

Artículo / Article

La distopía del proceso de des-civilización. Notas introductorias.

The dystopia of the de-civilization process. Introductory notes.

Pablo Molina Derteano

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) /
Instituto de Investigaciones Cino Germani (IIGG), Universidad de Buenos Aires (UBA).
pablomd2009@gmail.com

Recibido: 20/02/2022 / **Aceptado:** 21/03/2022



Resumen.

El presente artículo es un ensayo para introducir la distopía regresiva o descivilizatoria, siguiendo las coordenadas teóricas propuestas por Norbert Elias. Explora las narrativas de obras situadas en un futuro posterior a un desastre nuclear y en donde el orden civilizatorio moderno con el Estado centralizado y la economía interdependiente se ha derrumbado, regresando a lógicas premodernas de tipo tribal. Para ilustrar y explorar los alcances de esta propuesta se toma la franquicia de *Mad Max*, considerada icónica por su estética y sus núcleos argumentativos.

Palabras clave.

Distopía descivilizatoria; Regresión; Proceso civilizatorio; *Mad Max*.

Abstract.

This article is an essay to introduce regressive or decivilizing dystopia, following the theoretical coordinates proposed by Norbert Elias. It explores the narratives of works located in a future after a nuclear disaster and, where the modern civilizing order with the centralized State and the interdependent economy has collapsed, returning to pre-modern logics of a tribal type. To illustrate and explore the scope of this proposal, the *Mad Max* franchise, considered iconic for its aesthetics and its argumentative cores, is taken.

Keywords.

Decivilizing dystopia; Regression; Civilization process; *Mad Max*.

Sugerencia de cita / Suggested citation: Molina Derteano, Pablo (2022). La distopía del proceso de des-civilización. Notas introductorias. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 2, 90-102.

“Ahora ya nada tiene sentido, es como si la hecatombe hubiera barrido todos los ideales y principios, y ya sólo queda matarse los unos a los otros”

Kay¹

1. INTRODUCCIÓN.

Puede partirse de una asociación casi vulgar o de sentido común entre distopía y futuro negativo o no deseado. Desde este muy breve punto de vista, las distopías plantean escenarios amenazantes, que no querríamos experimentar convirtiéndose en advertencias; porque en las semillas del presente están estos posibles futuros. Aquí, se presentan ensayos en torno a un escenario en donde muchos de los bienes y servicios y conductas que asociamos a la civilización se pierden y las conductas experimentan regresiones a etapas pre-modernas

El presente artículo se propone la reflexión en torno a un tipo de narrativas distópicas caracterizadas por un marcado derrumbe del orden social y el predominio de conflictos más localizados. Creemos que hay un espacio de vacancia en las clasificaciones sobre las distopías para dar cuenta de este tipo de distopía, a la que denominaremos “descivilizatoria” o “regresiva”. Para avanzar con este planteo en torno a esta distopía se propone un ejercicio ensayístico de articulación entre las ideas de Norbert Eliás, propuestas en su trabajo *El proceso de la civilización* (1939/1993) y en las películas que componen la franquicia *Mad Max*.

Esta franquicia se compone de 4 películas: *Mad Max* (1979); *Mad Max 2* (1981); *Mad Max 3: Más allá de la cúpula del trueno* (1985); *Mad Max: Fury Road* (2015). Todas ellas escritas y dirigidas por George Miller². Una obra artística puede tener múltiples legados; la franquicia de *Mad Max* tiene dos distintivos: 1) una trama argumental que fusiona lo futurista y lo bárbaro; y 2) una estética particular sobre todo en diseños de vehículos y vestimentas, iniciado por la obra de Norma Moriceau (Page, 2015; Conterio, 2020). En estos escenarios es donde se buscará explorar la propuesta de una utopía descivilizatoria.

Para ello, este artículo se compone de dos partes. Una primera parte explora la articulación teórica entre la literatura sobre género distópico y los aportes de Norbert Eliás, ya que el concepto de proceso civilizatorio o, por extensión, proceso “descivilizatorio”, están basados en su obra. Y una segunda parte en donde se analiza esta propuesta de distopía a la luz de la franquicia de *Mad Max*.

2. UNA DISTOPÍA DESCIVILIZATORIA.

Puede empezarse que una distopía es una imagen, una representación negativa de una sociedad, generalmente futura. Martínez Mesa (2021) sitúa entre el manejo del tiempo y las emociones del miedo un espacio narrativo para el género distópico. Muy simplídicamente, es una visión de un futuro que, con respecto a nuestro presente, genera temor. Que sea en el futuro puede contribuir a acrecentar tal miedo a la vez que sirve como advertencia.

Nuestra propuesta de distopía es la distopía descivilizatoria o regresiva, en donde ese futuro que asusta es la resultante de un evento catastrófico—generalmente un desastre nuclear—y que, a partir del mismo, se plantea un escenario en donde las formas de organización social y de interacción se retrotraen a etapas premodernas, ofreciendo una imagen casi instintiva de los comportamientos. Por ello, se la puede describir como regresiva,

¹ Personaje de ficción del manga *Akira*, escrito y dibujado por Katsuhiro Otomo. Fue originalmente publicado en *Young Magazine* entre 1982 y 1990, bajo editorial Kodansha. La cita corresponde a la versión española editada por Ediciones B (Otomo, 1992). También existe una película de animación del mismo título (Otomo, 1988) escrita y dirigida por el mismo Otomo; aunque Izo Hashimoto también participa en el guion.

² En todas es el único responsable, con excepción de *Mad Max 3*, donde comparte dirección con George Ogilvie.

porque las claves de reconocimiento de identificación son referencia a imágenes de la Historia que se encuentran en la Antigüedad o en la Edad Media.

Su punto argumentativo central es que, en algún momento del futuro, los humanos son llevados al borde de la aniquilación por bombardeos con armas termonucleares o por agentes virales que escapan a su control. El escenario futuro es de devastación, planteado sobre las ruinas de las ciudades que fueran orgullo de la civilización o desiertos sobre la que antes fuera una superficie cubierta de vegetación. El desastre es seguido por el caos social, el corte de la comunicación planetaria, lo que lleva a escenarios locales de confrontación entre los supervivientes.

