



TRABAJO DE FIN DE GRADO

DIESELPUNK

UNA DISTOPIA EN ART DECO

SAMUEL CABELLO GALLEGO



SEPTIEMBRE, 2015



TUTORA: MARÍA DEL MAR RUBIO HERNÁNDEZ
DPTO. COM. AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

FACULTAD DE COMUNICACIÓN
GRADO EN PUBLICIDAD Y RR.PP.

ÍNDICE

1. RESUMEN.....	4
2. PALABRAS CLAVE.....	5
3. INTRODUCCIÓN.....	6
4. OBJETIVOS.....	7
5. METODOLOGÍA	9
6. MARCO TEÓRICO.....	11
6.1 Introducción al retrofuturismo	11
6.2 ¿Qué es el Dieselpunk?	12
6.2.1 Definiendo el Dieselpunk	12
6.2.2 La idea de Dieselpunk en el pasado: el Protodiesel	15
6.2.2.1 El Protodiesel Piecraftiano: <i>Metrópolis</i> de <i>Fritz Lang</i>	16
6.2.2.2 El Protodiesel Ottensian: <i>Man With A Movie Camera</i> de <i>Dziga Vertov</i>	16
6.2.3 Los componentes del Dieselpunk	17
6.2.4 Los principios del Dieselpunk	20
6.3 El Dieselpunk como movimiento estético.....	22
6.3.1 Influencias estético-conceptuales del Dieselpunk.....	22
6.3.1.1 El Art Decó.....	22
CONTEXTO.....	22
EL ESTILO.....	25
LA INFLUENCIA DE LA ÉPOCA.....	29
EL BINOMIO BRILLANTEZ-OSCURIDAD	30
EL DECÓPUNK.....	31
6.3.1.2 Otros movimientos que influyen estéticamente al Dieselpunk.....	31
EL PULP.....	31
EL CINE NEGRO Y EL EXPRESIONISMO ALEMÁN	33

7. ANÁLISIS PRÁCTICO: <i>BIOSHOCK</i>	37
7.1 <i>Bioshock</i> : Introducción.....	37
7.2 Rapture: Una ciudad con doble cara. Contexto de <i>Bioshock</i>	38
7.3 Aplicación de las técnicas de estudio etnográfico	41
7.3.1 Imagen corporativa de <i>Bioshock</i>	41
7.3.2 Diseño de entorno y arquitectura	43
7.3.3 Diseño de personajes	47
7.3.4 Maquinaria y diseño de armas	49
7.3.5 La vida comercial en Rapture	52
8. CONCLUSIONES.....	57
9. BIBLIOGRAFÍA.....	59

1. RESUMEN

“Dieselpunk: Una distopía en Art Decó” ofrece un acercamiento a los retrofuturismos, movimientos estéticos y culturales nacidos entre el siglo XX y XXI que podrían definirse como la creación artística nostálgica, tomando como referente la cultura, la ideología y la estética de una época pasada pero combinándolo con el desarrollo tecnológico y social contemporáneo. En concreto la investigación se centra en el Dieselpunk, retrofuturismo que sucede en el periodo de Entreguerras, protagonizado por máquinas y Art Decó. En esta investigación se expone en primer lugar la historia del movimiento al igual que sus distintas características e influencias, aplicando estas posteriormente al videojuego *Bioshock* de 2K Games. El análisis tanto del movimiento Dieselpunk como de la obra *Bioshock* se centra en las características estéticas y formales de los mismos, destacando las diferentes influencias artísticas que reciben.

ABSTRACT

“Dieselpunk: A dystopia in Art Decó” brings a closer look to retrofuturisms, the aesthetic and cultural movements that have been born between the twentieth and twenty-first century which could be described as the artistic creation made by nostalgic authors having as a referent an ancient time culture, art and ideology, mixing this up with the current technological and social development. Specifically, this research focuses on Dieselpunk, its growth as a cultural movement and its main aesthetic influences, from Art Decó to *film-noir*. The results of this research will be later applied to the videogame *Bioshock*, analyzing its plot, architecture, machinery and character design, highlighting its Dieselpunk influence.

2. PALABRAS CLAVE

Dieselpunk, estética, Retrofuturismo, *Bioshock*, distopía, Art Decó

KEY WORDS

Dieselpunk, aesthetics, Retrofuturism, *Bioshock*, dystopia, Art Decó

3. INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI resulta casi imposible innovar en el mundo de la estética, el arte y la creación audiovisual. Hoy en día, existe la creencia popular de que todo está inventado. Sin embargo, es en esa afirmación donde nostálgicos artistas encuentran la solución a esta saturación creativa. Los movimientos retrofuturistas adoptan y adaptan el *modus vivendi*, la estética y la forma de pensar de etapas anteriores, creando así pasados que nunca existieron, universos ficticios por descubrir e historias que jamás podrían suceder. Tomando como su filosofía la combinación entre el *zeitgeist* de un periodo de la historia con el desarrollo tecnológico contemporáneo, los retrofuturismos cada vez gozan de más popularidad entre los aficionados de la estética y la ciencia ficción. Extremadamente jóvenes, los movimientos retrofuturistas han ido haciéndose hueco en el panorama de la cultura contemporánea, siendo objeto de distintas exposiciones y congresos. Sin embargo estos aún no han logrado el suficiente reconocimiento como para que se conviertan en objeto de estudio académico aun siendo corrientes culturales y artísticas igual de válidas como otros movimientos nacidos en el siglo XXI. Es por ello que apenas existen artículos e investigaciones exclusivamente centradas en ellos y en su riqueza tanto visual como narrativa.

El Dieselpunk es el movimiento retrofuturista que se establece en el Periodo de Entreguerras, concretamente entre máquinas, gasolina, oscuridad, música Swing y sobre todo, Art Decó. Un movimiento caracterizado por el contraste visual que produce el brillo de los materiales clásicos del Art Decó con la suciedad y la oscuridad que producen no sólo la sangre de las máquinas, la gasolina, que protagonizan este periodo, sino los estragos de la I Guerra Mundial, evento que condiciona y ayuda a explicar y entender el movimiento y sus distintas variantes. En esta investigación se van a exponer las principales características de la corriente Dieselpunk, sus influencias estéticas y cómo se ha ido desarrollando en su corta y fructífera pero subestimada vida, aplicando posteriormente este marco teórico a *Bioshock* (2008) de 2K Games. Este videojuego ofrece la posibilidad de vivir una experiencia artística y narrativa global al hacer al jugador partícipe de un universo en principio utópico cuyo protagonista es una ciudad ficticia levantada en el fondo del océano Atlántico en 1946, Rapture. Esta gran urbe responde a los sueños e ideales ultra-capitalistas de un magnate del petróleo que huyó de la *Soviet Russia* y su cultura de adoración al “parásito”.

4. OBJETIVOS

Objetivos generales de la investigación:

- Crear material didáctico sobre el género: el Dieselpunk y los movimientos retofuturistas en sí no son materia académica, por lo que es muy difícil encontrar algún documento o artículo que trate los mismos de manera didáctica e informativa. De hecho, la poca información teórica que existe sobre el género se encuentra en los archivos de universidades extranjeras, como por ejemplo “Victorian gear heads and locomotive zealots: Vicarious nostalgia, retro-futurism and anachronisms of Steampunk and Dieselpunk” de Jessica Strubbe, de la Universidad de North Texas. Pero lo más significativo es que el poco material didáctico que se encuentra en los archivos de universidades es erróneo, puesto que en estas investigaciones el Dieselpunk no se estudia como movimiento en sí, sino como supuesta variante del Steampunk. Es por esto que el primer y principal objetivo de esta investigación es la creación de material académico competente, contrastado y en castellano, sin caer en los principales errores en los que el resto de investigaciones académicas han caído.
- Explorar la capacidad de desarrollo de los videojuegos en el ámbito de la estética, la narración literaria, el *storytelling* y la creación de experiencia: debido a los prejuicios existentes por parte de la mayoría de la comunidad académica, los videojuegos se han relegado a un segundo plano en cuanto al análisis de creación y narración literaria respecta. Se sigue creyendo que los videojuegos son meras obras hechas por y para el entrenamiento fácil y gratuito, sin ningún otro objetivo de carácter artístico o literario. Otro de los objetivos de esta investigación es la exploración de las capacidades que ofrece el videojuego dentro de la creación literaria y estética. Al mismo tiempo se va a demostrar por qué no deberían existir prejuicios hacia los videojuegos dentro de la comunidad universitaria clásica, puesto que estos deberían ser considerados tan válidos como cualquier otra rama estrictamente académica. Si bien es cierto que existen másteres y publicaciones científicas en torno al videojuego, a día de hoy entre los sectores más clasicistas de la comunidad académica se hallan grandes dificultades para poder trabajar con el videojuego como obra no sólo de entretenimiento sino como obra de arte.

