender por utopía o distopía cambia necesariamente con el paso del tiempo. Señalaré dos razones. La primera la acabamos de ver, porque también cambia lo que en un tiempo dado se considera cierto o incierto, probable o improbable, etc. Es un asunto que no creo que sea polémico<sup>36</sup>. La segunda razón tiene una importante carga ideológica y epistemológica, la cual se refleja en el dato básico de que no todo el mundo entiende lo mismo por utopía –o distopía. Señala Francisco Fernández Buey que quienes rechazan la utopía suelen defender “que en política no hay que hacerse ilusiones inútiles”. En unos casos porque defienden que “vivimos en el menos malo de los mundos existentes o en el mejor de los mundos posibles”, en otros porque aseguran que la sociedad alternativa que se propone no deja de ser una “sociedad tan imaginaria como, por ejemplo, la ciudad de Babia” (2007: 14). El utopismo en general reniega de lo primero: ¿qué sentido tiene imaginar utopías o distopías si ya vivimos plenamente en

---

<sup>36</sup> En todo caso, recomiendo consultar el libro de L. F. Medina Sierra: “El pensamiento utópico es un producto de la mente humana, al igual que el arte, la ciencia y la religión. Por lo tanto, no debería sorprender que, al igual que aquellas creaciones, también cambie a medida que cambien los tiempos. Tal vez, y esta es mi hipótesis central, estamos en un momento histórico donde la estructura misma de la utopía se está transformando” (2019: 100).

ellas? En cuanto a lo segundo, según vimos de la mano de Godelier, no es lo mismo en un momento dado una utopía imaginaria que otra que no lo es. Y la distinción tiene que ver en gran medida con qué entendemos por conocimiento y ciencia. Llamo aquí la atención de una vieja tradición, que en términos de Erik Olin Wright podemos denominar “ciencia social emancipadora”<sup>37</sup>. Ya en 1919, Otto Neurath, un miembro marxista del Círculo de Viena, defendía la posibilidad de conformar conscientemente la vida y utilizar las utopías, “órdenes de vida que existen solo en pensamiento e imagen”, como “construcciones de los ingenieros sociales” (1973: 151)<sup>38</sup>. Esta es la tradición que recogen Suvin y Jameson cuando defienden la función cognitiva de la ciencia ficción y la utopía.

Ahora, conviene entender el alcance completo de la conexión entre ciencia, ingeniería social y utopismo. No solo se trata de la influencia de la ciencia social emancipadora o del utopismo científico en la ficción, sino también la de la ficción en la ciencia. Recientemente, el sociólogo Daniel Hirschman, en su defensa de la utilidad de la ciencia ficción para la sociología, enumeraba cuatro razones para frecuentar su lectura: i) la ciencia ficción proporciona tipos ideales weberianos que ayudan a entender mejor la realidad; ii) es un repositorio de contrafácticos; iii) complementa la historia y la antropología en tanto que fuente de visiones alternativas de la sociedad, sean positivas o negativas; y iv) por la riqueza de esas visiones, la ciencia ficción puede ofrecer inspiración para imaginar una sociedad más justa (2018: 13-14). Esta defensa de la ciencia ficción y del utopismo se presenta también a veces en forma de una fusión de ambos campos. Así justifica, por ejemplo, Peter Frase su proyecto en *Four futures*, una combinación de las herramientas de las ciencias sociales con las de la ficción especulativa (ciencia ficción, fantasía, etc.), dando lugar a un nuevo campo que denomina “ciencia ficción social”. Piensa, además, que esta fusión no es dificultosa porque tanto la ciencia ficción como las ciencias sociales son una mezcla de imaginación e investigación empírica: “Intentan comprender los hechos empíricos y la experiencia vivida como algo que está conformado por fuerzas estructurales y abstractas –no directamente perceptibles” (2016: 24).

El resultado del proyecto de investigación de Frase son cuatro futuros, dos utópicos (comunismo: igualdad y abundancia, y socialismo: igualdad y escasez) y dos distópicos (rentismo: jerarquía y abundancia, y exterminismo: jerarquía y escasez). Llega a esta clasificación asumiendo como constante la tendencia a la automatización del trabajo y como variables la crisis ecológica (abundancia, escasez) y el poder de clase (jerarquía, igualdad). El corolario es una matriz en que esos cuatro futuros resultan del

---

<sup>37</sup> Olin Wright: “La palabra *emancipadora* identifica un propósito central en la producción de conocimiento –eliminar la opresión y crear las condiciones para el florecimiento humano. Y la palabra *social* implica la creencia de que la emancipación humana depende de la transformación del mundo social, y no solo de la vida interior de las personas” (2010: 10).

<sup>38</sup> Otto Neurath volvió sobre el tema en 1944: “sugerimos usar el término ‘utopía’ para cualquier tipo de orden inventado, sea placentero o no, plausible o implausible para el autor y el receptor. El ‘utopismo científico’ parece ser una empresa científica razonable, y deberíamos considerar sus procedimientos seriamente” (1944: 31).

cruce de la “abundancia”, la “escasez”, la “igualdad” y la “jerarquía” en un futuro tecnológico caracterizado por la automatización.