La distopía regresiva se ubica en un futuro postnuclear (Romero Leo, 2021). El desastre resulta ser obra de armas de destrucción masiva, lo que la ubica dentro de las distopías críticas (Castillo Patton, 2021). Podrían ser otro tipo de desastres, inclusive naturales, pero basados en la idea de que los seres humanos somos de uno u otro modo responsables del mismo. Podemos tomar como punto de partida que la distopía descivilizatoria o regresiva es una distopía de un orden social que retorna a las formas más brutales que caracterizaron a etapas previas a la Modernidad, y que tal regresión es resultante de un apocalipsis nuclear.

En el artículo de Castillo Patton (2021) "Las categorías de la distopía: una propuesta reflexiva desde un enfoque de la imaginación sociológica" se ofrecen más elementos para avanzar en una clasificación. En efecto, el autor retoma una serie de artículos y trabajos previos, en los que incluso rastrea los orígenes de términos como "distopía", "utopía" y "cacotopía". Distingue temporalmente las etapas del distopismo y, dado que son películas de la década de los 80 y en 2015, *Mad Max* puede ubicarse dentro de las distopías críticas. De hecho, sus alusiones al terror postatómico también se encuentran en las franquicias inmediatamente anteriores, *El planeta de los simios*, iniciada en 1968 (Schaffner, 1968), y en la posterior, *Terminator*, iniciada en 1984 (Cameron, 1984). Siguiendo a Seeger y Davison-Vecchione (2019), Castillo Patton (2021, p. 7) comprende a la distopía clásica como un ejercicio de "imaginación sociológica", apelando a la propuesta de Charles Wright Mills y, en este sentido, nuestro artículo brega en sentido similar. Por ello, además de denominarla "regresiva" (que iría de suyo en su significado), nos interesa más denominarla "descivilizatoria", en donde civilización es un concepto que deriva a la obra de Norbert Elias.

2.1. El proceso civilizatorio y su aporte a las distopías.

Norbert Elias escribe *El proceso de la civilización* en 1939, cuyo título original es *Über den Prozeß der Zivilisation*. El estallido de la Segunda Guerra Mundial impidió que tuviera la relevancia que tuvo muchos años después. Hay numerosos análisis sobre esta obra, considerada una de las más influyentes de la Sociología, pero por cuestiones de espacio no ahondaremos en ellos.

Una primera observación es que, sin descartar originalidad, el trabajo de Elias recoge la tradición fundacional de la Sociología en la medida que aborda un proceso histórico que fue una preocupación central en las obras de August Comte, Alexis Tocqueville, Ferdinand Tönnies, Max Weber, Emile Durkheim, Karl Marx y Frederic Engels, entre otros: el gran cambio social de Europa desde el siglo XV al siglo XIX (Zeitlin, 1968/1973; Aguilera, García y Pargas, 1991; Portantiero, 1995; Ritzer, 1993/2001; Nisbet, 1966/2003). Y también de las ramas de la Economía y la Ciencia Política entre otras, de la que se destaca la obra de Karl Polanyi, *La Gran Transformación (The Great Transformation, 1944/2007)*.

Adicionalmente, Elias no solo aborda estos cambios, sino que desarrolla un enfoque que aborda la tensión entre lo micro y lo macro: la sociología figuracional. Su trabajo se compone de investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas, estudia procesos que implican tanto transformaciones en las actitudes individuales como transformaciones en las estructuras macro de la economía y la concentración de funciones en torno al Estado Moderno (Elias, 1939/1993; Urteaga, 2013). Elias rechaza los abordajes unidimensionales, pero su multidimensionalidad no es meramente un compromiso. Su propuesta es el análisis del crecimiento de la interdependencia de las redes de relaciones sociales. Es decir, que ni las relaciones económicas capitalistas, las

luchas de clases o el Estado moderno bastan para explicar o lograr transformaciones de esta magnitud. La multidimensionalidad es, en Elias, por lo menos de tres órdenes. El orden político con la concentración del poder en el Estado y la supresión de formas de violencia en torno al monopolio estatal. No era solo que el Estado era el único que se reservaba la violencia legítima, sino que, en torno al mismo, confluían la interdependencia de los sistemas legales y simbólicos. La violencia organizada —la guerra— se vuelve cada vez más autolimitada, así como la represión de las conductas desviadas o de los grupos sociales que aspiren a desafiar el poder

El vencedor no puede —ni siquiera quiere— despoblar y devastar de tal manera el territorio enemigo que haya que establecer en él a parte de su propia población. Para aprovecharse de su victoria tiene que destruir en la medida de lo posible el aparato muy industrializado del enemigo, pero al mismo tiempo, en función de su interés en la paz, tiene que tratar de mantener este aparato para recomponerlo dentro de ciertos límites (Elias, 1939/1993, pp. 398-399).

En el orden sociológico, las redes de interdependencia de los grupos sociales se vuelven más densas y heterogéneas haciendo del conflicto y la cooperación al especializarse más las funciones sociales y los requisitos individuales para el funcionamiento

... las clases sociales interdependientes, debido a la división de funciones siempre se verán atraídas por un lado o por el otro, y divididas por la multiplicidad de los intereses contradictorios. Estas clases oscilan entre el anhelo de arrebatar al enemigo privilegios mayores o menores, y el miedo de que la lucha contra él se hunda todo el aparato social de cuyo funcionamiento depende su existencia real (Elias, 1939/1993, p. 399).

La interdependencia es una coordenada clave, ya que explica la necesidad recíproca de intercambios de relaciones simbólicas y materiales y en qué medida la aniquilación física total es una opción que debe ser descartada. Si bien es una ucronía, cabe establecer la relación entre el planteo de Elias que, cronológicamente, es anterior al terror postatómico y los años en que las distopías regresivas empiezan a aparecer. En un orden mundial eliano, los Estados se cuidarían mucho de utilizar armas capaces de causar grandes daños a la superficie del planeta.

