THEORYNOW
JOURNAL OF LITERATURE, CRITIQUE, AND THOUGHT

LA ACTIVACIÓN DE LOS HECHOS CLIMÁTICOS A TRAVÉS DE LA FICCIÓN. UN ANÁLISIS DE LA DANA EN RELACIÓN CON *EL IMPERIO DE LAS MAREAS* Y *THE WALL*

ACTIVATING CLIMATE FACTS THROUGH FICTION. AN ANALYSIS OF CUTOFF LOW IN RELATION TO *EL IMPERIO DE LAS MAREAS* AND *THE WALL*

L'ACTIVATION DES FAITS CLIMATIQUES PAR LA FICTION. UNE ANALYSE DE DANA EN RELATION AVEC *EL IMPERIO DE LAS MAREAS* ET *THE WALL*

Laia Ventayol García
Universitat de les Illes Balears
ventayolgarcia@gmail.com

Fecha de recepción: 01/12/2024
Fecha de aceptación: 26/05/2025
DOI: https://doi.org/10.30827/tn.v8i2.32057

Resumen: En el presente artículo se estudia la realidad del conflicto climático. Se entiende que la problemática climática se genera en el ámbito material (los hechos probados), pero también en el contexto comunicativo (las ficciones especulativas). Se analizarán dos hechos y dos ficciones: por una parte, hablamos de la subida de aguas y la desigualdad centro-periferia como realidades intrínsicamente relacionadas; por otra parte, escogemos las novelas *El Imperio de las Mareas* (2019) de Luis Hernán Castañeda y *The Wall* (2020) de John Lanchester como dos narrativas que se caracterizan por su estética lúdica. Lo lúdico en estos dos relatos se equipara a la idea del meme y del videojuego en el ámbito digital. La estrategia performativa llevada a cabo por los autores moviliza los hechos materiales. Con este análisis pensaremos la problemática

Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial 3.0 España

climática desde la activación, tomando como punto de partida la actualidad en cuanto a la subida de aguas a escala local y global.

Palabras clave: cli-fi; ficción climática; subida de aguas; activación de los hechos; retórica de videojuegos; meme.

Abstract: This paper explores the reality of climate conflict. It is understood that the climate problem arises in the material sphere (the proven facts), but also in the communicative field (the speculative fictions). This study will analyse two facts and two fictions: on the one hand, we discuss rising waters and center-periphery inequality as intrinsically related realities; on the other hand, we choose the novels *El Imperio de las Mareas* (2019) by Luis Hernán Castañeda and *The Wall* (2020) by John Lanchester as two narratives that are characterized by their playful aesthetics. The ludic in these two novels corresponds to the idea of the meme and the videogame in the digital realm. The performative strategy carried out by the authors mobilizes the material facts. With this analysis, we will think of the climate conflict from the point of view of activation, taking as a starting point the current situation of rising waters on a local and global scale.

Keywords: Cli-fi; Climate fiction; Rising waters; Activation of facts; Videogame rhetorics; Meme.

Résume : Cet article explore la réalité des conflits climatiques. Il est entendu que le problème est créé dans la sphère matérielle (les faits avérés), mais aussi dans le contexte communicationnel (les fictions spéculatives). Cette étude analysera deux faits et deux fictions : d'un côté, nous parlons de la montée des eaux et de l'inégalité centre-périphérie en tant que réalités intrinsèquement liées ; de l'autre côté, nous choisissons les romans *El Imperio de las Mareas* (2019) de Luis Hernán Castañeda et *The Wall* (2020) de John Lanchester comme deux histoires caractérisées par leur esthétique ludique. Dans ces deux romans, le ludique est assimilé à l'idée du mème et du jeu vidéo dans le domaine numérique. La stratégie performative utilisée par les auteurs mobilise les faits matériels. Avec cette analyse, nous approfondirons sur le problème climatique du point de vue de l'activation, en partant de la situation actuelle de la montée des eaux à l'échelle locale et globale.

Mots-clés : cli-fi ; fiction climatique ; montée des eaux ; activation des faits ; rhétorique du jeu vidéo ; mème.

1. Introducción

> Etimológicamente, los hechos se refieren a la representación, a la acción, a las obras realizadas —a las hazañas, en resumen—. Un hecho es un participio pasado, una cosa hecha, terminada, fija, mostrada, representada, consumada. Los hechos han creado la fecha límite para entrar en la próxima edición del periódico. La ficción, etimológicamente, está muy cerca, pero difiere en la categoría gramatical y en el tiempo verbal. Como los hechos, la ficción se refiere a la acción, pero la ficción trata sobre el acto de fabricar, formar, inventar, así como simular o amagar. Extraída de un participio presente, la ficción está en proceso y todavía en juego, inacabada, aún propensa a entrar en conflicto con los hechos, pero también susceptible de mostrar algo que todavía no sabemos que es verdadero, pero que se sabrá (Haraway, *Manifiesto de las especies de compañía* 38).

En 1955, el filósofo del lenguaje John L. Austin recogía diferentes observaciones sobre la performatividad de las palabras en *The William James Lectures*, en la Universidad de Harvard. Austin diferenciaba entre los enunciados constitutivos y performativos. En el primer caso se corresponden con los hechos verdaderos o falsos, mientras que en el segundo se trata de enunciados operativos, pues inducen a una acción[1]. En el congreso internacional *The Global Novel*, que tuvo lugar en abril de 2024 en la Universitat Oberta de Catalunya, se presentó un trabajo titulado *Virtuality as Potentiality*, articulado alrededor de la novela de ficción climática *The Wall*, escrita por John Lanchester. De esta conferencia recuperamos una afirmación que es clave para la investigación que nos ocupa: "*Fiction is present praxis*"[2]. Trabajar la ficción equivale a ejercitar el presente de los hechos, ponerlos en moción. En la cita introductoria, Donna Haraway argumenta que el hecho y la ficción tienen prácticamente un mismo origen, son palabras etimológicamente muy cercanas, por lo que la brecha que anunciaba Austin, en parte, se disipa. Él excluía la ficción del lenguaje *normal*, pues la consideraba parte de la comunicación secundaria[3]. Haraway recupera el potencial de la ficción y la trata, junto al hecho por igual, como una acción. Opina que son dos acciones co-constitutivas de una sola realidad. Es en el todo (hecho y ficción) donde deviene la realidad. La autora reconoce que estos dos conceptos se diferencian entre sí por el uso verbal, es decir que mientras los hechos son datos cerrados, incorporados ya en el periódico, en el archivo o en el imaginario colectivo, las ficciones son datos que están en proceso de establecerse, están todavía en juego, son maleables y, por tanto, vulnerables. Es cierto que el hecho se muestra más firme y no se pone en duda tan fácilmente, pero

1 Como ejemplo, Austin compartía el enunciado "sí, quiero". En el contexto eclesiástico, estas palabras inducen a una acción inminente: el matrimonio.

2 Comentario propio durante la conferencia.

3 Existe una serie de enunciados como el chiste, el malentendido, la conversación bajo coerción, el drama o el error que Austin entendía como enunciados secundarios o, en su propia terminología, *parasitarios*.

la ficción se define como una fuerza capaz de entrar en conflicto con el hecho, pues lo activa. La ficción puede ablandar el hecho[4]. En el ensayo *Seguir con el problema*, Haraway refuerza la idea de la realidad entendida como una acumulación. Ella amplía la interrelación entre el hecho y la ficción para hablar del mundo SF como su espacio particular de trabajo. El mundo SF comprende una serie de términos que en lengua inglesa empiezan por las siglas S y F, incluye ciencia ficción, fabulación especulativa, figuras de cuerdas, feminismo especulativo, hechos científicos y todo lo demás: "El hecho científico y la fabulación especulativa se necesitan mutuamente, y ambos necesitan el feminismo especulativo" (21). Todo ello, conjuntamente, genera la realidad que habitamos en este momento, un momento actual que está generando mundos (en presente continuo). En este artículo pensamos el conflicto climático desde la activación en presente continuo.

A continuación, analizamos dos hechos y dos ficciones: respectivamente, la subida de aguas y la desigualdad centro-periferia como dos realidades materiales intrínsicamente relacionadas, y *El Imperio de las Mareas* (2019) y *The Wall* (2020) como dos ficciones co-constitutivas de la realidad material. Estos cuatro puntos de partida se enlazan y se revuelven entre sí. Para empezar, los autores escriben desde el Reino Unido y el Perú, dos países que podemos definir como el centro y la periferia socioeconómica en un marco de comprensión global. En el Perú tiene lugar una importante extracción de recursos del sector primario para su exportación; el Reino Unido, en cambio, mantiene una fuerte economía basada en la extracción deslocalizada de recursos naturales[5]. Perú es la periferia y el Reino Unido se contempla como el centro.

Podemos observar que ambos relatos adoptan un enfoque lúdico, lo cual garantiza la complicidad del lector. De esta manera se activa el posicionamiento afectivo, ético y político ante la emergencia climática, en específico, ante la subida de aguas[6]. Sin embargo, los autores abordan lo lúdico desde dos perspectivas que divergen: *El Imperio de las Mareas* hace uso de la risa y *The Wall* opta por el juego. Como lectores percibimos que en *El Imperio de las Mareas* la periferia económica, situada en la costa que se inundará, se convierte en el centro corporativo de especulación climática, con-

4 En 1930, Hugo Gernsback acuñó el término *science faction* con el fin de unir la palabra ficción a la palabra hecho. Sin embargo, él entendía esta unión desde las ciencias naturales. Se refería a aquellas novelas que se apoyan extensamente en los hechos científicos. Haraway piensa la unión desde la práctica, tomando una perspectiva comunicativa. Ella reflexiona sobre la activación de los hechos que se dan por concluidos en la historia.

5 Como indica la revista *Forbes*, Perú es comúnmente designado "el granero del mundo". Esto se debe al modelo agroexportador adoptado dentro del mercado de libre comercio mundial. En comparación, el Reino Unido se conoce en materia de desarrollo económico, país pionero en la Revolución Industrial.