Objetivos específicos de la investigación:

- Clasificar los distintos tipos de Dieselpunk que se han ido desarrollando desde su creación en 2001 y las influencias, sobre todo estéticas, que el mismo recibe.
- Determinar la influencia que los videojuegos reciben de las distintas corrientes estéticas que se han sucediendo a lo largo de la historia, concretamente las que *Bioshock* de 2K Games recibe del arte del periodo de Entreguerras.
- Desarrollar y entender la relación que existe entre el movimiento artístico e ideología del mundo creado dentro del videojuego.
- Determinar las razones por las que el equipo de desarrollo de *Bioshock* ha decidido usar como recurso estético el Dieselpunk y no otros movimientos artísticos, al igual que las razones por las que el creador de Rapture decidió crear una ciudad de esas características.
- Identificar las razones por las que el aspecto capitalista de la ciudad de Rapture se mantiene intacto con respecto al estado ruinoso de la ciudad en sí.

5. METODOLOGÍA

A la hora de abordar la investigación planteada se ha decidido hacer uso de la metodología cualitativa, puesto que esta se caracteriza por la descripción detallada del fenómeno a estudiar, a partir de datos profundos, y con el fin de comprender una situación determinada y no generalizar resultados representativos.

Para conseguir alcanzar los objetivos anteriormente expuestos, esta investigación se ha estructurado en dos partes diferenciadas, siguiendo distintas técnicas de análisis cualitativo debido no sólo a la propia naturaleza social de la investigación sino a las distintas necesidades que el planteamiento del estudio realizado merece. Se usan técnicas cualitativas que “enfatan conocer la realidad desde una perspectiva de insider, capaz de captar el significado particular que a cada hecho atribuye su propio protagonista, y de contemplar estos elementos como piezas de un conjunto sistemático” (Ruiz Olabuénagana, 2012: 17).

En la primera parte se expone el marco teórico sobre el tema en cuestión, el Dieselpunk y los retrofuturismos, que ha sido desarrollado gracias a una labor de documentación que no sólo se ha centrado en recabar información estrictamente académica sino elaborada por grandes representantes del movimiento y la cultura Dieselpunk. Las fuentes bibliográficas que se han usado van desde artículos extraídos de revistas especializadas en el movimiento hasta columnas de opinión sobre el mismo. Esto se justifica gracias al protagonismo del movimiento aficionado dentro de la cultura Dieselpunk, que no goza de un reconocimiento académico y por lo tanto no existen entes emisores de información estrictamente oficial. Son los distintos precursores y posteriormente desarrolladores del género los que recaban información y la exponen en distintos medios como las mencionadas revistas especializadas o conferencias. Es por esto que a la hora de hablar del género como tal es necesario hacer uso de fuentes bibliográficas de elaboración pseudo-amateur, puesto no existen instituciones oficiales que firmen y apoyen la investigación académica sobre los movimientos retrofuturistas y el Dieselpunk en cuestión.

Una vez explicado el género como tal se procederán a explicar las influencias, sobre todo estéticas, del mismo. En este apartado sí se hace uso de fuentes bibliográficas académicas, como son artículos científicos y libros especializados sobre las distintas corrientes artísticas que convergen en el Dieselpunk, puesto que aunque el movimiento Dieselpunk en sí sea desarrollado por los aficionados, sus influencias son reales en el sentido estricto de la palabra. Mientras que la creación retrofuturista es meramente especulativa y anacrónica, sus influencias sí necesitan ser estudiadas desde el punto de

vista académico, por lo que es necesario usar fuentes bibliográficas que se correspondan a la necesidad de estudio de las mismas.

En la segunda parte de esta investigación se encuentra un estudio de caso, el análisis del videojuego desarrollado por 2K Games, *Bioshock* (2008). La elección del estudio de un videojuego y no de otro tipo de obra viene dada por el tipo de investigación que se ha querido realizar. Desde un primer momento se ha tenido claro que lo que se quería estudiar no eran las características formales del movimiento y su posterior aplicación a una obra donde estuvieran reproducidas directamente, sin dejar lugar a la experiencia y a la libertad de elección, sino se querían estudiar dentro de un contexto, de una situación concreta, dentro de una ucronía en sí misma. Lo interesante de este movimiento no son sus simples características, sino la impresión de la mentalidad de una sociedad o una época concreta a través de este. De ahí nace la elección del análisis de este caso en concreto, de *Bioshock*, un videojuego que permite vivir una experiencia global y en primera persona dentro de una ciudad submarina construida en 1946. Es por ello que esta parte de la investigación podría considerarse una aplicación del enfoque de estudio etnográfico, que se define como el método de investigación social basado en el trabajo de campo, con el fin de captar y estudiar las conductas de una sociedad que tienen significado cultural. En este caso, el trabajo de campo que se realizaría sería introducirse en la cultura de Rapture para obtener información de los miembros de la misma o de sus informadores. No es posible considerarlo etnográfico en el sentido estricto del concepto, puesto que la sociedad y la experiencia que va a investigarse es ficticia. Sin embargo, sí podría tratarse de una simulación del mismo debido al carácter émico de la investigación realizada, donde lo interesante es la interpretación de los fenómenos y características sociales viviendo “desde dentro” la perspectiva de este contexto social, siempre desde la óptica del Dieselpunk y sus influencias estéticas. *Bioshock*, al convertir al jugador en ciudadano de Rapture, permite desarrollar en cierto modo, la estrategia de obtención de información más significativa del método etnográfico: la observación participante. “Su objetivo fundamental es la descripción de grupos sociales y escenas culturales a través de la vivencia de las experiencias de las personas implicadas. El etnógrafo mira, pregunta y examina” (Murillo, 2010: 7). En este caso, el investigador no sólo observa el entorno y la configuración cultural de la ciudad de Rapture, sino que participa de forma activa como jugador. El carácter empírico e inductivo de la investigación viene dado por la estructura de la misma, donde se parte de la práctica, de una experiencia y se construye una teoría que explique un fenómeno concreto, en este caso, el Dieselpunk dentro de *Bioshock*, siguiendo el *bottom-up model*. La elección del estudio desde la óptica de la estética viene dada por la capacidad que tienen las formas Dieselpunk de representar, de imprimir una mentalidad o una ideología, no por el mero hecho de su belleza plástica.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Introducción al retrofuturismo

"The farther backward you can look, the farther forward you can see."(Churchill, 1944)

Esta frase de Churchill podría ser la mejor manera de resumir la filosofía de los movimientos retrofuturistas, que si bien no gozan de gran reconocimiento entre los estudiosos, para aquellos aficionados o simplemente personas que no se conforman con los movimientos socio-artísticos establecidos, son casi religión.

El retrofuturismo puede definirse como “el movimiento ucrónico social y artístico que basa su inspiración en el concepto de futuro de una época pasada concreta” (Díaz, 2012)¹.

Si bien esta definición puede ser un tanto difusa, resume en esencia las características principales de los movimientos retrofuturistas: el carácter socio-artístico del concepto, puesto que el retrofuturismo no es simplemente una amalgama de expresiones artísticas, sino una forma de percibir el mundo que agrupa a aquellas personas que comparten esa misma visión, creando así no sólo sentimiento de hermandad sino también de dependencia del grupo: los movimientos retrofuturistas no serían nada sin el *feedback* de los aficionados. Esta definición también habla del carácter ucrónico del movimiento y es este precisamente el que dota de significado global al retrofuturismo. Se entiende como ucronía la creación especulativa, imaginativa, de historias alternativas sucedidas en algún punto del pasado, cambiando así este y por consecuencia nuestro presente y el futuro. Las historias retrofuturistas se encuentran en líneas históricas alternativas donde la II Guerra Mundial jamás existió o las máquinas han subyugado la población. El retrofuturismo reinventa el pasado y a su vez, crea un nuevo futuro. Característica esencial del género es la inspiración del mismo: el retrofuturismo no crea futuros a partir de mundos imaginados, como hace el futurismo, sino que se inspira en algún momento del pasado para crear uno nuevo. Este matiz puede llevar a confusión puesto que la diferencia entre futurismo y retrofuturismo es muy sutil. Otra característica destacable del movimiento es la fusión de elementos “retro” con el desarrollo científico – tecnológico de la época actual, por eso no es de extrañar la aparición de colosales engendros mecánicos alimentados por vapor o sociedades clasistas típicas de mediados del siglo XX pero dominadas por máquinas híper-inteligentes. El retrofuturismo, a grandes rasgos, nace cuando fusionamos los sueños de nuestros abuelos con la libertad

¹ Disponible en: <http://dieselpunk.es/blogspot.ie/2012/05/retrofuturismo-que-significa-esta.html> (Consultado 19/07/2015).

y el desarrollo tecnológico del siglo XXI, cuando reinterpretamos el futuro de otro tiempo pero con nuestra percepción actual.