La tercera dimensión y quizás la más desafiante es la de los procesos psíquicos en donde Elias pone el peso fuerte en los cambios de actitudes y comportamientos, que son semejantes a los dos anteriores en donde prima la idea de autolimitación o autocontrol. El autor hace un repaso por la transición de las conductas medievales hacia las conductas modernas. Al igual que Freud, la cultura, definida en modo genérico, opera como un freno ante conductas violentas y destructivas que pueden ser dirigidas hacia los semejantes. Los controles externos van cediendo paso a mayores controles internos, que autolimitan las conductas de los sujetos sobre la creencia de que causan daño a nuestros semejantes, en consonancia con el fortalecimiento de las redes de dependencia:

Si observamos el movimiento a lo largo de períodos más amplios, podemos ver con suficiente claridad cómo las coacciones, que surgían de un modo inmediato de la amenaza con las armas, con la fuerza corporal y guerrera, van reduciéndose paulatinamente, al tiempo que se fortalecen las formas de la dependencia y de la vinculación que conducen a una regulación o administración de la vida afectiva bajo la forma de autoeducación, del *self-control*, en una sola palabra, bajo la forma de la autocoacción. Esta transformación se nos muestra del modo más claro cuando observamos a los pertenecientes a cada una de las clases dominantes, esto es de la clase que primeramente estuvo compuesta por guerreros o, como solemos llamarles, por caballeros, luego por cortesanos y, finalmente, por burgueses profesionales (Elias, 1939/1993, p. 225).

Todo este entramado de dependencias es el que vuela por los aires en la distopía regresiva o descivilizatoria, en la cual el autocontrol falla y la Humanidad llega a la autodestrucción nuclear. El mundo que emerge luego de ello va dejando de lado ese entramado y termina con un estado de violencia y lucha, como el que se describe en *Mad Max 2* (Miller, 1981) y las películas posteriores. Pero antes de avanzar en la descripción de esta distopía, es preciso hacer una advertencia.

Por definición, la distopía plantea un escenario de empeoramiento con respecto al del presente. El futuro contiene una carga negativa. Afirmar que un proceso descivilizatorio sería una distopía conlleva afirmar que el proceso civilizatorio es positivo y sería negativo un retroceso del mismo. Esta cadena de razonamiento tiene puntos de contacto con las acusaciones de que la obra de Elías es evolucionista (Urteaga, 2013). Si por evolucionista, se entiende un planteo de linealidad e inevitabilidad de una determinada dirección, el propio autor señala que “el proceso civilizatorio jamás se da de modo rectilíneo. En principio, podemos deducir una orientación general de los cambios, como hemos hecho aquí; en los casos concretos, vemos que la trayectoria de la civilización presenta oscilaciones más acentuadas” (Elías, 1939/1993, p. 225).

El autor descarta una sola forma o velocidad de los cambios, pero admite que, al final de cuentas, la orientación general es la misma. Y es ambiguo acerca de la forma en que, diferentes casos, terminan coincidiendo en una misma dirección (Urteaga, 2013). Pero Elías, al analizar el caso del Nazismo, propone observar un proceso descivilizatorio. Este resulta de considerar que: 1) el monopolio de la fuerza por parte del Estado no necesariamente erradica la violencia física ni la hace menos opresora, solo favorece la autolimitación de los sujetos y los grupos sociales; y 2) los procesos civilizatorios y descivilizatorios son constantes, tensionándose en las sociedades. Mientras que los segundos se manifiestan en grupos e individuos, incapaces de autolimitarse, el primero puede derivar en experiencias totalitarias de control extremo. Si Max o las bandas son parte del proceso descivilizatorio, entonces Inmortan Joe o la Tía (ambos como gobernantes de ciudades) son su contracara. Como no hay equilibrio, hay violencia.

En este sentido, se entiende por utopía regresiva o descivilizatoria la ausencia de un equilibrio social, lo que lleva a que las tensiones violentas sean dominantes. En su descripción histórica, Elías parte de la baja Edad Media, todavía envuelta en un significante de “Edad Oscura”

Esto permite caracterizar a la distopía de regresión, de retorno a un punto anterior a la construcción del estado Moderno y a las lógicas de autocontrol. En el universo de *Mad Max*, predominan bandas que saquean; no hay Estado y el poder reside en aldeas o pueblos con alcances locales. A continuación, se describirán las tensiones del proceso descivilizatorio a partir de algunos rasgos de la franquicia.

3. MAD MAX: LA RUTA, LA LUCHA Y EL MITO.

La franquicia *Mad Max* se compone de cuatro películas, y las tres primeras con una continuidad algo clara; mientras que la cuarta es más vaga. Las películas fueron producidas y filmadas mayormente en Australia, en donde el paisaje desértico ofreció escenarios naturales para las historias. Aun cuando la localización fuera parcialmente Estados Unidos u otro lugar, el paisaje desértico que Miller desea plasmar es el paisaje australiano con carreteras extensas que unen ciudades (Sánchez, 2014).

Si hubiera que hacer un resumen relativamente escueto, las cuatro películas narran la travesía externa e interna de Max Rockatansky, quien comienza siendo un policía de carretera para, apocalipsis nuclear y asesinato de su familia mediante, convertirse en un héroe vagabundo que busca rescatar la poca humanidad que le queda. Si el apocalipsis nuclear fue destruyendo la civilización y haciendo que los hombres volvieran a un estado de hordas primitivas, las tragedias personales de Max ocurren por una línea temporal paralela, pero con el mismo efecto. Narrativamente hay un punto de contacto con Elías y su sociología figurativa. Tanto el mundo como Max sienten el imperativo de no caer del todo en un caos de violencia y destrucción sin sentido. Por cuestiones de espacio, no se hace una descripción detallada de las cuatro películas, sino que se señalan algunos aspectos muy relevantes.