6 El diccionario de la RAE define *entretener* como "hacer menos molesto o más llevadero algo", entre otras acepciones. En medio del bloqueo emocional ante la catástrofe, la risa y el juego pueden dar espacio a la reacción.

siderando que la familia que protagoniza la trama saca partido de la crisis ecológica y funda un negocio dependiente de las aguas: un balneario. En *The Wall* ocurre el movimiento opuesto. La figura principal de la trama empieza por situarse en el centro económico, definido como una sociedad altamente estructurada. El protagonista no consigue superar los desafíos ciudadanos y militares que impone el Estado, por lo que, junto con los miembros de su unidad, es lanzado al mar como lado oscuro de la escena: la nada. Partíamos del centro y, de repente, estamos en la periferia.

Con el presente trabajo pretendemos reseguir la lectura de estas dos novelas en correlación directa con los hechos recientemente ocurridos y probados. El contexto temático es la subida de aguas, motivo por el cual escogemos compartir el hecho acaecido en Valencia el 29 de octubre de 2024[7]. Queremos reflexionar sobre la actualidad del conflicto climático, pues creemos que el estudio del ahora es importante, y que la crítica activa, como la ficción, genera mundos en presente continuo. Pensaremos en la risa y el juego como maneras de narrar. Para ello, nos fijamos en el ámbito digital: el meme y el videojuego. Nos interesan estos dos recursos porque, en cuanto a la estética, el formato y el uso, ambos reflejan el presente más vigente, dado que son parte de la cultura popular. Para evitar confusiones, subrayamos que no aplicamos la risa o el juego a ningún acontecimiento cruento de la historia humana ni natural. Sin embargo, ratificamos su potencial político, ya que lo lúdico genera implicación afectiva tanto por parte del lector individual, como por parte del grupo. En esta implicación, se puede activar el espíritu crítico del usuario o colectivo, cuestión que creemos crucial a la hora de pensar futuras sociedades y gobernanzas de mundos expuestos al cambio climático desde el momento presente.

2. Un hecho probado: la subida de aguas en Valencia

El 29 de octubre de 2024 la subida de aguas ocurrida en Valencia evidenciaba la desigualdad centro-periferia ante sucesos socioambientales. La Ley 81/1961, redactada durante la dictadura franquista, esbozaba el Plan Sur, unas obras monumentales realizadas con el fin de desviar el cauce del río Turia por las afueras de la ciudad, rodeándola. El Plan Sur se concluyó en 1973 y, acto seguido, el nuevo río circulaba efectivamente a través de "280 hectáreas de huerta productiva, casas, patrimonio y vidas" (Atez) que volteaban la ciudad. Se tomó esta medida urbanística como presunta solución tras las riadas de 1957 que afectaron al centro de Valencia. Hoy, al paso de la DANA por la costa mediterránea, el nuevo río Turia se ha desbordado para anegar

7 La primera versión de este artículo se escribió en noviembre de 2024.

la periferia sur de la ciudad, afectando a la ladera este del río. El Plan Sur ha protegido el centro, puesto que ha operado a modo de dique ante la subida de aguas hacia el norte. Sin embargo, esto ha ocurrido en perjuicio del sur:

> La dinámica territorial de Valencia inaugurada desde la Solución Sur es evidente y, 71 años después, continuamos viendo cómo una serie de infraestructuras que la ciudad no quiere tener cerca acaban abocadas al sur, un efecto llamada del que instituciones como el Puerto de Valencia se benefician (Atez).

En el Artículo Segundo de la Ley, después de indicar las obras hidráulicas que se llevarán a cabo, se menciona la construcción de carreteras que comuniquen el puerto con el aeropuerto, así como la ampliación ferroviaria con la estación central en el área portuaria. La ordenanza prioriza el acceso al puerto ante la seguridad de la ciudadanía. Cabe mencionar que, previo a la aprobación de la Ley, la Confederación Hidrográfica del Júcar elaboró tres anteproyectos para la defensa hidráulica en la cuenca del río. De entre las tres soluciones, la Solución Centro resultaba ser menos costosa, ya que las ayudas a la financiación se reducían un 50% por el hecho de mantener el antiguo cauce urbano, mejorando la capacidad de evacuación del agua[8]. No se eligió esta propuesta. Por el aumento en densidad demográfica en las últimas décadas, ayuntamientos y comunidades autónomas proporcionan facilidades a la edificación y también precios más asequibles para la adquisición de viviendas en las cercanías del río, aun siendo estos espacios altamente vulnerables. No fue hasta 2016 cuando el Ministerio para la Transición Ecológica publicó medidas preventivas para Zonas de Flujo Preferente[9], con mayores restricciones a la construcción por riesgo de inundaciones. La Rambla del Poyo entra en esta categoría. Julia Martínez, directora técnica de la Fundación Nueva Cultura del Agua, comparte que las obras para el desvío del Turia dieron una falsa sensación de seguridad, lo cual facilitó la construcción inmobiliaria en la cuenca del Poyo: "Esto hizo que el agua encontrara más 'población' y 'obstáculos' como el nuevo cauce del Turia, que reduce el espacio que tiene [el agua] para extenderse en velocidad y altura" (Martínez). El desastre se debe a la acumulación de diferentes aguas concentradas en el sur. La primera corriente se originaba en la Rambla del Poyo y la segunda provenía del nuevo río. Entre ellas, se encontraron. Además, las obras realizadas con el Plan Sur impidieron que el depósito se esparciera, pues el nuevo cauce actuó de muro para proteger el centro.

8 Véase en línea: https://www.lasprovincias.es/comunitat/plan-sur-salvaguarda-barrera-20241108214208-nt.html . Consulta del 1 Dic 2024.

9 Véase en línea: https://www.miteco.gob.es/es/cartografia-y-sig/ide/descargas/agua/laminas-zona-flujo-preferente.html . Consulta del 1 Dic 2024.

En 1996, el sociólogo Ulrich Beck acuñaba el término *sociedad de riesgo* refiriéndose a los riesgos asociados al cambio climático que "se entienden por su dimensión universal y no relacional" (Masís González 2). En la actualidad, esta afirmación resulta problemática. En el artículo titulado "La relación centro-periferia en un contexto de riesgo y cambio climático", publicado por la *Revista de Ciencias Económicas de la Universidad de Costa Rica*, Masís González constata que las sociedades "afectadoras" se distinguen de las "afectadas" respecto al riesgo climático, y esta distinción alude a una oposición entre las sociedades "contaminantes, de alto ingreso y con baja vulnerabilidad al cambio climático"[10], frente a las "menos contaminantes, de renta baja y media, con alta vulnerabilidad al cambio climático"[11] (6). Los consumidores de líneas comerciales y productos de alto valor agregado, como pueden ser los usuarios del puerto, pertenecen al primer grupo. En el segundo encontramos los ciudadanos trabajadores y productores del sector primario:

> Es posible corroborar que para el período 1961-2010, los 18 países con emisiones acumuladas de menos de 10 toneladas de CO2 per cápita han sufrido impactos económicos negativos asociados al cambio climático, mientras que tres de cada cuatro países con emisiones acumuladas de más de 300 toneladas de CO2 per cápita, en el mismo periodo de tiempo, han experimentado impactos económicos positivos asociados al calentamiento global (5).

Carlos Alonso trabaja en la sección de meteorología de la empresa Wireless DNA, que se ocupa de la observación, predicción y alerta temprana de fenómenos naturales para la gestión del agua. En el seminario *Imagen y Clima*, programado por el Observatorio de Cultura Turística COSTA en febrero de 2024, Alonso explicaba que la predicción meteorológica se mide según tres tipos de intervalos: la predicción inmediata, en pocas horas y la previsión para los próximos días. Mientras la meteorología funciona por modelos especulativos más o menos precisos que resuelven el movimiento atmosférico, el clima no predice el tiempo que hará, porque se basa en estadísticas invariables y depende de factores externos como el sol, la órbita de la tierra y otros fenómenos mayores. Sin embargo, hoy la teoría se tambalea: "Unas décadas atrás, nos explicaban que el clima se evalúa por períodos de 30 años. Hoy en día tomar 30 años de referencia es demasiado. En la actualidad, cuando hacemos estudios climáticos calculamos períodos de 10 a 15 años" (Alonso). Alonso habla del dinamismo del clima en la actualidad, aptitud más propia de la meteorología. Clima y meteorología se enredan y dificultan la predicción por sus nuevos tiempos. Aun así, sabemos que se formará una nueva DANA

10 Definición aplicable al Reino Unido en comparación con el Perú.

11 Definición aplicable al Perú en comparación con el Reino Unido.

en la costa mediterránea, ya que la subida de aguas es un hecho y está vinculada al calentamiento global: la Depresión Aislada en Niveles Altos ocurre cuando el chorro polar se debilita por las altas temperaturas y algunas corrientes se descuelgan del polo para desplazarse hacia el sur en forma de masa fría. A finales del verano, el Mar Mediterráneo mantiene todavía temperaturas elevadas. Este calor que se eleva entra en colisión con la corriente de aire polar desplazada del chorro. Además, el Océano Atlántico que, por mantener temperaturas menores, actuaba de escudo al debilitar las corrientes sueltas, también se está calentando y ya no cumple tal función[12]. Alonso opina que el mayor peligro recae en las corrientes del planeta, tanto oceánicas como atmosféricas, que se ralentizan y no son suficientemente compactas. La asociación de científicos climáticos *World Weather Attribution* publica anualmente un informe sobre sucesos medioambientales. En noviembre de 2024 confirmaba la correlación directa entre el cambio climático y el paso de la DANA por Valencia:

> Para sondear si el cambio climático tuvo algún efecto en las fuertes precipitaciones, determinamos si existía cierta tendencia en las observaciones históricas en cuanto a las precipitaciones habituales de la región. Los tres sets de datos analizados indican que las fuertes lluvias de un solo día, similares al caso observado [en Valencia], son aproximadamente un 12% más intensas y el doble de probables con el clima actual, que es 1.3ºC más cálido de lo que fue el clima más suave propio de la era preindustrial, sin estar expuesto al calentamiento causado por el hombre[13] (World Weather Attribution).