¿Qué luz proyectan sobre nuestras tres novelas los futuros de Frase? No mucho a la de Galvañ, pues Frase pone el énfasis en una variedad de tipos ideales sociales y no tanto en el tema de la alienación, la dimensión psicosocial de las nuevas tecnologías de la comunicación o la sociofobia. Pero sí resultan pertinentes para las novelas de Bustos y Colo en la medida en que estas presentan buenos prototipos de la sociedad de enclave. Como vimos, buena parte de la población es excedente, y este es un rasgo central de la distopía que Frase denomina exterminismo. Hay abundancia y libertad para una minoría, pero los límites materiales hacen inviable una generalización de esta forma de vida. La mayor parte de los trabajadores son superfluos, la clase dirigente no los necesita para su reproducción y el resultado es una “sociedad de la vigilancia, la represión y la reclusión, y siempre con la amenaza de que la situación devenga genocidio total” (2016: 148). Con todo, no se puede hablar de genocidio en *Puerta de Luz*, ni tampoco en *Hoy es un buen día para morir*, a pesar de la desaparición de la mayor parte de la población porque, como señalé, es una consecuencia no deseada del calentamiento global y, digamos, de una mala decisión comercial –inocular para producir una epidemia pensando que se iba a poder desarrollar la vacuna a tiempo.

En este tipo de detalles, y en otros que he ido comentando a lo largo de este trabajo, se evidencia que las distopías de Colo, Galvañ y Bustos contienen elementos contradictorios que exigen ulterior dilucidación, sobre todo para decidir cómo se orientan respecto de la escala que Tom Moylan establece entre la distopía crítica y otros tipos de distopías (2000: 195). En primera aproximación, si la distopía crítica incorpora una valoración negativa de ciertas tendencias en marcha en la sociedad capitalista actual, no cabe duda de que nuestras tres novelas gráficas así lo hacen. Sin embargo, si por distopía crítica entendiéramos, como sugiere Raffaella Baccolini, la presencia en las páginas de la distopía de un “horizonte utópico”, que puede consistir incluso en “finales abiertos y ambiguos” (2004: 518, 520), mi valoración no puede ser positiva. Por un lado, como he señalado en varias ocasiones, la novela de Galvañ no abre espacio a ningún tipo de esperanza que se pueda ver. Por otro, las novelas de Bustos y Colo sí contienen finales que pueden ser calificados de ambiguos y abiertos. Ahora bien, a este lector el carácter formulario del final de *Puerta de luz* le impide otorgarle el beneplácito utópico – el esfuerzo tiene que ser más sustancial. Por su parte, *Hoy es un buen día para morir* tiene un final con cierto tufo malthusiano al que se añade un toque que, si además es irónico, elimina por completo la posibilidad de un horizonte utópico: ¿qué se puede esperar de la descendencia de un asesino psicópata y una encantadora e inteligente violonchelista? Probablemente, la repetición de lo mismo.

## BIBLIOGRAFÍA

- AUGÉ, Marc (1997): *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, London: Verso.
- AUGÉ, Marc (2019): “Marc Augé: ‘Con la tecnología llevamos ya el ‘no lugar’ encima, con nosotros””, entrevista realizada por Carles Geli, *El País*, 31 de enero.
- BACCOLINI, Raffaella (2004): “The Persistence of Hope in Dystopian Science Fiction”, *PMLA*, 119-3, pp. 518-521.
- BARRERO, Manuel (2015): *Diccionario terminológico de la historieta*, Sevilla: Asociación Cultural Tebeosfera.
- BUSTOS, Luis (2017): *Puerta de Luz*, Bilbao: Astiberri Ediciones.
- CANAVAN, Gerry (2016): “The Suvin Event”, en Suvin, Darko: *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*, Bern: Peter Lang, pp. xi-xxxvi.
- CLAEYS, Gregory; SARGENT, Lyman Tower (1999): *The Utopia Reader*, New York: NYU Press.
- COLOMINA ORGAZ, Jesús (Colo) (2016): *Hoy es un buen día para morir*, Madrid: DibBuks.
- FERNÁNDEZ BUEY, Francisco (2007): *Utopías & ilusiones naturales*, Barcelona: Ediciones de Intervención Cultural/El Viejo Topo.
- FOSTER, John Bellamy; SUWANDI, Intan (2020): “COVID-19 and Catastrophe Capitalism. Commodity Chains and Ecological-Epidemiological-Economic Crises”, *Monthly Review*, 72-2.
- FRASE, Peter (2016): *Four Futures. Life After Capitalism*, London: Verso.
- GALVAÑ, Ana (2018a): *Pulse enter para continuar*, Barcelona: Apa Apa Cómics.
- GALVAÑ, Ana (2018b): “Pulse enter para continuar. Entrevista con Ana Galvañ”, *Bilbao Grupo 24 horas*, 19 de julio.
- GALVAÑ, Ana (2021): “We Don’t Owe Anything to Anyone: An Interview with Ana Galvañ”, entrevistada por Nicholas Burman e Isabel Palomar, *The Comics Journal*, 4 de marzo.
- GARCÉS, Marina (2017): *Nueva ilustración radical*, Barcelona: Editorial Anagrama.
- GARCÉS, Marina (2018): “Entrevista a Marina Garcés, por Isabel Carrero y Gonzalo Moncloa Allison”, *Forma. Revista d’estudis comparatius*, 17, pp. 23-26.
- GROENSTEEN, Thierry (2007): *The System of Comics*, Jackson (Mississippi): University Press of Mississippi.
- GODELIER, Maurice (2020): *The Imagined, the Imaginary and the Symbolic*, London: Verso.
- HARVEY, David (2019): “Space as a key word”, en Harvey, David: *Spaces of Global Capitalism. A Theory of Uneven Geographical Development*, London: Verso, pp. 117-148.
- HELLER, Mikhail (1988): *Cogs in the Wheel. The Formation of Soviet Man*, New York: Alfred A. Knopf.
- HIRSCHMAN, Daniel (2018): “Why Sociology Needs Science Fiction”, *Contexts*, 17-3, pp. 13-14.