Cabe destacar que el movimiento retrofuturista nació como género literario, pero ha evolucionado tanto que a día de hoy cualquier obra artística o de ficción, desde una canción hasta un videojuego, puede ser retrofuturista

Dentro del género retrofuturismo existen numerosas variaciones, tantas como periodos históricos y como visiones del futuro de estos existen. Pero todas parten de la misma base: el sentimiento de nostalgia por el pasado y de disconformidad con el presente.

Algunos de los movimientos retrofuturistas más destacables son el Atompunk, que bebe del futuro imaginado durante la Guerra Fría, la Era Espacial y el cine *underground*, o el Cyberpunk, que mezcla sociedades pobres con mundos exageradamente desarrollados tecnológicamente, hablando siempre desde una óptica distópica.

Pero sin lugar a duda, el más destacable es el Steampunk, retrofuturismo establecido en la época victoriana y cuya inspiración se encuentra en las obras de Julio Verne y de H.G. Wells. Lo más destacable del Steampunk es la reinterpretación de la maquinaria a vapor de la época de la Revolución Industrial, al igual que sus tramas optimistas y cuasi-fantásticas. El Steampunk es a día de hoy junto al Cyberpunk el retrofuturismo más desarrollado y aclamado por los aficionados. Y a su vez, también es el padre del Dieselpunk, joven retrofuturismo que protagoniza esta investigación.

6.2 ¿Qué es el Dieselpunk?

6.2.1 Definiendo el Dieselpunk

Según la Dieselpunk Encyclopedia², “Dieselpunk is a genre, style and a budding sub-culture that combines the zeitgeist of the interbellum period through World War II and ending before or at the early 1950s with postmodern sensibilities from a counter-cultural viewpoint.”

Pero esta definición se queda increíblemente corta y mucho menos si lo que se pretende es profundizar en el tema.

El término Dieselpunk se acuñó por primera vez en 2001, cuando Lewis Pollak utilizó este concepto para definir su juego de rol *Children of the Sun*. Si bien este usó el

² Disponible en: <https://dieselpunksencyclopedia.wordpress.com/origins-of-dieselpunk/> (Consultado 6/06/2015).

término como estrategia de marketing para así poder enmarcar su juego dentro de un marco histórico-estético que él mismo había creado y así diferenciarlo del resto de juegos de ciencia ficción, no podría imaginar que a raíz de su aportación se creara un nuevo estilo-género que poco tendría que ver con su idea inicial. El Dieselpunk de Pollak hacía alusión a un mundo donde se mezclaba tecnología con magia, ambientado en los años 20 y 30 y establecido en un contexto distópico-fantástico.

Pero a su vez, los aficionados al género punk, figura indispensable en la creación del género Dieselpunk como tal, decidieron investigar y crear un nuevo género que tuviese elementos tanto del Cyberpunk como del Steampunk pero que estuviera establecido en el periodo de Entreguerras. Es así como nació el Dieselpunk como género, como una adaptación del Steampunk pero establecido en los años 20 y 30. Sin embargo, “many users and individuals pointed out the discrepancy of the technology and the distinct ‘feel’ of the environment” (Ottens y Piecraft, 2008: 3) En los *Roaring Twenties* la sangre de las máquinas no era el vapor, como es en el caso del Steampunk, sino la gasolina. Esta es la principal diferencia formal del Dieselpunk con respecto al Steampunk. El género como tal empezó siendo llamado Atomicpunk, Decopunk, Aeropunk... puesto que los aficionados aún no sabían que el nombre ya habría sido propuesto por Lewis Pollank. Estos nombres se dieron para intentar comprender definitivamente el género, pero ninguno de estos sería el acertado, aunque más tarde se convertirían en subgéneros del Dieselpunk. Una cosa que los aficionados tuvieron clara desde el primer momento es que el género que habían creado se establecía crónicamente entre el Steampunk y el Cyberpunk, es decir, en el periodo de entreguerras.

La mayor diferencia entre el Dieselpunk de Pollak y el Dieselpunk de los aficionados residía en su contenido, más que en su forma: si bien el Dieselpunk de Pollak representaba un mundo fantástico con máquinas movidas por gasolina y ambiente típico de los años 20s, 30s y 40s, el Dieselpunk aficionado “leans more toward the former in terms of sensibilities and aesthetic, adopting characteristics of the time in which it is set—the Interbellum—more than Pollak's dieselpunk.” (Ottens y Piecraft, 2008a, p.4)

Finalmente los aficionados deciden adoptar el término de Pollak, deshaciéndose del componente mágico-fantástico, para dar definitivamente la forma y el significado global que necesitaban al género. El término Dieselpunk hace alusión al periodo en el que está establecido, el periodo de entreguerras, cuyo motor del progreso, sangre de la sociedad y motivo de orgullo, era la gasolina o diésel que alimentaba las máquinas que ayudaron a levantar a una nación tras la I Guerra Mundial.

El Dieselpunk resultante queda entonces como un género, movimiento artístico y posterior sub-cultura que no sólo combina elementos formales del periodo de

Entreguerras con elementos y actitudes contemporáneas, sino que además representa los ideales del mismo.

Pero esta afirmación también se queda corta, puesto que el Dieselpunk funciona a base de dicotomías. Partimos de la base de que el mundo acaba de ser sacudido por una catástrofe humana, la I Guerra Mundial. La forma en que la sociedad se enfrenta a los estragos de la guerra es clave a la hora de definir el género. Si la sociedad decide afrontar su futuro tras la guerra de manera optimista, hablamos de Dieselpunk Ottensian; sin embargo, si la sociedad actúa de manera pesimista, hablamos de Dieselpunk Piecraftiano.

El Dieselpunk Ottensian es el Dieselpunk que nos encontramos en las obras de Nick Ottens y en las de su escuela. En las obras Ottensian encontramos que la sociedad abraza la máquina y la ciencia en pos de resurgir de las cenizas que deja la I Guerra Mundial. La sociedad Ottensian está llena de esperanza, fuerza y seguridad en sí misma al mismo tiempo que confía en el progreso tecnológico. Aunque las cosas vayan mal, en el Dieselpunk Ottensian siempre hay salidas. La sociedad Ottensian es un calco de la sociedad adinerada de los años 20 y 30 estadounidenses, donde la riqueza, la opulencia, el “todo por el placer” y la alegría inundaba las calles. En el Dieselpunk Ottensian los edificios brillan, el cielo está claro y la tecnología acompaña al ser humano, pero no lo supera. La sociedad Ottensian es ambiciosa y está emocionada por ver qué le depara el futuro que ellos mismo están construyendo. Es el Dieselpunk que recibe más referencias directas de los *Roaring Twenties*, desde la opulencia y la pulcritud de los materiales que construyen los edificios hasta la actitud alocada y despilfarradora típica de la sociedad que vivió en los años del Swing. Los protagonistas de las obras Ottensian son héroes, hombres fuertes y aventureros, optimistas, sin miedo, pero al mismo tiempo, muy humanos en su interior.

Sin embargo, en el Dieselpunk de Piecraft, nos encontramos que la sociedad ha caído en una situación desesperante, pesimista, donde no sólo no afronta su futuro tras la I Guerra Mundial de manera esperanzadora, sino que además sucumbe a los totalitarismos, a la esclavitud de la máquina y a la oscuridad de un mundo triste y lúgubre. En el Dieselpunk Piecraftiano ya no encontramos la ambición y la emoción en el mundo, sino abatimiento y desesperación que perdura en una sociedad que ha olvidado por completo los valores de dinamismo y vibración de los gloriosos días de la época del Swing. La creatividad y la innovación se cambian por sumisión y obligación a la productividad. Los mundos Piecraftianos viven en la oscuridad, la mayoría de obras tienen lugar en la noche. La lucha de clases, el racismo, el liderazgo llevado al extremo... son algunos de los lugares comunes de las obras Piecraftianas. Se presentan sociedades y escenarios oscuros, sucios, corrompidos, consumidos por ellos mismos. El Dieselpunk Piecraftiano es distópico por naturaleza. Refleja los valores más oscuros de

la sociedad de los años 20s. Las calles se vacían, los edificios se destruyen y agrietan, los materiales característicos del Art Decó dejan de brillar y las personas pasan de ser humanos a carcasas vacías movidas por sus instintos más oscuros. Los protagonistas de las obras Dieselpunk Piecraftianas pasan de ser heroicos a antiheroicos. Son personas descorazonadas, cínicas y sarcásticas; oscuras, que se dejan llevar por sus propios intereses y que rara vez buscan el bien común, aunque de esto disfracen sus argumentos.