La información visual retransmitida desde Valencia tenía como principal protagonista el fango. Las imágenes mostraban calles, casas, campos y gente cubierta de barro. El paisaje urbano cambió de un día a otro. Hernán Castañeda introduce la novela *El Imperio de las Mareas* citando a Jorge Eduardo Eielson: "Un día los limeños se despertarán llorando y toda la ciudad desaparecerá en un mar de fango" (Hernán Castañeda 9). La visualidad casi-háptica de este fragmento sitúa al autor ante una experiencia afectiva muy cercana al desastre. Como lectores, nos hace partícipes del suceso, pues refleja un hecho vivido. Hernán Castañeda da comienzo así a un relato alrededor de Gregor-Sakana, un joven con branquias, figura principal de la novela, quien nació en la periferia limeña, tanto económica como geográfica. En esa periferia se construyó un dique que rodeaba el centro y lo protegía de las aguas. Se llama la muralla oceánica.

12 Véase en línea: https://www.rtve.es/play/videos/mananeros/dana-comunidad-valenciana-fue-tan-potente/16315434 . Consulta del 17 Nov 2024.

13 Trad. propia. Cita original: "To investigate if climate change influenced the heavy rainfall, we determine if there is a trend in the historic rainfall observations in the region,.The three analysed datasets indicate that heavy 1-day rainfall events, as intense as the one observed, are about 12% more intense and about twice as likely in today's climate, that is 1.3°C warmer than it would have been in the cooler preindustrial climate without human-caused warming" (World Weather Attribution)

Además, en su vocabulario el personaje substituye el término tierra por presente, y agua por futuro.

> El futuro era el nombre que les dábamos a las aguas que nos rodeaban y aumentaban cada día; según los trágicos, hora a hora. […] Cuando papá y mamá no eran mis padres y la pobreza los arrullaba, nuestras mareas altas y bajas solían distinguirse por unos cuantos metros. […] La tierra y el agua, el presente y el futuro, no cuestionaban sus fronteras. La muralla oceánica no había sido construida, menos las esclusas, y cada ola seguía un reglamento olvidado escrito por la luna (12).

Las dos novelas que compartimos relatan la subida de aguas en un paisaje urbano y natural del futuro. El escenario de emergencia climática es similar, pero no los contextos sociales: la trama ocurre en el Perú o, por el contrario, en el Reino Unido. En ambos textos se construye una muralla oceánica que protege la tierra del mar, el presente del futuro. Los dos muros tienen compuertas para dejar entrar o salir lo *indeseable*, sean invasores o aguas. Esta solución urbanística se equipara al Plan Sur, pues el nuevo río Turia actúa de dique contra las aguas que provienen del sur. Creemos que también separa clases sociales. Resolveremos ciertas distinciones centro-periferia en el trato de estas dos narraciones:

> Las mareas, para la gente de altura, eran bajezas de pueblerinos. Ellos gozaban de un sol perpetuo y venir a nuestro mundo, navegar hacia la costa inundada, era un descenso progresivo al estómago de una nube. Allá arriba, su casona, su jardín, su abolengo, sugerían una realidad impermeable al futuro (9).

Hemos escogido estas dos novelas porque el formato es sumamente contemporáneo, a la vez que lúdico. La escritura accesible o popular facilita la implicación del lector y del colectivo. Hernán Castañeda utiliza el humor ante hechos cruentos, por lo que comparamos su narrativa con una novela *meme*. John Lanchester utiliza el juego ante otros hechos igualmente cruentos. Proponemos, en este caso, pensar en una novela *videojuego*. En los dos casos se activa la sensibilidad afectiva, política y ética ante el futuro climático.

3. Una ficción especulativa: *El Imperio de las Mareas*, por Luis Hernán Castañeda

> La risa cumple una función social al sancionar levemente las rigideces en los comportamientos que no prestan la suficiente atención a la vida (Graíño Ferrer en Bergson 26).

En el prólogo del ensayo *La risa* Graíño Ferrer comparte la tesis principal de Henri Bergson: la risa tiene lugar en sociedad y ocurre cuando repentinamente se evidencia un vacío. Se vacía de sentido aquello que se sobreentendía. Esto acontece en medio

de la rigidez normativa de una vida predecible: "Nuestra risa es precisamente nuestra defensa contra el hecho de no reconocer nada"[14] (Arkenbout et al 12). Estupefactos, fruncimos el ceño y nos preguntamos por qué: ¿qué sentido tiene? Entonces, nos reímos o nos molestamos. En una edición especial titulada *The Importance of Unimportant Language*, publicada por la revista *Journal of Language and Politics*, Blommaert y Varis escriben sobre aquellos mensajes vacíos de sentido que están tan presentes en las redes: "Los mensajes están 'vacíos' en el sentido de que no se comunica ningún contenido que se perciba como relevante"[15] (2). Estos textos circulan a gran velocidad por el ámbito digital, lo cual puede parecer paradójico, sin embargo, son interacciones fáticas, con las que se pretende asegurar el contacto entre el emisor y el receptor:

> Hay una larga tradición en la que las formas de interacción "fática" se perciben como (y son caracterizadas por) niveles relativamente reducidos de "información" y "significado". Aun así, al observar las pautas de interacción en las redes sociales, vemos una gran densidad de interacciones fáticas, en las que los signos se comparten y circulan sin que a priori se haya determinado el significado[16] (1).

Los usuarios rechazan el contenido, pero no la función afectiva del mensaje vacío. Los enunciados que Austin consideraba secundarios por no formar parte del lenguaje *normal*, pueden generar, por contra, afecto. Un *me gusta* se da por interacción en un grupo. Por tal motivo, Malinowsky habla de "comunión" fática y no de comunicación: "con la 'comunión fática' se establecen vínculos personales entre individuos que se juntan únicamente por la necesidad de compañía y no con el fin de comunicar ideas"[17] (Malinowski en Blommaert y Varis 2). En este capítulo resaltamos que la broma ocurre igualmente en comunión. Aun así, lo cómico muestra cierta contradicción porque se trata de un mensaje vacío que a la vez requiere una resemiotización, igual que el meme: "El meme funciona como una interfaz medial entre sistemas semióticos de significación y de asignificación"[18] (Arkenbout et al. 10). El meme se vacía de un mensaje cargado, que pesa. Cuando se aligera, circula. Cuando circula, ya transmite una variación, se ha

---

14 Trad. propia. Cita original: "Our laughter, then, is precisely our defence against our recognising nothing" (Arkenbout et al. 12).

15 Trad. propia. Cita original: "The messages are 'empty' in the sense that no perceptibly 'relevant content' is being communicated" (Blommaert y Varis 2).

16 Trad propia. Cita original: "There is a long tradition in which "phatic" forms of interaction are seen as (and characterized by) relatively low levels of "information" and "meaning". Yet, observations on social media interaction patterns show an amazing density of such phatic interactions, in which signs are shared and circulated without an a priori determination of the meaning" (Blommaert y Varis 1).

17 Trad. propia. Cita original: "'phatic communion' serves to establish bonds of personal union between people brought together by the mere need of companionship and does not serve any purpose of communicating ideas" (Malinowski en Blommaert y Varis 2)

18 Trad. propia. Cita original: "the meme acts as a medial interface between asignifying and signifying semiotic systems" (Arkenbout et al. 10).

reubicado el sentido. Las condiciones formales, textuales o contextuales del mensaje inicial habrán cambiado.

En *The Selfish Gene* (1976) Richard Dawkins acotaba por primera vez la idea de *meme* estableciendo cierta analogía tanto acústica como conceptual entre los memes y los genes. Los consideraba pequeñas unidades de información ancladas en el imaginario colectivo, puesto que, a primera vista, se sobreentienden. Cuando circulan se transmiten por copia o imitación, y de manera viral. Las variaciones pueden ser más sutiles o más evidentes. Blommaert y Varis citan a Limor Shifman: "Shifman localiza la diferencia entre viralidad y memecidad en el grado de variación del signo dentro del proceso de transmisión y circulación"[19] (Blommaert y Varis 8). Es decir que en lo viral apenas se aprecia la variación. En cambio, el meme, aunque viral, implica sobre todo un cambio, se trata de recolocar el contenido del mensaje: "Los memes son signos cuyos rasgos formales han sido modificados por los usuarios"[20] (8).

Nos disponemos a nombrar algunos efectos cómicos en *El Imperio de las Mareas*. Esta narración se asimila al meme por diferentes motivos: la contradicción, el vaciado de sentido productivo (aunque no afectivo), la resemiotización, el deseo ansioso y viral o el desdoblamiento de personajes partiendo de Dawkins.

3.1. El meme

> Los memes son bastardos y por eso nos gustan. Pero los memes son bastardos en el sentido de que nacen de dos registros ontológicos aparentemente incompatibles: un matrimonio impío entre semiosis y viralidad, sentido y sinsentido, significado y circulación[21] (Arkenbout et al. 8).

En *El Imperio de las Mareas* el autor escribe con un vocabulario accesible, a la vez que escribe con humor. La narración se sitúa en un lugar llamado el Peñón, en el espacio temporal entre dos tragedias climáticas, o dos posibles DANAs. Anteriormente al comienzo del relato, ya tuvo lugar una subida de aguas. Lo sabemos por la antigua Lima, ciudad sumergida más allá del Peñón. Igualmente nos encontramos ante una inminente subida de aguas que la voz narradora llama *el futuro*. El personaje principal, la

19 Trad. propia. Cita original: "Shifman locates the difference between virality and memicity in the degree to which the sign itself is changed in the process of transmission and circulation" (Blommaert y Varis 8).