En primer lugar, se va a realizar una menor consideración, casi exclusión de la primera película, ya que, si bien, se le reconoce su contribución en el inicio del mito y su aporte primigenio al rol preponderante de los vehículos, el escenario no es apocalíptico y la distopía no ocupa más que un rol narrativo muy menor, que solo da marco al personaje de Max. Policía de caminos (miembro de la Main Force Patrol), persigue junto con sus compañeros a la

banda de Toecutter y logran arrestar a uno de sus miembros que es abandonado por sus propios compañeros. Pero el arresto no prospera, ya que un abogado logra que lo liberen y tanto Max como el resto de sus compañeros, en especial Goose, sienten que no pueden seguir perteneciendo a una institución que no puede cumplir sus funciones. Luego de que los mismos pandilleros de Toecutter maten a su mejor amigo Goose y a la familia de Max, este no solo se venga violentamente, sino que se vuelve un personaje oscuro sin sentimientos. Dejó de ser un policía, y su venganza personal no trasmite en ningún momento sensación alguna de justicia. El mismo Miller (2015) y otros autores que analizan su obra (Sánchez, 2014; Page, 2015) reconocen que *Mad Max* es una oda a la violencia y la velocidad, imbuida en una estética punk difusa y más cercana a un thriller policíaco que a un relato de ciencia ficción. Puede destacarse que, mientras que en las restantes tres películas hay alguna forma de narración que nos pone en situación y trata de describir el mundo del futuro, en esta película no hay ningún tipo de relato para situar al espectador. Si la acción está situada en el futuro, esto no está claro.

Mad Max fue estrenada en 1979, contó con un presupuesto que se ubicaba por debajo de la media de la época (Acevedo, 2021) y tuvo escasa repercusión internacional. O, mejor dicho, tuvo cierto reconocimiento por provenir de un país (Australia) que no estaba considerado como productor de películas. Miller (2015) reconoce que su experiencia como médico de urgencias en un hospital lo llevó a ser testigo de los daños provocados por los accidentes automovilísticos y las riñas de pandillas, queriendo retratarlo en un tono perturbador (Conterio, 2020).

En cambio, la secuela *Mad Max 2*³ (1981) contó con más presupuesto y un corrimiento narrativo hacia el escenario postapocalíptico. En un mundo en que no hay ciudades ni países, el orden social se retrotrae a dos figuras: la horda y la aldea. Max vaga por ese mundo desierto, escapando de las hordas procurando conseguir lo mismo por lo que quieren matarlo: gasolina. Este es el recurso más escaso e imprescindible para poder moverse en los distintos tipos de automóviles y motocicletas. La película arranca con Max escapando de Wez y una banda de saqueadores conocidos como los Hummungus. Su líder, del mismo nombre, junto con el resto de la banda, está sitiando una aldea improvisada en torno a una bomba de petróleo y una refinería improvisada. Los habitantes, vestidos de blanco en su mayoría, contrastan con los atuendos punk y BDSM de los Hummungus. Max queda atrapado entre estos dos bandos y accede a ayudar a Papagayo y su gente, que buscan un camión cisterna en donde han guardado toda la gasolina que han extraído. Obviamente, Hummungus quiere apoderarse de esa gasolina. Max logra procurarles el camión, pero no logra escapar al sitio y se ve obligado a un nuevo trato: conducir el camión lejos de las garras de Hummungus y su gente.

Al contar con un presupuesto mucho mayor que la primera, Miller dio rienda suelta a Norma Moriceau para el diseño del vestuario y la película desarrolla una estética propia que impacta globalmente. La secuencia final de persecución también se vuelve objeto de culto, con pandilleros saltando entre vehículos y disparándose con ballestas, ya que las balas también son un recurso escaso. La película nos introduce un concepto que se desarrollará más adelante, que es el uso agónico de la tecnología. La poca tecnología que hay es la que queda de la época anterior y se pueda usar hasta que se rompa o se agote y no se pueda reemplazar. La gasolina es robada de uno a otro y sirve para moverse en vehículos, pero todo indica que, en algún momento, se terminará.

Mad Max 2 inicia el mito a nivel mundial por su éxito en taquilla. Termina de posicionar a Miller como director de renombre y a Mel Gibson, el actor que personifica a Max. Si bien la figura de los pandilleros en motocicleta no era del todo desconocida en las películas *mainstream*, *Mad Max* le otorga a la idea de tribu motorizada una significación y una estética distintiva. A partir de allí, surgirán varias películas, novelas, cómics y videojuegos replicando la idea de que el mundo es un enorme desierto postnuclear, en donde bandas salvajes se atacan desde vehículos vagamente acorazados y con una mezcla entre armas de fuego y armas medievales. Podemos destacar filmes como *Il nuovi barbari* (Castellari, 1983); *Warrior of the lost world* (Worth, 1983); *Exterminators of the year 3000* (Harrison, 1983); *Warriors of the Year 2072* (Fulci, 1984); *Mad Force* (Maris, 1986); *Gone Wild* (Katzin, 1988), entre otras.

³ También fue conocida como *El guerrero del camino* (*The Road Warrior*) en una estrategia de la distribuidora que no quería que asociaran esta película con la primera, que había tenido malas críticas y recaudación en Estados Unidos (Acevedo, 2021).

La propuesta argumental y estética de *Mad Max* influncia en forma menos evidente filmes como *Waterworld* (Costner, 1995) llamado “*Mad Max* en el Agua”; *Tank Girl* (Talalay, 1995) y los combates entre vehículos pueden rastrearse hasta en *Death Race* (Anderson, 2008).

Durante la década de los 80, las franquicias exitosas tendían a extenderse hasta tres partes, y en 1985 Miller presentará *Mad Max 3: Más allá de la cúpula del trueno*. Narrativamente, se sitúa luego de los eventos de la anterior y ya no hay ni carreteras ni restos de ciudades, solo un desierto que parece extenderse sin límites. Max llega a Bartertown (Truequelandia), una especie de ciudad improvisada en el medio del desierto en donde la regresión toma una forma de aparente progreso: pasar del saqueo a la economía de trueque. Pero sigue habiendo signos de desastre: el agua que quieren venderle a Max presenta lecturas de radiación.