Una vez visto un acercamiento a una posible definición de Dieselpunk y sus dos variantes, cabe destacar que sería imposible definirlo simplemente con lo mencionado anteriormente. Para comprender el Dieselpunk como género y en concreto como movimiento artístico es necesario indagar sobre sus influencias y componentes, más que intentar definirlo.

El Dieselpunk es una corriente que ha inundado desde obras literarias hasta videojuegos. Es por eso que no es descabellado decir que el Dieselpunk es género literario, subcultura, movimiento artístico, filosofía, ideología, ingeniería, moda, tecnología, música, cine, publicidad... Dieselpunk es una manera de mirar al pasado desde nuestra perspectiva y construir en él un futuro que nunca existió. El Dieselpunk “merges our grandfathers' dreams with the freedoms of the ages that came after it. Unrestricted by class, gender or prejudice, we are free to build our own vision of the future and are limited only by our own ambition.” (Wilson, 2010)³.

6.2.2 La idea de Dieselpunk en el pasado: el Protodiesel

Aunque como se ha explicado anteriormente el término Dieselpunk fue acuñado en 2001 por Lewis Pollank, la idea de Dieselpunk lleva existiendo dentro de la ficción como género desde los inicios de esta, al igual que la de su predecesor, el Steampunk.

Estas obras de ficción que reflejan los ideales del Dieselpunk pero que son anteriores a 2001 y no fueron concebidas como obras Dieselpunk en sí se conocen como el “Protodiesel”. Las obras Protodiesel no sólo funcionan como influencia estética o conceptual, sino que a su vez, son las que definen las distintas variantes del estilo que se han explicado anteriormente. El punto de partida de estas obras Protodiesel es el mismo que las obras Dieselpunk: “We find a tumultuous time in which society has not recovered entirely from the horrific experiences of the Great War, yet one in which the threat of another war seems ever-present. It is also a time in which the dirtier and grittier

³ Disponible en: <http://www.dieselpunks.org/forum/topics/the-tenets-of-dieselpunk> (Consultado 2/06/2015).

aspects of an advanced technocratic society become apparent and accepted.” (Piecrafft, 2008: 15).

6.2.2.1 El Protodiesel Piecraftiano: *Metrópolis* de Fritz Lang

Esta obra creada en 1929 es considerada uno de los máximos exponentes del Expresionismo Alemán debido no sólo a su *mise-en-scène* revolucionaria y adelantada a su tiempo sino por los ideales que transmitía. La obra cuestiona la tecnocracia y la sociedad de clases dentro del marco de la ciencia ficción, en un futuro que nunca existió pero que casualmente refleja los valores de los totalitarismos que el mundo sufriría en años posteriores. *Metrópolis* sucede en un futuro distante donde la máquina ha superado al hombre y la sociedad se ha convertido en una distopía protagonizada por grandes fábricas, maquinaria súper-inteligente y otras formas de tecnología radical. En *Metrópolis* se nos presenta una sociedad desesperada que vive bajo el yugo de una máquina. Una sociedad oscura y distópica que representa perfectamente el estilo Dieselpunk Piecraftiano. En *Metrópolis* vemos lucha de clases, racismo, totalitarismos... La película contó con un discreto éxito entre el público de su época y esto fue debido a que las películas de cine mudo contemporáneas a *Metrópolis* presentaban el lado utópico de la sociedad de la época, mientras que *Metrópolis* mostraba todo lo contrario: un futuro distante donde los valores de la década se dieron la vuelta y esclavizaron a una nación entera. El film muestra cómo el sentimiento de confianza en la máquina que se vivía en el periodo de Entreguerras se convertía en dependencia, necesidad, y la propia máquina era la que superaba al hombre, subyugándolo y haciendo de su nación un paraíso si bien lujoso en la superficie, increíblemente cruel y despiadado en el fondo. Estéticamente también se considera que “The design and setting of the cityscape represent the Futurist style of the dieselpunk setting.” (Piecrafft, 2008: 15).

6.2.2.2 El Protodiesel Ottensian: *Man With A Movie Camera* de Dziga Vertov

Esta obra también creada en 1929 representa justo la otra cara del Dieselpunk. En *Man With A Movie Camera* vemos la representación de la sociedad urbana-industrial en la Rusia de los años 20. La película refleja los ideales de progreso y el entusiasmo y la esperanza de una nación por recuperarse de su pasado. Los ciudadanos de esta sociedad se presentan felices, trabajando codo con codo con la máquina, abrazándola para conseguir levantar entre ambos una nueva sociedad totalmente recuperada de las grietas y la herrumbre de lo que la I Guerra Mundial dejó a su paso. La película también

incorpora grandes innovaciones en términos artísticos, como la animación en stop-motion o el juego de perspectivas.

Aunque *Man with a Movie Camera* fue creada al mismo tiempo que *Metropolis*, ambas representan formas muy distintas de enfrentarse a la sociedad, factor decisivo a la hora de reconocer una obra como Ottensian o Piecraftiana. Aunque bien es cierto que *Man with a Movie Camera* tiene un trasfondo propagandístico del Comunismo de Lenin. “The film represents confidence in a social system that was still in its early stages at the time. Through it, we garner an optimism about a future which seems to have no bounds” (Piecraft, 2008: 15).

Otra obra considerada Protodiesel y especialmente representativa del Protodiesel Ottensian es *Just Imagine*, de David Butler, que grabada en 1930 destaca por su dirección de arte, especialmente inspirada en las obras de Marinetti. Esta película enaltece los ideales de modernidad, abrazando la tecnología con pasión y confianza. Butler presenta en *Just Imagine* un New York en los años 80 donde los aviones sustituyen a los coches, los códigos numéricos a los nombres... Se representa la esperanza ligada a la tecnología, donde un hombre alcanzado por un rayo es resucitado por científicos, siendo su nueva vida mucho mejor que la anterior.

En resumen, ¿qué hace que estas obras sean consideradas precursoras del género Dieselpunk? No sólo porque evocan a la era donde el Dieselpunk está establecido, sino porque representan las dos caras de la moneda, la dicotomía de ideales de la misma: el optimismo y la confianza y el pesimismo y la desesperación.

Pero, ¿por qué no se pueden considerar como Dieselpunk en sí? Sencillamente, porque no fueron concebidas como tal: “neither film embodies Dieselpunk absolutely, they can only be seen as precursors to the genre.”(Piecraft, 2008: 16).

6.2.3 Los componentes del Dieselpunk

El Dieselpunk como género tiene tres componentes principales que hacen de cimientos del mismo y que a su vez condicionan e influyen en todo el abanico de posibilidades y ramificaciones del Diesel como movimiento. Es cuando existe la fusión de estos tres cuando podemos hablar de Dieselpunk y no de otro género o movimiento. Si una obra que se pretenda Diesel carece de alguno de estos componentes que serán explicados, no se puede considerar que esta pertenezca al movimiento Dieselpunk como tal. Si bien estos componentes forman parte del lado filosófico-ideológico del movimiento, sin lugar a duda también definen y condicionan el lado estético del mismo.

El primero de estos componentes es la llamada “Decodence” o “Decondencia” en castellano. La Decodencia hace referencia a aquel periodo que va desde los años 20 hasta mediados del siglo XX, en resumen, el periodo de Entreguerras. Aunque si bien es cierto, existen disputas entre autores sobre cuándo y cómo termina el Dieselpunk. Ottens, por ejemplo, defiende que su variante del género transcurre desde los *Roaring Twenties* hasta el inicio de la II Guerra Mundial, terminando ahí el mundo que él y sus seguidores crean. Sin embargo, Piecraft, crea su visión del universo en el periodo posterior al estallido de la II Guerra Mundial, desarrollándose en algunos casos hasta 1962, cuando comienza la Guerra Fría. Este debate aún sigue abierto y no parece ser que quiera ser cerrado, puesto que esta flexibilidad en cuanto a situación temporal permite que los autores tengan más libertad en sus creaciones.

Si bien la fecha exacta del desarrollo de las obras no preocupa, siempre dentro de unos límites al género, sí preocupa la Decodencia anteriormente mencionada. Las historias han de darse en un periodo donde el motor principal de la sociedad sea lo que define el nombre del propio movimiento, el diésel o gasolina. Tras la I Guerra Mundial la única esperanza que el hombre tenía la encontraba en el poder de la máquina y de la producción en masa. El mundo cambió de mentalidad y esta poco tenía que ver con la mentalidad de la sociedad que le precedía. El gusto por la manufactura y el trabajo artesano, el odio a la mecanización y la fe en el propio ser humano se convertía en necesidad de buscar un método para salir de las consecuencias no sólo materiales, sino también morales, que dejaba la I Guerra Mundial. Y este método resultó ser la máquina, que alimentada por gasolina como de su sangre tratase, consiguió que una sociedad abatida volviera a confiar en el poderío del ser humano y se levantase para llegar a ser lo que antes jamás fueron.