20 Trad. propia. Cita original: "Memes are signs the formal features of which have been changed by users" (Blommaert y Varis 8).

21 Trad. propia. Cita original: "[M]emes are bastards in the sense that they are born from two seemingly incompatible ontological registers: an unholy matrimony of semiosis and virality, sense and nonsense, signification and circulation" (Akenbout et al. 8).

identidad del cual se construye desde el absurdo, es Gregor-Sakana: es un ser exótico, mitad humano, mitad tiburón, por lo que tiene dos pterigopodios u órganos sexuales viriles. Se equipara a la figura de Aquaman a lo largo de la novela. Su familia (padre y madre humanos) pasa de vivir en la pobreza, en la costa que se inundará, a convertir el Peñón en su reinado corporativo, un reinado paradójicamente inestable. Esto sucede con la ayuda de Gregor-Sakana, quien es la atracción (el gigoló) que sustenta el negocio, debido a que el rumor sobre su sexualidad se extiende. Además, él también controla los mares. Como comenta: "Gracias a mí, el agua respetó sus costumbres" (51). La empresa recién fundada es un balneario que se llama *Les bains du rocher* por el afán de la madre en hacer del Peñón una Francia tropical. La madre se apoda la Duquesa del Peñón y el padre está siempre semi ausente en el jardín. Él es admirador de Gregor Mendel, biólogo y cura austríaco de mediados del s. XIX que dio comienzo a la ciencia genética. Mendel experimentaba con guisantes. "Tengo ojos austríacos, solía presumir papá, y yo franceses, se enorgullecía la Duquesa del Peñón, como la conocían sus pocos amigos y sus numerosos enemigos" (11).

En esta breve introducción hemos compartido algunos tópicos propios del imaginario colectivo. Por ejemplo, conocemos muy bien Francia, la figura de Aquaman, el sexo de los tiburones y la ciencia genética. Son pequeñas unidades de información cultural que, en este nuevo relato, se transmiten por copia o imitación, pero mostrando variaciones irónicas. Pues no existe una Francia tropical ni un humano con pterigopodios, y la figura de Aquaman no es en absoluto precaria, sino un superhéroe. Rebajar la ciencia genética al ámbito doméstico también puede irritar a algún lector. Por consiguiente, se trata de cuatro patrones de conocimiento que permiten generar memes. Además, la prosopopeya es muy común en los memes. Nos reímos de perros y gatos solamente en el caso de que muestren rasgos humanos. Nos reímos de Gregor-Sakana porque es un tiburón humano. Si fuera únicamente un tiburón, no resultaría cómico. En la teoría de Bergson, "fuera de lo que es propiamente humano, no hay nada cómico" (Bergson 12).

En "Genes, Memes, Dreams" Ivan Knapp comparte que la teoría del psicoanálisis no se aplica suficientemente al estudio de los memes por el hecho de que presta más atención al inconsciente individual que no al colectivo. Knapp considera que los memes se expresan en el lenguaje de los sueños:

> Las congruencias más llamativas entre los sueños y los memes […] emergen al leer *La interpretación de los sueños*, donde aprendemos que los sueños se componen de fragmentos unidos por asociación: se forman a partir de bromas, deslices lingüísticos, figuras retóricas; son mnemónicos, parciales, breves y transitorios. Los sueños son bi-

> zarros, absurdos, irracionales, monstruosos. Expresan la satisfacción de deseos, disipando poderosas ansiedades. Se construyen por operaciones de desplazamiento, condensación, revisión y substitución[22] (331).

Gregor-Sakana desdobla continuamente su identidad. Es un personaje fragmentario. Como en un sueño, adopta uno u otro rol con el fin de satisfacer los deseos ansiosos de la familia, de las clientas, de la amada o los propios. Para los padres, él es Gregor y es humano. Por vergüenza o precaución, los padres ocultan la parte monstruosa que lo identifica. A pesar de todo, él se siente fuerte como Sakana. Cuando trabaja duro, disocia su cuerpo de su mente: "En esos momentos [con las clientas], así como al deslizarme en el agua, me dividía en dos: Sakana era carne, una estatua alquilada, al tiempo que yo, el que piensa estas cosas y tiene estos sueños, me confiaba al reflejo" (75). Como voz narradora el personaje se desdobla igualmente al usar indistintamente la primera o tercera persona: "Desaparecí [yo] de su vista, pero ella siguió con Sakana [él]. Me pareció que sus ojos me reconocían" (51). Además, recordamos que el personaje intercambia en su vocabulario la palabra aguas por futuro. Nos confunde entre dos tiempos. Según Knapp, el sueño también implica una dislocación.

En la narración hay contradicción: cuando el desastre ecológico origina la riqueza, nos puede parecer extraño, pero el balneario se beneficia de la subida de aguas por partida doble, por el cambio climático y por Gregor-Sakana, quien de vez en cuando bucea hasta el muro que protege el Peñón y estando allí, bajo el mar, abre las compuertas. Entonces, los jacuzzis naturales se llenan de aguas termales de manera puntual y programada. Gregor-Sakana fue igualmente programado en nombre del balneario, pues el padre desarrolla experimentos genéticos practicando ingeniería doméstica. La historia de Gregor-Sakana, mitad hombre, mitad tiburón, se vuelve viral. Turistas y periodistas frecuentan el balneario atraídos por el rumor. Provienen de zonas geográficas de mayor altitud, donde se sitúa el nuevo centro económico del Perú. En "The Contagious Other", Lesley Braun escribe sobre el rumor como una fuerza que precede al meme en su viralidad: "A medida que las formas más antiguas de expresión y comunicación emplean nuevas tecnologías, imponen su propia fuerza memética predigital. El contenido viral interactúa con otros modos de comunicación, como los rumores […]"[23]

---

22 Trad. propia. Cita original: "[S]ome of the most striking congruences between dreams and memes […] emerge from a reading of *The Interpretation of Dreams*. We learn there that dreams are composed of fragments, held together by association: they are composed of jokes, slips of the tongue, figures of speech; they are mnemonic, partial, fleeting and transitory. Dreams are bizarre, absurd, irrational, monstrous. They express the satisfaction of wishes dispelling powerful anxieties. They are formed by the operations of displacement, condensation, revision and substitution" (Knapp 331).

23 Trad. propia. Cita original: "As older forms of expression and communication employ new technologies, they impose their own pre-digital memetic force. Viral content interacts with other modes of communication, such as rumour" (Braun 339).

(339). Mayu es la amada de Gregor-Sakana, trabaja como periodista del periódico *El Faro de Lima*. Se hospeda en el balneario, donde pretende realizar un reportaje sobre el negocio y el mutante que lo sustenta. Gregor-Sakana experimenta el abuso por diferentes vías.

> Yo [Gregor-Sakana] le conté que había comenzado a leer sobre mí en El Faro de Lima. […] Ella [quien provenía de las alturas] se sobresaltó; seguro asumía que esas publicaciones no llegaban al Peñón. Preguntó qué me había parecido. Dije la verdad, que la jerga científica no terminaba de descifrarla, pero que la frase sobre la esclavitud me había quedado clara (123).

3.2. Aquaman

Existen diversas versiones en meme de Aquaman[24], especialmente desde el lanzamiento de la primera y segunda película de Warner Bros, protagonizada por Jason Momoa. La voz narradora a partir de la que escribe Hernán Castañeda refiere continuamente al personaje de DC Comics como hombre-pez en el que Gregor-Sakana inspira su vida: "Sentado allí [en mi escritorio], uno veía un gran póster de Aquaman con el tridente bien enhiesto: el héroe de mi niñez, un héroe para toda la vida" (23). Este relato de superhéroes es un importante hipertexto en la novela[25]. La figura de Aquaman apareció por primera vez en versión cómic en 1941; aun así, el personaje no conseguía alcanzar suficiente popularidad, por lo que su carácter ha ido evolucionando hasta el día de hoy[26]. En una versión temprana de 1962, Aquaman se une a Aqualad para combatir un repentino tsunami y rescatar al pueblo de pescadores localizado en la costa. Se evidencia cierto discurso ecologista desde los inicios del personaje. Ignacio Martínez Armas, en *Materiality and Narrative Entanglement*, estudia la narración de Aquaman en el medio fílmico y reconoce en la saga un discurso ligeramente ambientalista también. Comenta que en la película se imagina el océano, representado por Orm (el falso rey de Atlantis), como el villano vengativo que va a exterminar la humanidad. Aquaman, por su lado, es el superhéroe protector de los hombres ante el desastre climático:

> [Esta película] representa la vulnerabilidad de la humanidad ante los tsunamis generados por villanos que reflejan su capacidad para destruir, [pero] las olas retratadas aquí

24 Véase en línea: <https://screenrant.com/aquaman-hilarious-logic-memes-dc-fans-understand/>. Consulta del 8 May 2025.

25 Otro importante hipertexto en la novela es Japón. El protagonista muestra nostalgia por la lengua y cultura del país asiático, desaparecido bajo las aguas. Japón destaca por su geografía, propensa a la formación de tsunamis. Se encuentra en las limitaciones de varias placas tectónicas que se empujan entre sí: la placa de Amur, la de Filipinas, la del Pacífico y la de Okhotsk. Además, también se sitúa en el noroeste del Cinturón de Fuego del Pacífico, región altamente sísmica. El conflicto por la subida de aguas se relaciona en el imaginario popular con geografías similares al Japón.

26 En 2025 DC Comics ha editado el primer volumen de la nueva serie de Aquaman, a cargo de Jeremy Adams y John Timms.

> han sido causadas por los defensores de la naturaleza y no por quienes contaminan. Sirven de castigo o venganza ante la contaminación de los océanos (Martínez Armas 59; traducción propia).