Al comienzo de la película, a Max le es robado un vehículo blindado que era tirado por camellos (una especie de diligencia postapocalíptica). Max quiere recuperarla así como su contenido y accede a un plan de Aunt Entity, la mujer que gobierna Bartertown. Esta se ha fijado en las habilidades de pelea de Max y le pide que mate a Blaster, un hombre muy fuerte que carga a un enano en sus espaldas, Master. Juntos dirigen una instalación subterránea que provee a Bartertown de energía. Aunt quiere los conocimientos de Master, sabiendo que será vulnerable sin Blaster. Max desafía a Blaster y combaten juntos en Thunderdome, una cúpula metálica en donde todo vale y solo hay una regla: “*dos hombres entran, solo uno sale*”. Max derrota a Blaster pero se niega a matarlo al descubrir que padece algún tipo de retraso mental. Exiliado al desierto, está a punto de morir al ser rescatado por una tribu compuesta mayormente de niños que creen que es una especie de mesías que los guiará al Mundo del Mañana. Max intenta convencerlos de lo contrario, hasta que un grupo de ellos liderados por una mujer llamada Savannah intentan llegar a su tierra soñada yendo hacia la dirección en que vino Max y que los llevará a Bartertown.

Esta tercera película muestra un tono menos dramático y culmina un proceso de reducción del peso de la violencia en la narrativa⁴. Ya *Mad Max 2* había reducido su impacto con respecto a la antecesora, y en esta tercera entrega se reduce hasta tal punto que Miller se permite homenajear escenas cómicas de Charles Chaplin o Buster Keaton (Acevedo, 2021). El antagonismo principal muestra un cambio radical. Max está más humano; habla más y se muestra más gestual. Wes, Toecutter o Hummungus eran antagonistas crueles y violentos que recurren a cualquier medio para obtener sus fines, que parecen ser meros impulsos o deseos egoístas. Comparados con ellos, Aunt Entity es casi una estadista, sus razones parecen ser razones de Estado. Ella misma se define como un proceso civilizatorio, al intentar que “lo que una vez desapareció, ahora es esperanza. Es civilización y haré cualquier cosa para protegerla” (Miller, 1985).

La película resulta exitosa y asienta la influencia de la estética postapocalíptica. La reducción del tono violento se “compensa” con un mayor desarrollo estético. Los vehículos y vestimentas son más extravagantes, borrando diseños o carcasas de épocas anteriores. El nudo argumental se centra más en el rescate de la humanidad de Max, que terminará estrellando su vehículo contra la caravana de Aunt Entity para que los niños puedan escapar volando.

Tras la repercusión de este filme, Miller intenta abordar el proyecto de una cuarta película, que se irá posponiendo hasta 2015 y llegará conocida como *Mad Max: Fury Road*. Argumentalmente, Miller prefiere no dejar claro si puede ubicarse entre *Mad Max 2* y *Mad Max 3* o después de esta última (Conterio, 2020; Buchanan, 2022). En términos de impacto en taquilla o de crítica, se trata de la entrega más exitosa de la franquicia, llegando a estar nominada a muchos premios internacionales, de los que ganará en algunas categorías⁵.

⁴ No debe descartarse que, aunque Miller nunca manifestó públicamente presiones de los estudios de Hollywood (Buchanan, 2022), el intento por reducir la crudeza de las imágenes podría responder parcialmente al sistema de clasificaciones de películas de la MPAA (Movies Pictures Association of America). Contenidos explícitos de violencia y sexo y ciertas temáticas conducirían a que la película tuviera menos público potencial.

⁵ Fue nominada a nueve Oscars y ganó seis; nominada a dos globos de Oro sin ganar ninguno; siete premios BAFTA de los que gana cuatro; entre otros galardones.

La película comienza con voces en off recordando la destrucción nuclear y con un Max a quien los fantasmas del pasado lo atormentan como visiones cada vez que cierra sus ojos. Es capturado por los War Boys de la Ciudadela, un oasis en una montaña gobernado por Inmortan Joe, un líder militar carismático con profundas heridas por la radiación. Interesantemente, el personaje de Max va siendo desplazado del centro de la narrativa para ser reemplazado por Imperator Furiosa, una generala de Joe que lo traiciona al ayudar a escapar a las chicas que componen el harem personal del líder. Sintiendo ultrajado, Inmortan convoca a sus War Boys y a los ejércitos de otras dos ciudades para perseguir a Furiosa. Las persecuciones ocupan gran parte de la película sostenidas por recursos en efectos especiales más sofisticados que en las ediciones anteriores.

No es azaroso afirmar que *Fury Road* es una versión feminista de *Mad Max* (McCausland y Salgado, 2019). Furiosa se rebela contra el patriarcado de Joe. Miller contó con la asistencia de Eve Ensler, dramaturga y activista feminista que contribuyó al diseño estético y de personaje de Imperator⁶ Furiosa, al punto de hacerla un digno ejemplo del *Manifiesto Cyborg* de Donna Haraway (McCausland y Salgado, 2019; Acevedo, 2021) Las referencias a las Mujeres Vuvalini de todas las Madres, las semillas y la tierra fértil encuentran puntos de contacto con el ecofeminismo.

Inmortan Joe reina sobre la Ciudadela que produce alimentos al tener acceso a agua limpia y teje una alianza con una refinería cercana que le provee de gasolina y combustible liderada por People Eater, que continuamente habla de ganancias y pérdidas cual contador; y con una fábrica de municiones, liderada por Bullet Farmer. Con las limitaciones del caso, se diferencia de las sagas anteriores en donde la escasez de recursos y el uso agónico de la tecnología está en el centro. Se retoma el proceso civilizatorio con el eje en el patriarcado como símil de la barbarie.

Max se unirá a Furiosa, tratando de ayudarlas primero a escapar hacia la tierra de las Vuvalini. Cuando se dan cuenta de que esta está contaminada; Max las acompañará en un combate para conquistar la Ciudadela. Aun cuando Max retiene parcialmente su rol de héroe, no es menos cierto que Furiosa lo eclipsa de alguna manera. Caracterizada como muy flaca, con pelo bien corto y un brazo mecánico toscamente diseñado, Furiosa fue raptada de niña y pareciera ser que víctima de diversas formas de violencia.

Puede finalmente mencionarse un aspecto relevante que se fue acentuando en los últimos años en donde la estética de *Mad Max*, bautizada como post-atómica, fue ganando lugares en convenciones y prácticas de Cosplay, permitiendo que sea el atuendo de interacción en las redes sociales.