Así nació ese periodo de bonanza económica que se conocería posteriormente como los *Roaring Twenties*, protagonizados por la riqueza, la opulencia, la confianza en la máquina y la industria, el lujo y la esperanza. Es en esta época donde el Dieselpunk encuentra no sólo su pilar estético sino también los protagonistas de sus obras: detectives, gangsters, la ficción pulp, zepelines, las chicas *flapper*, el Jazz, el Swing... No se podría entender un mundo Dieselpunk que en su historia no tuviese alguno de estos factores que condicionaron el periodo.

Cabe destacar que la Decodencia hace referencia a la época que “embraces the styles and technologies of the era; it rejoices in a prolonged Jazz Age ambience characterized by great enthusiasm and hopes about the future” (Amyett Jr., 2011:10) pero que también contiene un trasfondo oscuro y misterioso que antes o después sale a la luz. La sociedad Dieselpunk sabe que toda su riqueza y bonanza se la debe a la máquina y al esfuerzo del ser humano por controlarla, pero también sabe que esta sensación de tranquilidad es sólo una ilusión que ellos mismos han creado para intentar resolver sus pérdidas

materiales y morales. Algunas escuelas del Dieselpunk se centran sobre todo en ese lado oscuro de la sociedad, que si bien es consciente de que han superado la I Guerra Mundial, no se enfrentan al futuro con tanto optimismo, sino con sospecha y temor. Esta forma de enfrentarse al futuro tras la guerra es lo que condiciona las dos corrientes del Dieselpunk que serán explicadas en los siguientes apartados.

El siguiente componente indispensable para las obras Dieselpunk y el movimiento en sí es su origen contemporáneo. “Dieselpunk is not reenactment nor is it a dream to live in the past. Decodence serves to provide inspiration for dieselpunks to create something new using contemporary values and attitudes. For dieselpunks, decodence is like clay to a potter. The potter takes clay and by adding her or his creativity and labor creates something altogether new.” Amyett Jr., 2011:10)

El Dieselpunk como se dijo anteriormente es un movimiento que recibe su nombre en 2001 y que se desarrolla desde entonces gracias a las aportaciones de los diferentes artistas que decidieron contribuir a su visión de este mundo, ya sea desde el campo de la literatura, como de la ilustración o de los videojuegos. Es importante tener claro este concepto, puesto que muchas veces el desconocimiento ha llevado a error. *Grosso modo*, se puede decir que una obra anterior a 2001 no podría ser considerada Dieselpunk, aunque bien es cierto que existían obras anteriores a la acuñación oficial del término que empezaban a dar las primeras pistas sobre él, que cristalizaría y oficialmente se formaría a partir de 2001. Las obras que se desarrollan antes del nacimiento del género como tal y que sirven de inspiración e incluso de pilares fundadores del mismo se consideran Protodiesel, puesto que aun perteneciendo a otros movimientos artísticos característicos de la época en las que son creadas, comparten grandes características con el género creado a día de hoy y actúan como guías del mismo.

Otro de los componentes más importantes dentro del Dieselpunk es la otra parte de su nombre, el Punk, no entendiéndolo como Punk el estilo musical/ movimiento social que nació en los 80 sino como la forma de crear y posteriormente entender las obras Dieselpunk.

Según Larry Amett,

The -punk suffix in dieselpunk is a postmodern phenomenon with an emphasis on the poststructuralist aspect that, rather than a metanarrative, involves a first-person narrative. The individual reconstructs or reimagines the source material and consciously intends to blend this inspiration with a contemporary idea or style. In addition, the -punk suffix reflects a countercultural attitude of dissatisfaction with contemporary society and displays that

dissatisfaction in the way the person celebrates dieselpunk individually and within the community (Amyett Jr., 2013)⁴.

Es un concepto que si bien no es fácil de definir estrictamente, se entiende fácilmente cuando se dice que el “punk” es lo que permite que el estilo esté configurado de la manera en que lo está. Es este concepto, de carácter casi zen, lo que invita a los autores Dieselpunk a no quedarse sólo con lo sencillo, sino a trabajar con el género para crear su propia visión del mismo: “Because of “punk”, we each interpret and express dieselpunk in our own way.” (Amyett Jr., 2011: 11). Es por esto que la pregunta correcta no es “¿Qué es el Dieselpunk?” sino “¿Qué es el Dieselpunk para ti?”

Esta característica no sólo se imprime en la forma de ver el Dieselpunk, sino en las propias obras del género. Son características las obras con finales abiertos y miles de interpretaciones distintas, siendo estas las más exitosas entre los aficionados al estilo.

6.2.4 Los principios del Dieselpunk

Una de las características principales del movimiento Dieselpunk es la forma en la que se ha ido desarrollando a lo largo de estos años. El Dieselpunk no nace como un estilo cerrado que un autor propone y exige que se respete, sino que con el tiempo, gracias al movimiento “aficionado”, se ha ido configurando poco a poco llegando a ser el estilo que hoy en día conocemos. Estos aficionados son autores o simplemente entusiastas del movimiento que con sus obras, sus críticas y sus opiniones al respecto han ido dando forma y sobre todo, contenido, al Dieselpunk. Es por esto que los aficionados al Dieselpunk se consideran una comunidad, no sólo por el hecho de ser un grupo, sino porque uno de los factores fundamentales en el desarrollo del movimiento es la retroactividad: el Dieselpunk no se crea para uno mismo, sino para que tu comunidad lo disfrute. Los Dieselpunk comparten forma de pensar: todos miran hacia el pasado, son nostálgicos y curiosos.

Tom Wilson, miembro de la comunidad Dieselpunk y autor de varias ficciones Diesel, reúne los pensamientos de la hermandad y los expone a modo de *tenets* o “mandamientos”, reglas básicas que todo aquel que pertenezca o esté interesado en la comunidad o el movimiento en sí debería conocer para entenderlo (Wilson, 2010)⁵. Los principales *tenets* que se relacionan con el contenido de este estudio en cuestión son:

“Dieselpunk is not a new and spurious trend.”

⁴ Disponible en: <http://www.ottens.co.uk/gatehouse/2013/10/whats-in-a-name/> (Consultado 14/07/2015).

⁵ Disponible en: <http://www.dieselpunks.org/forum/topics/the-tenets-of-dieselpunk> (Consultado 2/06/2015).

El Dieselpunk no es un movimiento inventado al uso. Si bien nació como tal en 2001, toma referencias de otros movimientos ya existentes. De ahí que forme parte del conjunto de retrofuturismos, puesto que “It merges our grandfathers' dreams with the freedoms of the ages that came after it.” (Wilson, 2010)⁵. El Dieselpunk es una nueva visión del futuro que si bien toma como inspiración el periodo de Entreguerras, se deshace de las limitaciones morales o legales que bien podrían existir en la época, dando lugar a infinidad de mundos distintos que cada autor configura, teniendo su propia imaginación como límite del mismo.

“Dieselpunks are not interested in historical purity.”

Las obras Dieselpunk no buscan ser cien por cien históricamente correctas. De hecho, la gran mayoría de ellas, son ucronías, momentos del pasado que nunca existieron. El Dieselpunk fusiona el pasado con el presente, creando así algo que no podría esperarse en ninguno de los dos momentos históricos. Este *tenet* toma como inspiración la frase de Churchill “The farther backward you can look, the farther forward you can see.”

“The Greatest Generation is an inspiration for dieselpunks, not a goal.”

Relacionado estrechamente con el *tenet* anterior, este viene a explicar que el Dieselpunk busca inspiración en el pasado pero no debe sentirse restringido por él.

“Dieselpunk art desires monumentality.” / “Dieselpunk art balances form with function.”

Mientras que el primer *tenet* hace clara referencia al movimiento Art Decó, el segundo, rompe completamente con lo que fue el mismo. El arte Dieselpunk busca ser recordado. Es por ello que condenan la falta de contenido y esfuerzo, “A dieselpunk does not strive to create the absurd” (Wilson, 2010)⁵. Está completamente prohibido crear arte sólo con el objetivo de que sea bello o estético, ha de existir detrás una expresión, un sentimiento, una historia, mientras que el Art Decó, aunque buscara la monumentalidad y el ser recordado, no destacaba por su trasfondo ideológico, era un movimiento que premiaba la forma, en lugar del contenido. En el caso del Dieselpunk, ambos factores se equilibran.

“The greatest crime a dieselpunk can commit is not contributing to their own vision of the future.”

Justo como se introducía este apartado, se recalca el sentimiento de hermandad y comunidad que los Dieselpunk sienten. El Dieselpunk es un movimiento creado gracias a las distintas visiones de futuro de los distintos aficionados y sin esto no sería posible. No se puede ser Dieselpunk si lo único que se hace es consumir obras sin aportar su propia visión. “In order to grow in mind and spirit, dieselpunks and their communities

must strive to create a vision of the future using whatever tools they are armed with: the brush, the pen, the camera, or the wrench”(Wilson, 2010)⁵.