En 1962 el villano no era el océano, sino unos alienígenas, como agentes externos al mar. Se escondían en una nave espacial camuflada como isla flotante y, desde allí, generaban tsunamis. Esto es importante porque el matiz modifica significativamente la retórica política del relato. Mientras que en la película el océano representa el mal, en el cómic el océano no carga con la responsabilidad del desastre. El villano proviene de fuera, es un extranjero. No obstante, tampoco es humano. En ninguna de las dos versiones se responsabiliza al humano del desastre climático. Martínez Armas analiza el impacto medioambiental generado durante el proceso de macro-producción cinematográfica de la película, dirigida por James Wan:

> *Aquaman* se filmó principalmente en Village Roadshow Studios en Queensland, Australia. También se realizaron tres rodajes en Sicilia (Italia), Quarzazate (Marruecos) y Terranova (Canadá). La grabación en Village Roadshow Studios puede entenderse como sostenible, ya que el atrezo y el escenario, como los depósitos de agua, se pueden reutilizar. Dicho esto, […] producciones de gran éxito como *Aquaman*, donde el reparto, el equipo y el material se desplazan a través de cuatro continentes, generan 3'370 millones de toneladas de CO2 en promedio (Sustainable Production Alliance, 2021) (Martínez Armas; traducción propia).

El discurso público para la protección del océano se disocia, entre bastidores, de la responsabilidad cívica y medioambiental por parte del gigante del entretenimiento Warner Bros. Por delante de la cámara, se sugiere que el océano es vulnerable, un espacio *afectado* (también anímicamente) por la polución. Por detrás de la cámara, la producción material del relato fílmico pasa a ser un importante agente *afectador* del calentamiento global. En este punto, recordamos el análisis de Masís González en cuanto al riesgo climático: existen agentes (y espacios) "afectados" y "afectadores" del cambio climático, y la DANA, o la subida de aguas, es consecuencia directa de este cambio. Warner Bros se beneficia del rechazo popular al desastre, siendo, en parte, fuertemente responsable del mismo por su producción a gran escala. En *El Imperio de las Mareas* la dicotomía villano-héroe no se llega a disociar, sino que se reblandece. Se trata de un mismo personaje, es Gregor-Sakana, el héroe protector y, a la vez, el agente generador del oleaje. Creemos que él inunda el Peñón. En la narración se especula sobre la posibilidad de que haya abierto por *motu proprio* las compuertas de la muralla. La madre dice: "Ese es mi Gregor. Todo esto será tuyo. Lo sabes, ¿no?". Él piensa: "En eso sí que no mentía: Sakana, Duque del Peñón. Pensé en la Atlántida, aquel

reino sumergido e inútil" (121). Todo apunta a que se convertirá en el duque de un reino sumergido. Por este motivo, la comparación del protagonista con Aquaman parece ser un meme, una contradicción. Se sitúa entre el sentido y el sinsentido. Él quiere ser Aquaman cuando, en realidad, es abiertamente Orm, también por su malestar como falso Rey.

En un principio, puede sorprendernos la moral abiertamente desdoblada de Gregor-Sakana, doblemente falocéntrica. ¿Reímos o nos molestamos? El personaje es tildado de terrorista medioambiental, dotado de habilidades científico-domésticas para provocar pequeños tsunamis programados, sea por la economía familiar o por su propio malestar. La novela *State of Fear*, escrita por Michael Crichton, es ficción especulativa. En ella se relatan diferentes casos de terrorismo medioambiental. El grupo ecologista provoca y programa una serie de desastres climáticos: "Drake [el ecologista] quería que el tsunami golpeara el último día de la conferencia, seguramente querría que sucediera durante la mañana. Así se haría más visible el desastre"[27] (611). *State of Fear* niega el cambio climático, pues el equipo ecologista es el mismo villano que genera el desastre. La finalidad son los beneficios mediáticos necesarios para continuar la lucha contra el calentamiento global. En la trama se considera que el discurso ambientalista no se sustenta por sí solo. Para ello, se necesita el apoyo público a cualquier precio:

> ELF [la asociación ecologista] ha comprado una cantidad considerable de tecnología cara que parece no tener ningún uso en común, excepto quizás un intento de alterar el clima […]. Creemos que esta serie de aparatos están diseñados para crear grandes tormentas, o para ampliar el alcance de las tormentas ya existentes […]. Esta gente ha programado muchos picnics ocupando un área extensa. […] Quieren que quede documentado. Pues, si hay algo con lo que puedes contar en un picnic escolar o una salida de empresa con familias y niños, es con muchas cámaras[28] (369).

De nuevo, el discurso y la metodología ambientalista se disocian. En cambio, no hay ninguna ironía en este relato. Ni Wan ni Crichton pretenden generar la risa como estrategia narrativa. Especialmente en *State of Fear* se procuran exponer hechos verdaderos, acciones acabadas y consumadas. El autor se sirve del peso de la ciencia exacta y los datos contables, incluidos extensamente a pie de página en la novela. Testigos,

27 Trad. propia. Cita original: "Drake wanted the tidal wave to hit on the last day of the conference, he would surely want it to happen during the morning. That would provide the most visible disaster" (Crichton 661).

28 Trad. propia. Cita original: "ELF has bought a considerable amount of expensive technology that seems to have no use in common, except perhaps attempts to influence the weather. […] [W]e assume that these rocket arrays are designed to produce major storms, or to amplify the power of existing storms. […] These guys have arranged for lots of picnics over a large area. […] They want it documented. Because if there's one thing you can count on at a school picnic or a company outing with families and kids, it's lots of cameras" (Crichton 369).

cámaras e informes científicos son el hipertexto que aporta toda la veracidad a esta ficción. La artista Mireia Sallarès, en una entrevista titulada "El arte tiene consecuencias", distingue la incoherencia de la contradicción:

> Como artistas, a veces nos topamos con incoherencias entre conceptos y metodologías y, sin darnos cuenta, denunciamos la explotación con unas metodologías explotadoras. Yo siempre digo que mientras sean contradicciones y no incoherencias, todo irá bien… A mí me gustan las contradicciones. Creo que donde hay contradicción, hay vida. Las contradicciones me parecen más orgánicas. De pronto, aparecen por el camino, te caen encima y tienes que resolverlas. Una vez ha pasado la sorpresa, la vergüenza, el miedo o lo que devenga, quieres atenderlas. En cambio, la incoherencia es más cínica, se quiere esconder (Sallarès).

Podemos concluir que hay incoherencia entre el discurso y la metodología ambientalista de Warner Bros. La empresa se desdobla entre el superhéroe ecologista y unos beneficios económicos incompatibles con la sostenibilidad climática. En la práctica de la empresa, falta transparencia. La falta, además, se practica conscientemente. Falta responsabilidad medioambiental. En cambio, creemos que el comportamiento de Gregor-Sakana se define mejor como una contradicción orgánica. Es la vida precaria del protagonista, repleta de conflictos emocionales. Él sobrevive en medio del desastre. La familia, la empresa y la pareja abusan de sus capacidades materiales y afectivas, lo cual complica su posición y principios. Hay complejidad.

4. Una ficción especulativa: *The Wall*, por John Lanchester

En *The Wall* hay un muro que protagoniza la escena. Un muro tal como en *El Imperio de las Mareas* y como en el Plan Sur. Diferentes ediciones del libro colocan el título en el centro de la portada, en letras capitales de grandes dimensiones que ocupan todo el espacio. El diseño dota la arquitectura de una agencia hostil. En esta narrativa, lo cómico es inexistente. Se trata de una distopía climática severa, considerando que la sociedad está altamente militarizada, a la vez que el muro se encuentra resguardado por agentes humanos o tecnológicos. Aun así, pensamos que el relato mantiene un fuerte carácter lúdico. Analizamos esta narrativa a través del género del videojuego de supervivencia en una era postapocalíptica.

En el artículo "Postapocaliptic Games, Heroism and the Great Recession" Óliver Pérez Latorre escribe sobre dos tipos de distopías propias del videojuego de supervivencia: la anti-utopía y la distopía crítica. En el primer caso, no se espera ningún cambio en el paradigma social, aunque este se vea desolador. Por el contrario, en el segundo hay resquicios de esperanza. Opinamos que *The Wall* pertenece al primer

grupo, pues la sociedad se muestra muy polarizada y no pretende evolucionar. Kavanagh es la figura principal de la trama, quien se mueve dentro de un paisaje crudo: "El fin del mundo no se presenta como algo épico, sino monótono y amargo. De hecho, los jugadores pierden la partida frecuentemente por hambre o enfermedades comunes"[29] (Pérez Latorre). A los habitantes en tierra se les exige superar una serie de retos basados en una mínima recompensa y una dura penalización. El videojuego aplica ecuaciones algorítmicas, entendiendo el algoritmo como un set finito de instrucciones a seguir y etapas por superar con el fin de alcanzar una tarea final. En este caso, el objetivo consiste en defender el muro de los invasores, llamados los Otros, quienes provienen del mar.

> Los enemigos son otro elemento clave en la dimensión distópica de estas narrativas postapocalípticas. Es interesante observar si estas historias postapocalípticas promueven confrontar y aniquilar a un "Otro" específico y demonizado, con el fin de sobrevivir, o si exploran el eje del bien contra el mal de una manera más matizada[30] (Pérez Latorre).

En la novela la línea que divide el bien del mal está muy marcada por la pared de hormigón. Los Otros se encuentran al otro lado. Sin embargo, existe cierta división también dentro de la sociedad en tierra, pues faltan lazos familiares, cuestión que refuerza el discurso neoliberal y patriarcal del héroe solitario y capaz, quien se reconoce en la figura de Kavanagh: "[Hay una] falta de figuras de referencia en ese mundo, que se distancia también de valores como la empatía y el amor"[31] (Pérez Latorre). Pérez Latorre cita a Barbara Gurr respecto a su teoría del cowboy postapocalíptico, una figura común en el videojuego de supervivencia:

> Estos personajes se convierten en héroes al adquirir o acentuar ciertos atributos neoliberales o patriarcales, que incluyen habilidades de liderazgo, una extraordinaria adaptabilidad a los cambios y a la eclosión incesante de nuevos riesgos, una personalidad dominante y un espíritu conquistador, así como también la exhibición del poder a través de la fuerza y la agresividad[32] (Pérez Latorre).