4. MAD MAX COMO DISTOPÍA DESCIVILIZATORIA.

En este acápite, a partir de la franquicia propuesta, se propone un análisis introductorio de tres elementos que se consideran constitutivos de la distopía descivilizatoria: el apocalipsis nuclear como presente, el pastiche de significaciones como pasado y el uso agónico de la tecnología como futuro. La distopía regresiva es una distopía que plantea una temporalidad acotada.

4.1. El apocalipsis nuclear.

A partir de *Mad Max 2*, el apocalipsis nuclear está presente en la estructura narrativa no solo como marco sino como un fantasma que se introduce en las reflexiones y las acciones de los protagonistas. No es casual que la tribu de Papagayo, los Niños del Mañana o Furiosa y las mujeres evadidas intenten huir; huir del peligro, pero solo

⁶ En un sentido similar, cabe destacar que como se trata de una mujer, el nombre del personaje debería ser Imperatrix Furiosa, que se traduciría como “emperatriz furiosa”; sin embargo, se mantiene el Imperator jugando con una confusión deliberada, ya que no habría “géneros” naturales sino construcciones de tecnologías de género (Colectivo Laboria Cubonix, 2018; Acevedo, 2021)

a un horizonte espacial relativamente mejor que el desierto⁷. Hay numerosas reflexiones acerca de lo que significó el holocausto nuclear. En *Mad Max 3*, quien presenta la batalla en Thunderdome señala que:

Esta es la verdad. Los pleitos llevan a muertes. Las muertes llevan a guerras. Y la guerra casi nos aniquila a todos. Mírennos ahora: mutilados y hablando de radiación. Pero aprendimos. Bartertown aprendió la lección. Ahora cuando los hombres quieren pelear, empieza aquí (señalando el suelo de la cúpula del Trueno) y termina aquí. Dos hombres entran, sólo uno sale (Miller, 1985).

En cierto sentido, Inmortan Joe y Hummungus exhiben marcas en sus cuerpos resultantes de la radiación y el desastre, así como muchas de sus tropas. Los War Boys de Joe están enfermos de alguna forma de cáncer, por lo que mueren combatiendo o por efecto de la enfermedad. La distopía de descivilización establece un vínculo entre civilización y violencia en el sentido propuesto por Elias en su proceso civilizatorio. Como el proceso se está revirtiendo, producto de la hecatombe, la violencia recrudece y el saqueo se vuelve una práctica común. Inclusive la horda⁸ y la tribu, como formas de organización social primitivas y premodernas, son la constante.

Asimismo, y en coordenadas de Elias, no solo se trata de un proceso colectivo, sino también de una lucha individual: en este sentido, desde que mata a Toecutter y sus hombres Max luchará contra su propia deshumanización, convertirse en un ser sin sentido ni sentimientos que solo lucha por acumular gasolina y/o sobrevivir. Un eterno vagabundo.

4.2. Los pastiches de resignificación.

En la distopía descivilizatoria, los restos de la anterior civilización previa al desastre nuclear son “resignificados”, sacados de contexto, ya que la interdependencia de significados anterior ha sido rota. La máscara de teatro No de Iron Bar (lugarteniente de Aunt Entity) y muchos otros objetos aparecen a lo largo de las narraciones como guiños a un pasado deseable pero que no puede recuperarse.

Siempre como referencias explícitas o implícitas aparecen nombres, objetos, ideas que se presentan como fuera de contexto y resignificados. En *Fury Road*, se acentúa un aspecto de la utopía descivilizatoria que había estado presente en *Mad Max 2* y *Mad Max 3*, pero de forma secundaria. Los War Boys manejan una serie de términos y símbolos cuyo significado parece descontextualizado: referencias al Valhalla⁹ vikingo con el término “cromado” propio de las subculturas norteamericanas de “tuneo” de autos.

Otras referencias aparecen en los usos del idioma y en objetos que parecen fuera de lugar, como un ensamble de restos de una época anterior que ya nadie recuerda con claridad. Y se manifiestan más que nada en el lenguaje, en la medida en que *Mad Max* es narrado como una saga, una historia casi mítica, sin las precisiones que esperaríamos de un relato moderno. Se produce una inversión, que refuerza el sentido descivilizatorio. Aquello que era la cultura y el saber que eran orgullo de la Humanidad y signo de progreso son un pasado arqueológico fragmentado y resignificado como algo mágico, anclado en un tiempo casi mitológico. El presente es el tiempo y las formas de la tribu, la narración oral y los tiempos inmediatos, este es el presente postnuclear.

⁷ El término en inglés es Wasteland, que supone que es una tierra que ha sido arruinada.

⁸ Los nómadas en sus vehículos parecen volver a la horda, que Durkheim señalaba como agregado social más simple (Durkheim, 1895/1996).

⁹ Descrito en Edda poética, la Edda prosaica y en las Heimskringla, que son poemas nórdicos del siglo XIII, se trata de un enorme salón de banquetes en donde los guerreros festejan un banquete preparatorio antes de unirse a Odín en la batalla del fin del mundo. Puede simplificarse como un paraíso para guerreros. En *Mad Max 2*, parte de la tropa de Hummungus es denominada Berserker, lo que resulta otra referencia nórdica.

4.3. El uso agónico de la tecnología.

Finalmente, restos del pasado son ensamblados en una lógica deficiente; pareciera que se sabe cómo utilizar la tecnología, pero no como mejorarla o reproducirla. A esto denominamos uso agónico de la tecnología, en el sentido de que se la utiliza mientras dure y no se rompa, porque no podrá reemplazarse. Los conocimientos novedosos parecen ser más el resultado de haber logrado recuperar conocimientos previos. En *Mad Max 2*, los vehículos parecían tener formas reconocibles, mientras que en las siguientes entregas tienen diseños más caprichosos. La visión de un uso agónico implica que la muerte de la tecnología se siente cercana. Así como el apocalipsis nuclear parece cercano en el tiempo, el fin de los restos de la tecnología sería un efecto tardío del mismo.