6.3 El Dieselpunk como movimiento estético

El Dieselpunk como movimiento estético no se puede considerar como una amalgama de las corrientes artísticas que se desarrollaban en el periodo de entreguerras, sino como una nueva, creada a partir de influencias de aquellas que tenían protagonismo en ese periodo. El edificio Chrysler no es Dieselpunk, al igual que *Metrópolis* (1927), *El Gabinete del Dr. Caligari* (1920) o *The Phantom Detective* (1936) tampoco lo son. Son de estas obras de las que se extraen las características que influyen en esta nueva corriente de diseño creada de forma contemporánea, que mira a ese pasado que estas obras comparten pero que busca crear otro futuro distinto.

En siguientes puntos se expondrán las principales influencias que recibe el Dieselpunk, no sólo en sus tramas sino en su estética, siendo estas últimas las más importantes para esta investigación.

6.3.1 Influencias estético-conceptuales del Dieselpunk

6.3.1.1 El Art Decó

CONTEXTO

Desde 1912 se planeó en Francia una exposición internacional que se iniciara en 1915 con el objetivo de exponer los productos franceses salidos de “ateliers” o casas de diseño y al mismo tiempo crear un lugar de reunión para todos los países europeos que decidieran mostrar sus avances en materia de diseño y decoración, pero desgraciadamente, debido al estallido de la I Guerra Mundial, esta exposición no se pudo llevar a cabo. Una vez terminada la guerra, los preparativos de esta exposición se retomaron y se anunció la nueva fecha de su celebración: 1922. Pero de nuevo, los problemas financieros y la recuperación económica que azotaba el continente hicieron que esta, la Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes, se celebrase finalmente en 1925. Para albergar este acontecimiento se decidió usar el Grand Palais, debido a su amplitud y condiciones, pero que por exigencias de participación se tuvo que ampliar, construyéndose un pabellón que tuviese capacidad para albergar la veintena de países invitados a la muestra. La dirección arquitectónica

del lugar corrió a cabo de Charles Plumet, acompañado de Louis Bonnier y Charles Letrosne, que se encargaron de la arquitectura de paisaje y el acondicionamiento del lugar respectivamente.

El Gran Palais contaba con varias puertas de acceso al pabellón, pero según Xavier Esqueda:

Las más sobresalientes fueron la Puerta de la Concordia, diseñada por el arquitecto Pierre Patout, con una estatua en el centro realizada por Déjean y con bajo relieves de Joel y Jean Martel. La puerta de Orsay diseñada por Louis Boileau con un enorme panel a manera de cartel de gran efectivismo pintado por Louis Voguet. La puerta de honor fue diseñada por Henry Favier y A. Ventre; las rejas siguieron los diseños de Edgar Brandt con el consabido motivo de una fuente estilizada (Esqueda, 1986: 64).

El pabellón en sí ya se consideró un elemento icónico de lo que se conocería como estética Art Decó en un futuro. Destacan el pabellón Studium de los almacenes Louvre, diseñador por Albert Laprade, cuyas puertas y ventanas ya presentan las estrías lineales tan características del movimiento. En el pabellón Au Printemps de Henri Sauvage y la Maitrise de Joseph Iriat, George Tribout y George Beau se comenzó a ver el distinto juego de materiales, opacidades y formas geométricas que posteriormente se convertirían en icono de todo lo relacionado con el Art Decó.

Pero sin lugar a dudas el pabellón que más destacó fue el conocido como “L’Hotel du Collectionneur”, puesto que fue aquí donde se podían encontrar

Esculturas de Joseph Bernard, Antoine Bourdelle, Le Bougeois, Temporal, Pisson, Hairon, Janiot, Déjean, Focault, Despiau y Pompon, la decoración del mismo Ruhlmann con la colaboración de Francis Jourdain, Léon Jallot y Henri Rapin, plata de Jean Puiforcat, herrería por Edgard Brandt, cerámicas por Lenoble, Mayodon y Decour, lacas por Dunand, cristal y vidrio por Décorchemont y pintura de artistas como Jean Dupas, Robert Bonfils y Gustave Jaulmes (Esqueda, 1986: 66).

Estas piezas únicas y exclusivas, se convirtieron por sí mismas en obras de Art Decó, aunque cada artista creó sus obras bajo su propio estilo.

Arquitectónicamente hablando, el pabellón destacaba por su forma de medio cilindro con vanos rectangulares acompañados de tres niveles, que remiten a la arquitectura mesopotámica y a los posteriores remates escalonados.

La gran exposición parisina cristalizó en una explosión de diferentes manifestaciones artísticas que llegaron a inundar desde la vida cotidiana, como por ejemplo una lámpara o un sofá, como a edificios enteros. Una muestra magna del diseño de la época, de buen gusto y de ambición por parte de Europa.

En Estados Unidos, el Art Decó llegaría en su época dorada. En los años 20 el futuro parecía brillante y el ambiente era optimista y esperanzador. La I Guerra Mundial terminó y la economía florecía en todo el mundo. El Jazz sonaba en cada esquina de la nación, las mujeres consiguieron su derecho a voto y el movimiento *flapper* ganaba protagonismo.

Este término apareció por primera vez en Gran Bretaña después de la I Guerra Mundial, pero tuvo su gran éxito en Estados Unidos, donde autores como F. Scott Fitzgerald y artistas como John Held Jr. mencionaban y al mismo tiempo moldeaban finalmente este concepto. Las *flapper* fueron las heroínas de la época del Jazz: llevaban el pelo y los vestidos cortos, eran modernas, descaradas, inconformistas, desafiaban los cánones de mujer femenina en la época y representaban el espíritu joven y moderno de los años dorados de Estados Unidos. Para F. Scott Fitzgerald, las mujeres *flapper* eran “lovely, expensive, and about nineteen” (Hatton, 2000: 112)

También en los *Roaring Twenties* encontramos la era de la mecanización y el mundo industrial, que permite la producción en masa y a gran escala de las distintas piezas que conformaban no sólo el estilo sino también el “modus vivendi” de la época. La confianza en la máquina, la locomoción, la velocidad y la electricidad se ve reflejada en la parte estética del estilo, naciendo así la “estética maquinista”.

El Art Decó americano era la representación de una sociedad optimista y poderosa, que intentaba demostrar su poderío y carácter mítico a través de sus obras. Los edificios Art Decó americanos rozaban el cielo y las estatuas eran majestuosas y bañadas en dorado, incluso recordaban a los cuerpos de héroes griegos.

En los años 30s todo este optimismo y sentimiento esperanzador fueron arrebatados por la caída de los mercados, comenzando por la Gran Depresión sufrida en Estados Unidos en 1929. Pero sin embargo, el estilo continuó su expansión, se recuperó y llegó al público general debido a su atractivo visual, su producción en masa y su aura casi mágica. Es aquí cuando nació una forma de ver el estilo.

Pero en 1939 las fuerzas alemanas de Adolf Hitler se apoderaron de Polonia y comenzó la II Guerra Mundial, acontecimiento que puso punto y final a un estilo que perduraba de forma más política y bélica en Estados Unidos, pero que poco a poco se fue sustituyendo por un estilo más apropiado a la situación que se estaba viviendo, más empático y familiar en Estados Unidos y posteriormente más racionalista en Europa. Así es como el movimiento fue olvidado y reemplazado por los estilos que definirían las siguientes décadas del siglo XX.

Aunque contra todo pronóstico, el Art Decó disfrutó de un “revival” en los años 60 y sobre todo en los 80. La mentalidad de la década de 1960 era de nuevo optimista,

similar a los años 20. La economía era firme, la cultura pop emergía y la cultura hippie reinventaba el significado de liberación. En especial se puede destacar cómo en los años 80 los bares de *cocktails* y clubes nocturnos se revestían de estética Art Decó, puesto que se consideraba que el estilo de vida de la década se correspondía con esa visión hedonista de la vida, esa búsqueda constante del placer que caracterizaba el Decó.

La mentalidad es un factor determinante a la hora de hablar del estilo, puesto que como se ha observado, siempre que hablamos de Art Decó, hablamos de optimismo económico, lujo, libertad y tecnología.

El Decó era un movimiento carente de trasfondo ideológico en un principio, simplemente buscaba la satisfacción de la forma y el buen gusto estético. El Art Decó era lujo, grandiosidad, velocidad, optimismo, placer, un respiro que se tomó el transcurso del tiempo entre conflicto y conflicto, una pausa, un descanso.

EL ESTILO

El término Art Decó se extrae de la muestra parisina de 1925 llamada “Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes”, pero no es hasta 1966 en la exposición conmemorativa de la muestra parisina, llamada “Les années ’25: Art Decó” y hasta la publicación del “Art Decó of the 20s and 30s” de Bevis Hillier en 1968 que el término se acuña oficialmente. Hablar del Decó es hablar de un conjunto de diferentes manifestaciones artísticas que se dieron cita en la muestra parisina ya mencionada.