---

29 Trad. propia. Cita original: "The end of the world is not depicted as epic but monotonous and bitter. In fact, often players end with a "game over" because of hunger or common illnesses" (Pérez Latorre).

30 Trad. propia. Cita original: "The enemies are another key element of the dystopian dimension of these post-apocalyptic narratives. It is interesting to look at whether the post-apocalyptic stories promote confronting and annihilating a specific, demonized "Other" in order to survive, or whether they explore the good vs. evil axis in a more nuanced way" (Pérez Latorre).

31 Trad. propia. Cita original: "[T]he loss of reference figures in that world and the world's estrangement from values such as empathy and love" (Pérez Latorre)

32 Trad. propia. Cita original: "These characters are forged into heroes by their acquisition or accentuation of certain neoliberal and patriarchal characteristics, including leadership skills, an extraordinary adaptability to changes and to the ceaseless emergence of new risks, a dominant personality and a conquering spirit, as well as the expression of power through strength and aggressiveness" (Pérez Latorre).

Seguidamente nos fijamos en la estrategia estética y la retórica videolúdica llevada a cabo por Lanchester a la hora de narrar. Pensaremos en el videojuego desde diferentes perspectivas: la adopción de roles preestablecidos, la implicación del lector en la escena y la activación de los hechos.

4.1. Los roles

Los personajes que protagonizan la novela adoptan una serie de roles preestablecidos en los videojuegos de supervivencia. En esencia, se trata del bueno y el malo, los Defensores y los Otros. En el primer caso son ciudadanos destinados al muro durante dos años, mientras que, en el segundo, son quienes representan la amenaza de alcanzar el muro, matar a los Defensores y acceder a la *civilización*. Los Otros provienen del mar, de la *nada*. Los Defensores y los Otros podrán intercambiar roles, en caso de que los primeros no cumplan sus obligaciones como ciudadanos ejemplares. Kavanagh es un Defensor novel del muro, y el yo narrativo. Su compañera Hifa defiende el muro en el mismo equipo. Otros personajes secundarios son los Asistentes, que en su día fueron Otros que traspasaron el muro y, al pisar tierra firme, se convirtieron en el servicio doméstico. Y también existen los Gestantes, antiguos Defensores que tuvieron descendencia a cambio de eludir su deber en el muro, un privilegio que otorga el Estado. Aun así, nadie quiere procrear en el Nuevo Mundo.

Los Defensores están limitados al muro durante 12 horas al día: 12 ejerciendo y 12 descansando. Hay dos equipos por unidad, uno en el turno de día, otro en el turno de noche. Realizan esta labor durante las dos primeras semanas del mes, en la tercera semana no trabajan y en la cuarta, entrenan. El Capítulo 10 narra un entrenamiento en el cual se simula una invasión. La unidad de Kavanagh se desplaza al estuario de un río escarpado donde se ha construido un falso muro. El primer equipo simula ser un grupo de Otros y debe planear la invasión. Mientras tanto, el segundo equipo defiende el muro-ficción. El Capitán advierte:

> Tenemos que tratarlos exactamente como trataríamos a los Otros. Excepto, […] con balas de fogueo en lugar de munición real. Tenéis un detector en la chaqueta. Si parpadea significa que estáis heridos, pero que podéis seguir luchando; si la luz se estabiliza, estáis muertos. Hay asesores que observan la pelea. Llevan brazaletes blancos. Si ellos dicen que estáis muertos, estáis muertos. No los provoquéis, tienen el poder de asignaros tiempo extra en el Muro. Ellos filman el combate con cámaras estáticas y frontales. Se decide quién murió y quién se salvó por combinación entre lo que dicen los asesores y lo que se ve en las imágenes[33] (Lanchester 82).

33 Notemos que en esta cita se evoca la imagen videográfica, matiz que acerca el relato todavía más al género

El recurso del simulacro es constante en *The Wall*. En realidad, cualquier entrenamiento ante la inminente acción puede entenderse como un simulacro. También el intercambio de roles entre Defensores y Otros, que efectivamente ocurre a mitad de libro, es un simulacro en la vida real que transcurre en esta ficción.

4.2. In/corporar el entorno

> Hace frío en el Muro. Eso es lo primero que te dice todo el mundo, y lo primero que adviertes al llegar, y es en lo que piensas todo el tiempo que pasas allí, y lo que recuerdas cuando ya no estás. Hace frío en el Muro. // Buscas metáforas. Frío como la piedra pizarra, como el diamante, como la luna. Frío como la caridad —esta es buena—. Pero pronto te das cuenta de que no es una metáfora. No se parece a ninguna otra cosa. No es más que una realidad física. Este tipo de frío, al menos. El frío es frío es frío[34] (Lanchester 3).

Estas palabras introducen la novela. Lanchester, por repetición y apelando a la alteración del cuerpo, quiere que el lector in/corpore las características físicas de la escena. En este sentido, la escena se inserta en el cuerpo. El texto insiste en la diferencia entre dos categorías de frío a las que se someterán los Defensores. La segunda requiere una alta capacidad de resistencia, pues podemos morir de hipotermia ante el frío de la categoría 2. Kavanagh es el yo narrador y refiere insistentemente a la lentitud con la que pasan las horas cuando estás en el muro, lo cual agrava la sensación de frío. El autor, además, escribe poesía concreta para intensificar la sensación de pesadez, en combinación con el frío gélido.

---

del videojuego. Trad. propia. Cita original: "We have to treat them exactly the same way we would treat Others. Except,' he gave one of his rare, startling smiles, 'with blanks instead of live ammo. You have a detector on your jacket. If it flashes, you're wounded but can keep fighting, if the light turns solid, you're dead. There are assessors to watch the fight. White armbands. If they tell you you're dead, you're dead. Don't mess with them, they have the power to give you extra time on the Wall. They film the fight with static and head cams too, and the ruling about who's dead and who's got through is made by combining what the assessors say with what they see on the footage" (Lanchester 82).

34 Trad. propia. Cita original: "It's cold on the Wall. That's the first thing everybody tells you, and the first thing you notice when you're sent there, and it's the thing you think about all the time you're on it, and it's the thing you remember when you're not there any more. It's cold on the Wall. // You look for metaphors. It's cold as slate, as diamond, as the moon. Cold as charity – that's a good one. But you soon realise that the thing about the cold is that it isn't a metaphor. It isn't like anything else. It's nothing but a physical fact. This kind of cold, anyway. Cold is cold is cold" (Lanchester 3).

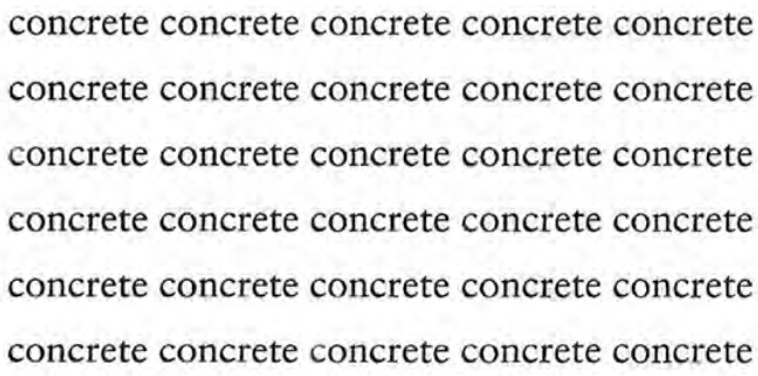

Figura 1. Poesía concreta que aparece en el libro (5). Nos sitúa en el escenario que protagoniza el muro: "Las palabras se usan como bloques de hormigón para recrear el espacio que afecta a los personajes"[35] (Caracciolo 673; traducción propia).

En "Remediating Video Games in Contemporary Fiction" Marco Caracciolo explica que la multimodalidad, en literatura, es la estrategia no verbal usada para sensibilizar al lector respecto al contexto: "'Multimodalidad' es el término que aglutina todos estos dispositivos no verbales, incluyendo diagramas, ilustraciones o tipografía no convencional, que acompañan el texto y contribuyen a enriquecer o extender su significado"[36] (669). La observación de Caracciolo se puede aplicar a la estrategia multimodal seguida por Lanchester en *The Wall*.

4.3. La activación de los hechos

La novela se sitúa en un futuro flotante, puesto que no se definen las coordenadas tiempo-espaciales en las que se enmarca el relato. Las generaciones anteriores causamos lo que la voz narradora anuncia como el Cambio, que es el cambio climático y sus consecuencias: un desplazamiento geopolítico y socioeconómico que terminó por generar el Nuevo Mundo. En este nuevo mundo hace tiempo que las aguas subieron, las temperaturas bajaron y los conflictos de rivalidad centro-periferia se extremaron. Retomando la introducción de este artículo, notamos que el escenario en el que transcurre *The Wall* se diseña a través de arquitecturas ya existentes en la actualidad. Son infraestructuras a modo de hechos probados en nuestro tiempo presente. No son ficciones, sino que existen. Compartimos algunos ejemplos que ilustran el argumento a partir del libro *The Outlaw Ocean*, un archivo impreso y digital que recoge los reportajes realizados por Ian Urbina. Este periodista investiga sobre derechos humanos, laborales y medioambientales en aguas internacionales.

35 El autor escribe sobre la estrategia visual usada por Mark Danielewski en la novela *House of Leaves* (2000).

36 Trad. propia. Cita original: "'Multimodality' is the umbrella term for these nonverbal devices, which include diagrams, illustrations, or unconventional typography that are featured alongside the text and help enrich or extend its meanings" (Caracciolo 669).