En un sentido, es el Wasteland: los desperdicios después del desastre. Todo lo que hay puede robarse y usarse hasta que se destruya o muera, ya que se construye una visión acotada del tiempo y el espacio. Podría hipotetizarse con la agonía del planeta como un efecto tardío de la radiación; podría también hablarse en el sentido de la agonía de las personas, que, como los War Boys, terminarán muriendo por la misma radiación. Pero lo que más parece morir en esta distopía es uno de los elementos fetiche de la ciencia ficción: la tecnología. No hay innovación, no juega un rol en lo argumental. La tecnología es una ventaja en un desierto de desventajas, destinada a consumirse y no poder reemplazarse.

En *Mad Max 3*, este uso agónico está representado metafóricamente en Master, un enano de avanzada edad que posee el “conocimiento de muchas cosas”. Primero Aunt Entity y luego Max y Savannah quieren llevárselo consigo, por sus saberes. Pero tampoco tiene discípulos, sino que pareciera que sus secretos se morirían con él.

La tecnología como resultado y fuente de progreso a la vez es una idea cara al género de ciencia ficción; postular su uso agónico implica sugerir la posibilidad de un mundo sin tecnología, lo que no sería posible. Inclusive las más primitivas armas de *Mad Max* implican alguna tecnología; se trata de una construcción temporal. La agonía de la tecnología es la culminación de la regresión. No sería el final de la tecnología per se; sino de la misma como símbolo de la sociedad moderna.

5. CONCLUSIONES PRELIMINARES.

El objetivo de este artículo fue plantear un tipo de distopía que se denomina “descivilizatoria” o “regresiva”, entendiendo un camino de regreso a etapas anteriores a la Modernidad, según lo postulado por la obra de Norbert Elias. Revisemos este proceso en conjunto con el relato de Feral Kid al comienzo de *Mad Max 2*. La distopía descivilizatoria parte necesariamente de considerar el pasado que existía antes del evento de quiebre:

Pero sobre todo recuerdo al guerrero de la carretera, un hombre llamado Max. Para entender quién era debemos regresar a otra época. La época en donde el mundo era impulsado por el combustible negro¹⁰. Y los desiertos eran poblados por ciudades de acero y ductos... (Miller, 1981).

La distopía regresiva parte de la añoranza melancólica de aquello que son los símbolos de la sociedad industrial moderna, entre los que destacan las ciudades y la tecnología. Por ello, esta referencia necesaria. Confluyen los conceptos de uso agónico de la tecnología y los pastiches de resignificación, ya que lo que pueda rescatarse no puede restaurarse y lo que se interpreta es una resignificación sobre lo incompleto. Y es el apocalipsis nuclear el disparador.

Por razones que ya se olvidaron, dos facciones guerreras lucharon entre sí y alcanzaron una destrucción que acabó con todo. Sin combustible no eran nada. Y cuando ya no hubo por qué luchar, guardaron las máquinas y se detuvieron. Sus líderes hablaron. Y hablaron. Y hablaron. Pero

¹⁰ Las primeras películas de *Mad Max* se estrenan en 1979 y 1981, pero la crisis del petróleo de 1973 había dejado mella en la opinión pública acerca de la dependencia de las economías occidentales del petróleo.

nada detuvo la agonía. El mundo tembló. Las ciudades explotaron. El mundo se convirtió en una tormenta de fuego... (Miller, 1981).

La distopía descivilizatoria es la resultante de la destrucción causada por la tecnología propia del desarrollo. Las “razones olvidadas” refieren a políticas de Estado, coordinadas de análisis que escapan al pensamiento tribal, a lo inmediato. Es notable la idea de que la tecnología se “guardó”, perdida, pero no destruida. En otras obras de la distopía que se propone se pueden observar estos retazos que están destinados a terminarse.

Los hombres se alimentaron de hombres. Los caminos se convirtieron en una pesadilla. Sólo aquellos capaces de moverse o capaces de luchar, sobrevivían. Las bandas se apoderaban de los caminos. Y acabaron con los que los cruzaron. Y en esa época de decadencia, la gente normal era transformada o aniquilada. Gentes como Max, el guerrero Max. Que con el estruendo de un motor perdió todo. Y se convirtió en otro tipo de hombre. Un hombre misterioso y desolado. Un hombre acechado por los fantasmas del pasado. Un hombre que se aventuró al más allá. Y fue ahí, en ese lugar en donde aprendió a vivir otra vez (Miller, 1981).

Finalmente, aquí es donde cobra forma la elección del concepto de proceso de civilización de Norbert Elias, y el concepto de distopía de descivilización. La regresión es una forma de relaciones sociales que reniegan de la interdependencia alcanzada y vuelven a los vínculos tribales (las bandas), al nomadismo (solo quienes pueden moverse) y la violencia. Se desanda el camino propuesto por Elias a nivel de la organización de las sociedades, pero también de los individuos. Queda lugar para la esperanza individual. Max y otros personajes luchan para no perder su humanidad

Las obras que pueden catalogarse en una distopía descivilizatoria encierran una visión crítica de la sociedad contemporánea que marcha hacia su destrucción, y que la misma no parece ofrecer una esperanza después de la hecatombe. En su nudo argumental, la esperanza pasa por rescatar algo de la civilización perdida, sin que se pueda interpretar que sería algo nuevo, superador. Con suerte, sería escapar a las fuerzas predatorias. En *Mad Max: Fury Road* esto se rompe parcialmente con un final en donde pareciera haber un rastro de esperanza de un orden social más justo en la Ciudadela con la muerte de Inmortan Joe. Pero, a nuestro juicio, prima una versión conservadora, pesimista que niega un futuro mejor.

En cambio, la distopía regresiva o descivilizatoria funciona como advertencia de un desastre inminente. La idea de regresión cancela, en principio, esperanzas utópicas. Este artículo fue un ejercicio exploratorio que busca contribuir al amplio espectro de fantasías distópicas, como crítica de un presente que podría llevarnos a un futuro de marcado retroceso y que los artistas y creativos cuentan con la libertad de retratarlo.

REFERENCIAS.