Pero, ¿qué es entonces Art Decó y qué no? Según Paul Maenz,

El estilo Art Déco como tal, jamás existió. El término aparece por primera vez en 1966 con ocasión de la muestra retrospectiva Les Années 25 celebrada en el Musée des Arts Décoratifs de París, y que conmemora la última y más alta cota jamás alcanzada por la artesanía modernista: la Exposition Internationale des Arts Décoratifs Modernes de 1925. Desde aquella Exposición de 1925, cuantas manifestaciones artísticas se produjeron entre las dos guerras mundiales, o sea, entre 1920 y 1940, quedaron englobadas bajo el común patronímico de Art Déco. Desde el Bon Gout de la Compagnies des Arts Français, pasando por el Esprit Nouveau de Le Corbusier, hasta llegar al Stream-Line Camp de Chicago. Tan art déco han acabado siendo el hechizo coreográfico del ballet ruso de Diaghilev de principios de los años veinte, como la fascinación constructivista del cubismo de finales de siglo o la exaltación arcaizante de los años treinta. (Maenz, 1974: 10).

Este estilo nació como una respuesta al Art Nouveau, estilo predominante en la primera década del siglo XX, que se recubría de formas sinuosas y líneas serpentinadas, colores suaves, mujeres casi mágicas, naturaleza, influencia japonesa, falta de perspectiva, simplificación y áreas planas... El Art Decó sin embargo, iba al extremo opuesto.

A finales de la primera década del siglo XX los diseñadores y artistas comenzaron a experimentar con nuevos materiales, inusuales y caros para sus obras, que salían de sus talleres para cumplir los deseos de una sociedad caprichosa que está dispuesta a pagar por su valía. Los nuevos materiales con los que jugaba el estilo que se conocería posteriormente como Art Decó eran el cromo, la baquelita, el plástico, maderas exóticas como el ébano, el carey, la piel de serpiente... toda clase de excentricidades que reflejaban la actitud de la clase acomodada.

Pero por otro lado tenemos un sector social más amplio no perteneciente a la élite que también desea poseer esa clase de productos, problema que se ve solucionado por la producción en masa y la creación de productos inspirados o directamente copiados de los originales que se vendían en selectos almacenes.

Las características de estos productos y del estilo en general, son las siguientes:

- El uso de la línea recta es la principal característica del Decó, en contraposición al Art Nouveau, tal y como dice Xavier Esqueda en “Una puerta al Art Decó”: “Las líneas sueltas y ondulantes del Art Nouveau se convierten en rectas y curvas rígidas con sentido puramente geométrico y muchas veces simétrico: los torcidos lirios y pavorrales dejan su lugar a formas de un exotismo más remoto, como las garzas, las palmeras y los cactus”. (Esqueda, 1980: 52). Las líneas rectas se usan en su gran mayoría en diferentes combinaciones, pero sobre todo en zig-zag. El círculo aparece frecuentemente pero siempre con un sentido geométrico. Como dice Xavier Esqueda, “La geometría impera en los diseños desde la arquitectura hasta todo aquello diseñable, y notablemente se hace uso de la simetría incluso cuando se estiliza la figura humana.” (Esqueda, 1986: 64). El hexágono, el cuadrado y sobre todo el octógono son las figuras geométricas más usadas.
- El Art Decó es obsesión por el detalle, hasta el más mínimo en términos decorativos y hasta los más importantes en el caso de la arquitectura, en la que se pone a veces “más atención en el efecto decorativo que en la estructura en sí” (Esqueda, 1986: 64). Como elementos más destacados en la construcción arquitectónica podemos destacar las fuentes, los bajorrelieves, los trabajos de herrería, los vitrales... También se usan motivos de las culturas prehispánicas (azteca, maya o inca).
- Como elementos de la naturaleza se usan con función ornamental elefantes, osos, palomas, peces y sobre todo gacelas, galgos, panteras y garzas, por su elegancia, ligereza y velocidad. También los motivos botánicos se estilizan y geometrizan, siendo los protagonistas helechos, palmeras y sobre todo, girasoles. También se representa el agua, que fluye a través de paredes y el sol, que brilla con rayos geométricos.

- De la cultura helénica se adopta la forma de representar los cuerpos, casi hercúleos, musculados, en posturas circulares...
- En edificios se usan materiales sólidos y puros como el cemento, el vidrio, el bronce, los mármoles, el aluminio, el estaño, el cromo. Los edificios son contruidos como grandes “templos”, con remates terminados escalonadamente, de clara inspiración prehispánica y con proas marítimas.
- La era de la máquina también influyó en el parte estética del Art Decó, que se extendía a las cúspides de los edificios. Según Eva Weber, “Llena de aspiraciones y optimismo, la imaginería Art Déco ilustraba el lugar del hombre en el cosmos y su seguro control de las máquinas que había de desembocar en el amanecer de una nueva era” (Weber, 2003: 28-29). Se usan automóviles, locomotoras, barcos, aviones, que representan el triunfo del dominio de la máquina y la velocidad.
- El humano es de vital importancia en la simbología del estilo, siendo representado por titanes, atletas, gimnastas, que dominan un mundo mecanizado. Suelen aparecer con el torso descubierto o desnudos completamente... también “la figura femenina aparece, ya no con la fragilidad de la mujer del Art Nouveau, sino con una fuerza que hace pensar en la emancipación de la mujer del Siglo XX.” (Esqueda, 1980: 11 y 13)
- El estilo bebe de las Primeras Vanguardias, como el Cubismo, el Impresionismo, el Futurismo Italiano o el Constructivismo Ruso.
- Se busca la ornamentación por encima de la funcionalidad.
- El Decó tuvo dos etapas que se corresponden con las dos líneas estéticas del estilo: el Stream Line y el Zigzag. El Zigzag, que se da en Europa de 1920 a 1929 se corresponde a al Art Decó de referencias culturales prehispánicas. El segundo se desarrolló en profundidad en Estados Unidos tras la Gran Depresión. Los protagonistas eran líneas aerodinámicas y hombres que controlaban las máquinas.

En la Norteamérica de los años treinta, la Stream Line y el New Deal fueron un binomio que se propuso restaurar liderazgos perdidos en Wall Street a partir del crack de 1929. Es por ello que el diseño Stream Line avanzó rápidamente en la integración del concepto "parecer ser"... la temática antropomorfa de la Stream Line se orienta hacia la representación del hombre vigoroso, con el torso desnudo, dominando a la máquina, cuya imagen aparece en murales policromos y en relieves adosados a la arquitectura. (De Anda, 1998: 54 y 55).

En definitiva, el Art Decó fue una amalgama de estilos cuyas características e influencias, a veces contradictorias, no son fáciles de concretar. Pero podemos resumirlo como un estilo ornamental influenciado por las Vanguardias y protagonizado por la geometría, el aerodinamismo, motivos prehispánicos, naturaleza veloz, la máquina, el hombre dominante, la mujer fuerte, la línea y el cromado.

Como se ha mencionado anteriormente, la “Decodencia” es uno de los factores que definen el movimiento Dieselpunk, no sólo de forma filosófica sino también de forma estética. Rescatando la definición de Decodencia de Nick Ottens, podemos considerarla como aquella manifestación artística que “embrace the styles and technologies of the era; it rejoices in a prolonged Jazz Age ambience characterized by great enthusiasm and hopes about the future” (Amyett Jr., 2011:14-11). El Art Decó es a la estética Dieselpunk lo que el Pulp o el Noir lo es para su trama, por lo tanto sería imposible hablar del movimiento sin mencionar la inspiración que el Decó vertió sobre él. Es el mismo caso del hermano mayor del Dieselpunk, el Steampunk, en cuyo caso sería imposible definirlo sin mencionar la inspiración estética que recibe de la época victoriana, el modernismo, el Art Nouveau y las máquinas de vapor.

Para intentar entender la estética Diesel se tiene que partir del punto de que el mundo acaba de sufrir una de las peores catástrofes ocasionadas por el ser humano, la I Guerra Mundial. Estamos en la época de la gasolina, de la suciedad, de la grasa y los lubricantes de las máquinas en las que se ponen la esperanza del renacer de una nación. Pero al mismo tiempo, estamos en el principio de la segunda década del siglo XX, los *Roaring Twenties*. La estética Dieselpunk funciona a base de binomios, al igual que la propia filosofía del mismo o el período histórico en el que se encuentra establecido el movimiento.