- JAMESON, Fredric (1988): “Cognitive Mapping”, en Jameson, Fredric: *Marxism and the Interpretation of Culture*, Champaign (Illinois): University of Illinois Press, pp. 347-360.
- JAMESON, Fredric (2005): *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, London: Verso.
- JESSOP, Bob; BRENNER, Neil; JONES, Martin (2008): “Theorizing sociospatial relations”, *Environment and Planning D: Society and Space*, 26, pp. 389-401.
- KANT, Immanuel (1978): *Crítica de la razón pura*, Madrid: Ediciones Alfaguara.
- LABRECQUE, Maxime (2016): “Mapping the Networks in Hyperlink Movies: Rethinking the Concept of Cartography Through Network Narratives”, *Glocalism: Journal of Culture, Politics and Innovation*, 3, pp. 1-10.
- MCCLLOUD, Scott (1994): *Understanding Comics*, New York: HarperPerennial.
- MEDINA SIERRA, Luis Fernando (2019): *Socialismo, historia y utopía. Apuntes para su tercer siglo*, Madrid: Ediciones Akal.
- MIÉVILLE, China (2017): “A Strategy for Ruination”, en Miéville, China: *Global Dystopias*, Cambridge (Massachusetts): Boston Review, pp. 180-190.
- MOYLAN, Tom (2000): *Scraps of the Untainted Sky. Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder (Colorado): Westview Press.
- NELLO, Oriol (2012): “Herencias territoriales, exploraciones geográficas y designios políticos”, en Schulz-Dornburg, Julia: *Ruinas modernas, una topografía de lucro*, Barcelona: Àmbit Servicios Editoriales, pp. 23-29.
- NEURATH, Otto (1944): *Foundations of the Social Sciences*, Chicago: The University of Chicago Press.
- NEURATH, Otto (1973): “Utopia as a Social Engineer’s Construction (1919)”, en Neurath, Otto: *Empiricism and Sociology*, Dordrecht (Holanda): D. Reidel Publishing Company, pp. 150-155.
- PALARDY, Diana Q. (2018): *The Dystopian Imagination in Contemporary Spanish Literature and Film*, Cham (Suiza): Palgrave Macmillan.
- RENAULT, Gregory (1980): “Science Fiction as Cognitive Estrangement: Darko Suvin and the Marxist Critique of Mass Culture”, *Discourse*, 2, pp. 113-141.
- SARGENT, Lyman Tower (1994): “The Three Faces of Utopianism Revisited”, *Utopian Studies*, 5-1, pp. 1-37.
- SCHULZ-DORNBURG, Julia (2012): *Ruinas modernas, una topografía de lucro*, prólogo de Francesc Muñoz y textos de Rafael Argullol, Pedro Azara, Oriol Nello y Jordi Puntí, Barcelona: Àmbit Servicios Editoriales.
- SUVIN, Darko (2016): *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*, Bern (Suiza): Peter Lang.
- THOMPSON, John B. (1990): *Ideology and Modern Culture. Critical Social Theory in the Era of Mass Communication*, Stanford (California): Stanford University Press.
- TRAVERSO, Enzo (2018): “About the complexity of the past”, *Observing Memories*, 2, pp. 20-25.
- TURNER, Bryan S. (2007): “The Enclave Society: Towards a Sociology of Immobility”, *European Journal of Social Theory*, 10-2, pp. 287-303.

- VINCENT, David (2020): *A History of Solitude*, Cambridge (Reino Unido): Polity.
- VINT, Sherryl (2021): *Science Fiction*, Cambridge (Massachusetts): The MIT Press.
- WELSCH, Wolfgang (2014): *Hombre y mundo. Filosofía en perspectiva evolucionista*, Valencia: Pre-Textos.
- WILLIAMS, Raymond (1980): “Utopia and Science Fiction”, en Williams, Raymond: *Problems in Materialism and Culture. Selected Essays*, London: Verso, pp. 196-212.
- WRIGHT, Erik Olin (2010): *Envisioning Real Utopias*, London: Verso.