- Acevedo, Marcelo (2021). *Ruta al infierno. La Saga de Mad Max*. Buenos Aires: Cuarto Menguante.
- Aguilera, Óscar; García, C. Teresa y Pargas, Luz (1991). Contexto histórico en el que surge la Sociología como Ciencia. *Fermentum*, (1), 96-114.
- Anderson, Paul W. S. (Director) y Anderson, Paul W. S.; Corman, Roger; Bolt, Jeremy y Wagner, Paula (Productores) (2008). *Death Race* [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Buchanan, Kyle (2022). *Blood, Sweat & Chrome: The Wild and True Story of "Mad Max: Fury Road"*. Londres: William Morrow.
- Cameron, James (Director) y Hurd, Gale Anne (Productor) (1984). *The Terminator* [Película] Estados Unidos: Orion Pictures.
- Castellari, Enzo (Director) y De Angelis, Fabrizio (Productor) (1983). *Il nuovi Barbari* [Película]. Italia: Deaf International Film.
- Castillo Patton, Andy Eric (2021). Las categorías de la distopía: una propuesta reflexiva desde un enfoque de la imaginación sociológica. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 1, 51-68.
- Colectivo Laboria Cuboniks (2018). The Xenofeminist Manifesto. A politics for alienation. *Laboriacuboniks.net*
- Conterio, Martin (2020). *Mad Max*. Liverpool: Auteur Publishing / Liverpool University Press.
- Costner, Kevin (Director) y Costner, Kevin; Davis, John; Gordon, Charles y Gordon, Lawrence (Productores) (1995). *Waterworld* [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Durkheim, Émile (1996). *Las reglas del método sociológico* (Trad. A. Ferrer y Robert). México: Ediciones Coyoacán. (Obra original publicada en 1895).
- Elias, Norbert (1993). *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas* (Trad. R. García). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1939).
- Fulci, Lucio (Director) y Amati, Edmondo; Amati, Maurizio y Amati Sandro (Productores) (1984). *Warriors of the Year 2072* [Película]. Italia: Regency Productions.
- Harrison, Jules (Director) y Teti, Camillo (Productor) (1983). *Exterminators of the year 3000* [Película]. Italia/España: 2 T Produzione Film – Globe Film.
- Katzin, Lee (Director) y Rosen, Robert (Productor) (1988). *World Gone Wild* [Película]. Estados Unidos: Lorimar Pictures.
- Maris, Peter (Director) y Kimura, Ken; Maris, Peter; Progue, Brian; Vest, Sonny y Schroetter, Walter (Productores) (1986). *Mad Force* [también puede aparecer como *Land of Doom*] [Película]. Estados Unidos: Matterhorn Group.
- Martínez Mesa, Francisco José (2021). Dilemas y puntos ciegos en el discurso distópico actual: aproximación a una nueva tipología del género. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 1, 1-38.
- McCausland, Elisa y Salgado, Diego (2019). *Supernovas. Una historia feminista de la ciencia ficción audiovisual*. Madrid: Errata Naturae.
- Miller, George (Director) y Kennedy, Byron (Productor) (1979). *Mad Max* [Película]. Australia: Warner Bros. Pictures.
- Miller, George (Director) y Kennedy, Byron (Productor) (1981). *Mad Max 2* [Película]. Australia: Warner Bros. Pictures.

- Miller, George (Director y Productor) y Ogilvie, George (Director) (1985). *Mad Max: Beyond Thunderdome* [Película]. Australia: Warner Bros. Pictures.
- Miller, George (Director y Productor) y Mitchell, Doug y Voeten, Peter John (Productores) (2015). *Mad Max: Fury Road* [Película]. Australia: Warner Bros. Pictures.
- Miller, George (2015). *Mad Max: Fury Road: The Prelude to the Blockbuster Film!* Burbank: DC Vertigo.
- Nisbet, Robert (2003). *La formación del pensamiento sociológico, Tomo I* (Trad. E. Molina). Buenos Aires: Amorrortu. (Obra original publicada en 1966).
- Otomo, Katsuhiro (1992). *Akira* (Trad. J. Mulero). Barcelona: Ediciones B. (Obra original publicada en 1982-1990).
- Otomo, Katsuhiro (Director) y Katō, Shunzō y Suzuki, Ryōhei (Productores). *Akira*. Japón: Toho.
- Page, Edwin (2015). *Mad Max. Movies of apocalyptic mayhem*. Londres: Curved Brick Books.
- Polanyi, Karl (2007). *La gran transformación. Los orígenes políticos y económicos de nuestro tiempo* (Trad. E. L. Suárez). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1944).
- Portantiero, Juan Carlos (1995). *La Sociología Clásica: Durkheim y Weber-Estudio Preliminar*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Ritzer, George (2001). *Teoría sociológica clásica* (Trad. M. T. Casado). Madrid: McGraw-Hill. (Obra original publicada en 1993).
- Romero Leo, Jaime (2021). Antes de la distopía nuclear: génesis y representación de la distopía amarilla. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 1, 129-139.
- Sánchez, Adrián (2014). *La historia del cine australiano*. Madrid: Tecnos.
- Schaffner, Franklin J. (Director) y Abraham, Mort (Productor) (1968). *Planet of the Apes* [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Seeger, Sean y Davison-Vecchione, Daniel (2019). Dystopian Literature and the Sociological Imagination. *Thesis Eleven*, 155(1), 45-63.
- Talalay, Rachel (Directora) y Lewis, Richard B.; Densham, Pen y Watson, John (Productores) (1995). *Tank Girl* [Película]. Estados Unidos: United Artists.
- Urteaga, Eguzki (2013). El pensamiento de Norbert Elias: proceso de civilización y configuración social. *Barataria: revista castellano-manchega de ciencias sociales*, (16), 15-31.
- Worth, David (Director) y Bessi, Roberto; Hildebrand, Frank; Ubels Tim Moerman, Ben y Keizer, Ben (Productores) (1983). *Warrior of the lost world* [Película]. Italia: Visto International Inc.
- Zeitlin, Irving (1973). *Ideología y teoría sociológica* (Trad. N. A. Míguez). Buenos Aires: Amorrortu. (Obra original publicada en 1968).