4.3.1. La plataforma antiaérea

Ficción: En la novela, en medio del océano encontramos una plataforma antiaérea abandonada, ocupada y gestionada por un solo habitante, quien rescata a los náufragos Kavanagh y Hifa. Anteriormente, los dos personajes habían sido Defensores del muro hasta que fueron arrojados al mar por el Estado y así se convirtieron en Otros.

Hecho: Urbina comparte la historia del Principado de Sealand, plataforma abandonada en las cercanías de Suffolk. Esta localización fue ocupada en 1966 por Paddy Roy Bates, ex comandante de la marina británica. En la actualidad, la familia Bates gestiona la plataforma como una micronación que cuenta con aproximadamente 50 habitantes: "Constituido como principado, Sealand contaba con su propio pasaporte, escudo y bandera —roja y negra con una franja en diagonal de color blanco—. La moneda usada era el dólar de Sealand, con la imagen de la esposa de Roy" (Lanchester 74).

4.3.2. La arquitectura flotante

Ficción: La unidad de Kavanagh fracasa al defender el muro contra los Otros. Por tal motivo, el equipo es arrojado al mar por medio de una estructura flotante. En esta arquitectura sobre/vivirán hasta llegar a la plataforma antiaérea.

Hecho: En 2011, Jocktan Francis Kobelo y David George Mndolwa se escondieron en un barco de mercancías para ir de Cape Town al Reino Unido, pero fueron descubiertos. La tripulación construyó una arquitectura flotante y ambos fueron arrojados al mar en mitad del trayecto. Vivieron semanas sobre esta construcción improvisada, hasta que Kobelo murió poco antes de llegar a Liberia: "'*Rafted*' [un verbo que conocí a lo largo de mis viajes] se refiere al destino particularmente siniestro por el cual una tripulación, al descubrir huéspedes que no fueron invitados, los lanza a la deriva en medio del océano y allí los deja morir" (Lanchester 130).

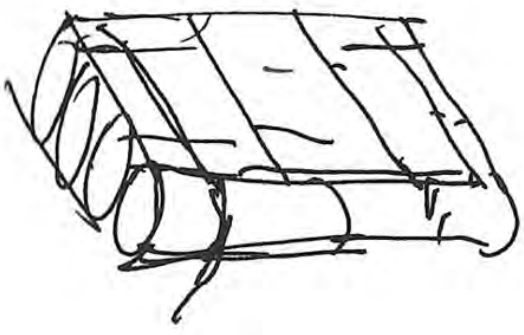

Figura 2: Ilustración de Mndolwa que aparece en el libro de Urbina (131). Es la estructura flotante que habitó junto a Kobelo en medio del mar.

4.3.3. El muro oceánico

Ficción: En *The Wall* el autor se reitera respecto a la presencia y agencia del muro. Así pretende persuadir al lector sobre la existencia del mismo, aun situando el relato en medio de un escenario de ficción especulativa.

Hecho: En la actualidad existen varios muros oceánicos. Estos protegen a algunos ciudadanos ante la subida de aguas. Frecuentemente, también protegen el centro de los Otros, quienes provienen de lugares *indeseables* e *inhóspitos*. Afsluitdijk es un ejemplo de muro oceánico. Se trata de un dique de cierre que rodea los Países Bajos desde que se implementó el Plan Delta. Es un sistema con compuertas y esclusas que bombea el agua hacia fuera del país.

Con este breve listado ilustramos de qué manera, en este relato, se reavivan diferentes espacios. Son arquitecturas en calidad de hechos consumados, pues verdaderamente existen. Se justifica así la idea de que la ficción re/activa los datos probados, los pone en (e)moción[37]. Los actualiza. Sin embargo, notamos que en *The Wall* las diferentes localizaciones se sitúan en un futuro lejano y flotante. El autor las presenta como consecuencia del desastre climático que ocurrió hace tiempo. Es un relato postapocalíptico. El apocalipsis sucedió en tiempos y espacios remotos, por tanto, impersonales. Es la abstracción del conflicto climático. Esto hace que no haya ninguna implicación afectiva por parte del lector respecto al conflicto medioambiental. Ahora bien, por Urbina sabemos que estas estructuras están en uso activo a día de hoy. Aunque defendemos que educar no es la función de la literatura, vemos que a veces es inevitable que ocurra. Creemos problemático imaginar las infraestructuras climáticas (el muro) ajenas a nuestro tiempo, situándolas a lo lejos. Pensamos que esta aproximación socava la sensibilidad crítica del lector en cuanto a la emergencia climática. El conflicto se externaliza: El Cambio, lo que fue una situación ecológica compleja e incómoda, está, en esta narración, en el pasado, a modo de hecho ya fijado en la historia. Está inactivo. El cambio climático es un decorado. Sí que se activa el juego, pero no se activa el conflicto medioambiental.

5. Conclusión

En este texto hemos querido llevar el hecho y la ficción a actuar conjuntamente. Hemos observado cómo se narra la actualidad ecológica, en específico, la subida de aguas y la consiguiente partición socioambiental entre el centro y la periferia, la tierra y el

37 Término usado por Meri Torras en “Cuerpos, docilidad y deseo”.

agua que sube. Esto ocurre por medio de un muro. Hemos localizado tres casos: uno en Valencia, otro en Lima y el tercero cerca del Reino Unido. ¿Pero de qué manera repercuten unos casos en otros? En "Where are all climate change games?" los teóricos Abraham y Jayemanne opinan que la ficción climática, en el videojuego, muchas veces se reduce a cuatro modelos ecológicos: el contexto climático aparece como un decorado, un recurso, un antagonista o un texto. Raramente será parte de la acción[38]. Podemos advertir que en las novelas elegidas encontramos los cuatro modelos. A pesar de todo, existe una diferencia importante entre *El Imperio de las Mareas* y *The Wall*, y también respecto a las inundaciones en Valencia: los tiempos.

El primer relato se sitúa entre dos subidas de aguas, un desastre reciente y otro inminente. Esta narración transcurre desde la complejidad emocional, social y física del personaje, en directa correlación con la inestabilidad de las aguas. En cuanto al cambio climático, hay posibilidad de reflexión y crítica activa, pues está ocurriendo en el momento presente. Es parte de la acción. El contexto climático se ve realmente frágil, hasta el punto de que se entorpece la situación. Hay contradicción y vida. Los personajes se debaten entre mantener la dignidad o aprovechar el malestar ajeno. ¿Cómo resolverán el conflicto? La solución es todavía negociable y se basa en la multicausalidad: diversas disciplinas como la psicología, la economía, la ecología, la historia, la literatura, etc. están en juego en este relato climático. Y todo se activa a través de la risa.

The Wall ocurre en un espacio temporal llano. Es llano porque podríamos revertir la trama, se podría reanudar la novela en formato *loop*, un recurso propio del videojuego: ¿estamos en el lado amigo o en el enemigo? Podemos pasar de uno a otro en cualquier momento, pues solo hay dos opciones. La trama se ve simplificada, ya que la dicotomía entre el bien y el mal es firme. No notamos ninguna contradicción vital. Más allá de la oposición, el contexto se muestra abstracto e impersonal, pues no se define con precisión, ni en cuanto al tiempo ni en cuanto al espacio[39]. Por tal motivo, el relato no se puede anclar a ninguna historia individual ni colectiva. Así, la afectividad se ve abstraída también. Aunque sí hay acción o (auto)moción, el Cambio ya ocurrió. No hay vuelta atrás. Como escribe Megan Condis en "Sorry, Wrong Apocalypse": "El énfasis en el combate desvía la atención de lo que Rob Nixon (2011) llama la 'violencia lenta' del cambio climático, en favor de fantasías de poder escapistas"[40] (Condis).

---

38 Nombramos como excepción *Subnautica*, videojuego desarrollado por Unknown Worlds Entertainment.

39 Por la contraportada del libro, sabemos que el relato ocurre por los alrededores del Reino Unido. Pero en plena lectura se evita mencionar cualquier localización específica.

40 Trad. propia. Cita original: "its strong emphasis on combat diverts attention from what Rob Nixon calls the "slow violence" of climate change and towards escapist power fantasies" (Condis). 40 Condis describe el videojuego *Horizon Zero Dawn*.

El caso de Valencia está ocurriendo actualmente. Lo concebimos como un híbrido entre los dos relatos anteriores. Por un lado, nos situamos entre dos DANAs, ya que es muy probable que el desastre ocurra otra vez. Recordemos que el cambio climático provoca la DANA. Estando en pleno conflicto, todavía existen soluciones. Es un caso negociable. Por el otro lado, una de las muchas posibilidades de acción es hacer caso omiso del calentamiento global. Por ejemplo, revocando la Ley de la Huerta. La ficción permite imaginar qué ocurrirá al construir viviendas en zonas agrícolas, protegidas e inundables. Creemos que esta solución al conflicto es nula. Nos movemos en un espacio temporal llano en formato *loop*. Se prioriza el beneficio inmediato, material y sólido (el muro), por encima de los tiempos lentos de la ecología, en presente continuo, que está generando mundos. La solución consiste en pensar sistemas de gobernanza virtuales.

Al comienzo de este estudio, veíamos como Haraway reconoce el potencial de la ficción, pues esta no da por acabados los hechos, sino que los re/activa. Como sabemos por Nixon, el cambio climático mantiene tiempos lentos, por lo que, en materia ecológica, no se pueden archivar los hechos. Hay que interactuar de manera continua con y junto a ellos. En *La narración como realidad virtual* Mary-Laure Ryan habla de lo virtual como potencial. Recurre también a la etimología de la palabra:

> Etimológicamente la palabra virtual viene del latín virtus (fuerza, virilidad, virtud), y de aquí se transmitió al latín escolástico el concepto filosófico de virtus como fuerza o poder […]. En el latín escolástico virtualis designa el potencial, "aquello que está en el poder [virtus] de la fuerza". El ejemplo clásico de virtualidad, derivado de la distinción aristotélica entre acto y potencia (in potentia vs. in actu) es la presencia del roble en la bellota. En la filosofía escolástica lo "actual" y lo "virtual" mantienen una relación dialéctica, más que una oposición radical: lo virtual no es aquello que carece de existencia sino lo que posee el potencial o la fuerza para desarrollarse hasta alcanzar la existencia (45).

En este sentido, la ficción o lo virtual (el roble) es la fuerza, el poder y la capacidad de alcanzar o llegar a ser. Es el potencial que se añade al presente de los hechos (la bellota). Ryan cita a Pierre Lévy:

> Lo virtual, en sentido estricto, tiene poco que ver con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario. Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser, fecunda y poderosa que favorece los procesos de creación, abre el futuro e inyecta sentido a la superficialidad de la presencia metafísica inmediata (54).

El hecho climático en Valencia está deviniendo en diferentes posibilidades en el momento presente. *The Wall* y *El Imperio de las Mareas* son dos posibilidades. Son posibilidades a partir de las que se retroalimentan los hechos y los datos probados. La

ficción no erradica el hecho, como asume Baudrillard en *Simulacro y simulación*. Con este estudio queremos pensar que la ficción, más bien, acelera los hechos de un futuro cercano, si no inmediato. Estos dos relatos son posibilidades lúdicas, pues lo lúdico genera (e)moción o (con)moción en nuestros cuerpos usuarios. Sin embargo, hay diferencias: respecto al conflicto medioambiental, *The Wall* es una lectura de fácil manejo. El texto no especifica las coordenadas espaciotemporales en las que ocurre la acción climática. Al abstraer la lectura de un lugar y tiempo específico, no requiere ninguna actitud política ni ética por nuestra parte. Además, el relato nos ofrece solamente dos posibilidades de acción: somos Defensores u Otros. Recordemos que la ficción moviliza los hechos y, por tanto, moviliza la realidad. Esto ocurre en ambas lecturas. Pero paradójicamente *The Wall* ofrece una realidad facilitada. Reduce la problemática. El movimiento es de compresión. La realidad socioambiental no muestra ninguna complejidad. Nos situamos en un contexto dado, militarizado. El apocalipsis climático ya ha ocurrido, teniendo en cuenta que es un hecho largamente probado en el tiempo. Tiene nombre, lo llamamos el Cambio. No hay margen de error, pero tampoco hay margen de acción. *El Imperio de las Mareas* muestra una trama más compleja, con personajes, tiempos y localizaciones desdobladas. También nuestra posición ética y política se ve desdoblada, pues incluye el absurdo como un vacío de sentido o uso productivo. ¿Nos reímos? Las distopías tradicionales se articulan en un escenario de cambio climático estanco, particularmente ahistórico, como mencionan Abraham y Jayemanne. *El Imperio de las Mareas* no es una distopía convencional, pues la problemática se presenta de manera dinámica, interactiva y desde una perspectiva multicausal realmente compleja. La situación climática en Valencia es igualmente compleja y multicausal, pues está sucediendo ahora y por diferentes vías, también la comunicativa. Sin embargo, predecir una nueva DANA resulta sencillo.

Bibliografía citada

Abraham, Benjamin y Darshana Jayemanne. “Where Are All the Climate Change Games? Locating Digital Games’ Response to Climate Change”. *Transformations Journal,* vol. 30, 2017, pp. 74-94. http://hdl.handle.net/10453/121664

Alonso, Carlos. “Imagen y Clima”. *Observatorio de Cultura Turística COSTA*. Casa Planas, 1 Feb 2024. Conferencia.

Arkenbout, Chloë; Jack Willson y Daniël de Zeeuw (eds.). “Introduction: Global Mutations of the Viral Image”. *Critical Meme Reader. Global Mutations of the Viral Image.* Ámsterdam, Institute of Network Cultures, Reader #15, 2021, pp. 8-17. http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/19281

Atez, Rafael. "La riada del desarrollismo". *El Salto Diario*, 3 Nov 2018, www.elsaltodiario.com/urbanismo/la-riada-del-desarrollismo-valencia 1 Dic 2024.

Austin, John. *How to Do Things with Words*. Oxford, Oxford University Press, 1962.

Bergson, Henri. *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*. Traducido por Guillermo Graíño Ferrer, Madrid, Alianza Editorial, 2023.

Blommaert, Jan y Piia Varis. "Conviviality and Collectives on Social Media: Virality, Memes and New Social Structures". *Multilingual Margins: A Journal of Multilingualism from the Periphery*, vol 2, no. 1, 2015, pp. 31-45. https://doi.org/10.14426/mm.v2i1.50

Boletín Oficial del Estado no. 309, Ley 81/1961 sobre el Plan Sur, 27 Dic 1961, https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1961-23727 17 Jun 2025.

Braun, Lesley. "The Contagious Other: Virality and Anxiety in Congolese Memes". *Critical Meme Reader*: *Global Mutations of the Viral Image*, Chloë Arkenbout; Jack Willson y Daniël de Zeeuw (eds.), Ámsterdam, Institute of Network Cultures, Reader #15, 2021, pp. 338-352.

Cabezuelo, Patricia. "El Plan Sur: Salvavidas para unos y castigo para otros". *Las Provincias*, 8 Nov 2024, www.lasprovincias.es/comunitat/plan-sur-salvaguarda-barrera-20241108214208-nt.html 1 Dic 2024.

Caracciolo, Marco. "Remediating Video Games in Contemporary Fiction. Literary Form and Intermedial Transfer". *Games and Culture*, vol. 18, no. 5, 2023, pp. 664-683.

Chand, Neeraj. "10 Hilarious Aquaman Logic Memes Only True DC Fans Will Understand". *Screenrant*, 10 Oct 2019, www.screenrant.com-/aquaman-hilarious-logic-memes-dc-fans-understand/ 8 May 2025.

Condis, Megan. "Sorry, Wrong Apocalypse: Horizon Zero Dawn, Heaven's Vault, and the Ecocritical Videogame". *Games Studies*, vol 20, no. 3, 2020. https://gamestudies.org/2003/articles/condis

Crichton, Michael. *State of fear*. Nueva York, Harper Collins Publishers, 2004.

Forbes Staff. "Aguda crisis alimentaria amenaza al 'granero del mundo'". *Forbes Perú*, 5 May 2022. www.forbes.pe/economia-y-finanzas/2022-05-28/america-latina-aguda-crisis-alimentaria-amenaza-al-granero-del-mundo

Gernsback, Hugo. "Science Fiction vs. Science Faction". *Wonder Stories Quarterly*, vol. 2, no. 1, 1930, p. 5.

Haraway, Donna. *Manifiesto de las especies de compañía. Perros, personas y la alteridad significativa*. Traducido por Isabel Mellén Rodríguez, Vitoria-Gasteiz, Sans Soleil Ediciones, 2016.

____. *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*. Traducido por Helen Torres, Bilbao, Consonni, 2020.

Hernán Castañeda, Luis. *El Imperio de las Mareas*. Madrid, Alfaguara, 2019.

Knapp, Ivan. "Genes, Memes, Dreams". *Critical Meme Reader*: *Global Mutations of the Viral Image*, Chloë Arkenbout; Jack Willson y Daniël de Zeeuw (eds.), Ámsterdam, Institute of Network Cultures, Reader #15, 2021, pp. 330-337.

Lanchester, John. *The Wall*. Nueva York, Norton Paperback, 2020.

Martín León, Francisco. "Las Gotas Frías / DANAs. Ideas y conceptos básicos*"*. *Instituto Nacional de Meteorología*, 2003, pp. 1-14.

Martínez, Julia. "¿La DANA habría inundado Valencia si el cauce del Turia no se hubiera modificado con Franco? Contexto y opiniones expertas". *Maldito Clima*, 11 Dic 2024, www.maldita.es/clima/20241211/franco-desvio-turia-plan-sur-1957-salvar-vidas/ 11 Dic 2024.

Martínez Armas, Ignacio. "Materiality and Narrative Entanglement: *The Abbys, Ponyo* and *Aquaman* under an Ecocinema Lens". *Theory Now*, vol. 8, no. 2, 2025, pp. 56-84. https://doi.org/10.30827/tn.v8i2/32010

Masís González, Tadeo. "La relación centro-periferia en un contexto de riesgo y cambio climático". *Revista de Ciencias Económicas*, vol 40, no. 1, 2022, pp. 1-9. https://doi.org/10.15517/rce.v40i1.40514

Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico, https://www.miteco.gob.es/es/cartografia-y-sig/ide/descargas/agua/laminas-zona-flujo-preferente.html 1 Dic 2024.

Pérez Latorre, Óliver. "Post-Apocalyptic Games, Heroism and the Great Recession". *Game Studies*, vol. 19, no. 3, 2019. https://gamestudies.org/1903/articles/perezlatorre

Ryan, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Traducido por María Fernández Soto, Barcelona, Ediciones Paidós, 2004.

Sallarès, Mireia. "El arte tiene consecuencias: Entrevista a Mireia Sallarès", entrevista por Laia Ventayol García. *Afecto y emoción en las literaturas hispánicas: De la edad moderna a nuestros días.* En prensa.

Schiff, Jack (ed.). "Aquaman". *DC Comics*, vol. 4, National Periodical Publications, 1962.

Torras, Meri. "Cuerpos, docilidad y deseo. La identidad colectiva en ese monstruo llamado Belfondo, de Jenn Díaz". *Sociocriticism*, vol. 27, 2012, pp. 67-84. http://hdl.handle.net/10481/59650

Urbina, Ian. *The Outlaw Ocean. Journeys Across the Last Untamed Frontier*. Nueva York, Knopf, 2019.

World Weather Attribution. "Extreme Downpours Increasing in Southern Spain as Fossil Fuel Emissions Heat the Climate", 4 Nov 2024, https://www.worldweatherattribution.org/extreme-downpours-increasing-in-southern-spain-as-fossil-fuel-emissions-heat-the-climate/ 17 Jun 2025.