Figura 1. Trionomio de la estética Art Decó en el Dieselpunk (elaboración propia)

Si se establecen los factores que definen la influencia del Art Decó en la estética Dieselpunk en forma de triángulo, de manera que todos los factores estuvieran relacionados entre sí, podemos señalar los siguientes vértices:

En la parte superior encontramos la influencia de la época en la que el período se instalaría: el período de entreguerras. En los vértices inferiores encontraríamos la

“brillantez” y por otro lado la “oscuridad” del mismo. En este caso, en la estética, vemos que brillantez y oscuridad se corresponderían con el optimismo y pesimismo de la parte filosófica del movimiento, pero que en este caso se relacionarían entre sí siendo afectados por el período, creando así un estilo unitario, al contrario de la relación optimismo-pesimismo que encontramos en la diferencia de estilos dentro del Dieselpunk, el Ottensian y el Piecraftian, que nacen de la manera en que enfrentarse al período, de forma optimista o pesimista. Bien es cierto que en Dieselpunk de Otten y el de Piecraft, la estética se presenta de manera sutilmente distinta. En el caso del Dieselpunk distópico de Piecraft, todo es mucho más oscuro y sucio, mientras que en el utópico de Otten, todo es mucho más reluciente y brillante. Este triángulo sería lo que conformase la parte estética de lo que Ottens considera Decodencia.

LA INFLUENCIA DE LA ÉPOCA

El Dieselpunk se sitúa en el periodo que va desde el final de la I Guerra Mundial hasta aproximadamente el final de la época de entreguerras, aunque el final exacto del movimiento es un tema muy discutido en la comunidad: “Depending on the source it ends either at the conclusion of World War II or continues until the early part of the 1950s with the advent of such cultural icons as the Golden Age of Television and the replacement of Big Band and Swing music with Rock and Roll in popularity.” (Dieselpunk Encyclopedia, 2013)⁶.

Por lo tanto, la influencia de la época que recibe la parte estética del movimiento es:

- El sentimiento bélico: la sociedad Dieselpunk ha sobrevivido a la I Guerra Mundial y aunque su actitud frente a ella sea relativamente optimista, especialmente en el Dieselpunk de Ottens, siempre está preparada para la misma y sobre todo, nunca olvida la importancia de las armas, de la unidad del grupo y del sentimiento de defensa. La sociedad Diesel aunque vive en la época de la opulencia, el placer y el lujo, no está vacía y sabe los infortunios que han tenido que sufrir para poder llegar a estos años de prosperidad y bonanza. Recordemos que el Dieselpunk se encuentra en una ucronía, esto quiere decir que no necesariamente lo que ocurra dentro de una obra del género ha de haber pasado en la vida real. El sentimiento bélico se refleja sobre todo en la cartelería y en el diseño de métodos de transporte. Son famosos los aeroplanos, globos y barcos

⁶ Disponible en: <https://dieselpunksencyclopedia.wordpress.com/the-diesel-era-and-decodence/> (Consultado 6/06/2015).

de guerra Dieselpunk, de aspecto amenazante, reforzados y blindados y llenos de armas.

- La confianza en la máquina: la influencia de la máquina en el Dieselpunk es mayor incluso si cabe que en el propio Art Decó. De hecho, el movimiento recibe su nombre por el absoluto protagonista del periodo, el diésel o gasolina, sangre de aquellas máquinas en las que el hombre había depositado toda su confianza y optimismo. A. Abrahams en el número 509 de la revista “Quantum Shot” define la influencia de la máquina en el Dieselpunk como un “love affair with a machine” (Abrahams. A, 2008)⁷ e invita a la reflexión, cuando se pregunta a sí mismo cómo es posible que unas “rusty pipes can spawn a cultural movement?”. En el Dieselpunk seguimos viendo aquellas características propias del Art Decó cuyo origen fueron las máquinas: los remates en las cúspides de edificios, el uso de engranajes, tuberías, sistemas de locomoción, materiales típicos de las mismas como el acero, el hierro, el aluminio, todo lo relacionado con la industria.
- La experimentación y la vanguardia: la sociedad Dieselpunk es curiosa y le gusta experimentar. Es por eso que la estética Diesel también bebe de las primeras vanguardias que alimentaban el Art Decó como el Futurismo Italiano o el Cubismo. Sobre todo vemos la influencia de estos movimientos en la cartelería Dieselpunk.

EL BINOMIO BRILLANTEZ-OSCURIDAD

El Art Decó, si nos referimos exclusivamente a la parte estética, era luz y optimismo, ornamentación, banalidad y opulencia que se representaba a través de materiales como el aluminio, el cromo, el bronce, los lacados, el carey o el ébano, a través de animales veloces y elegantes como la gacela o la pantera, a través de formas limpias y puras como son las líneas, los círculos, la simetría... Pero el Dieselpunk va un paso más allá. El binomio brillantez-oscuridad que representa esta parte de la estética Diesel se puede resumir como si el Art Decó fuese “manchado” por gasolina y suciedad. El brillo del Art Decó quedaría opacado por la gasolina, la sangre de las máquinas; la suciedad y la oscuridad de una sociedad que acaba de venir de la guerra y que está preparada para la misma. El cromo y el bronce del Art Decó se agrietarían debido a la desconfianza en el propio ser humano y en la extra-confianza en la máquina. Es por esto que para hablar de la estética Dieselpunk es necesario hacer referencia tanto a la luz del Art Decó como a la oscuridad que lanza un periodo cuya sociedad crea una falsa ilusión de riqueza y

⁷ Disponible en: <http://www.darkroastedblend.com/2008/12/dieselpunk.html> (Consultado 6/06/2015).

bonanza que posteriormente se vería destrozada no sólo por la Gran Depresión sino posteriormente por la II Guerra Mundial.

Esta estética se mantiene tanto en el Dieselpunk de Ottens como en el de Piecraft, aunque si bien es cierto, en el utópico el carácter brillante se acentúa y viceversa, en el distópico todo es mucho más oscuro y sucio.

EL DECÓPUNK

Estéticamente hablando podemos encontrar un estilo que surge como “hijo” del Dieselpunk. Este -punk se originaría cuando la parte brillante del Art Decó se potencia al extremo, representándose en las obras bajo este género un mundo completamente lujoso y opulento, creado por el sobre-optimismo de la sociedad Decópunk. Según Sara H. Harvey, el Decópunk puede definirse como "...shinier than DieselPunk, more like DecoPunk", "DieselPunk is a gritty version of Steampunk set in the 1920s-1950s. The big war eras, specifically. DecoPunk is the sleek, shiny very Art Deco version; same time period, but everything is chrome!" (H. Harvey, 2010)⁸.

6.3.1.2 Otros movimientos que influyen estéticamente al Dieselpunk

EL PULP

Una de las influencias de las que bebe el Dieselpunk de manera tanto estética como en su trama es el Pulp. Este, al contrario de cómo se cree, no es un género de ficción, sino una forma estética en sí misma, un medio. El Pulp era una amalgama de historietas que se editaron y publicaron entre 1920 y 1950. Estas historietas abarcaban todo tipo de géneros: “Dentro de lo que se entiende como Pulp Fiction Americana coexistió una amplia gama de géneros literarios” (Iglesias, 2010)⁹. Iban desde historias de ciencia ficción a la aventura, romanticismo, erotismo, pasando por el misterio, fantasía, crímenes...

La característica común que tenían estas historietas era precisamente por la cual el “género” recibe su nombre. Pulp hace “referencia a un tipo de pulpa de madera con la que se fabricaba un papel amarillento, astroso y de muy mala calidad. Ese papel barato

⁸ Disponible en: <http://web.archive.org/web/20100521043531/http://coyotecon.com/transcripts/transcript-rayguns-steampunk-fiction/> (Consultado 15/07/2015).

⁹ Disponible en: <http://www.relatospulp.com/articulos/13-tematicos/48-ique-es-la-literatura-pulp.html> (Consultado 11/07/2015).

era el que se utilizaba a principios del siglo XX para las publicaciones de la época, las llamadas revistas pulp” (Iglesias, 2010)⁸. Las revistas pulp al principio nacieron como las hermanas pobres de las llamadas *slicks*, las revistas que se editaban en la época en mayor calidad de impresión y trama. Pero son precisamente estas, las revistas pobres, las que consiguieron marcar un hito y trascender a través del tiempo, no precisamente gracias a sus tramas, puesto que eran simplistas y directas:

El contenido de los pulps sería una literatura de tipo extrovertido, es decir, aquella que se centra en la acción misma y hace poco hincapié en los resortes que la mueven o los supone elementales: da prioridad al «qué» y aún más al «cómo» sobre el «por qué»; gusta de colores vivos, especias fuertes, ritmo ágil, y prefiere la exhibición muscular al análisis emotivo” (Savater, 1999: 5).

La gran característica que hizo que este tipo de publicaciones llegaran a convertirse en un movimiento estético y trascender fueron las portadas de las mismas.

Este fenómeno, las portadas, fue el responsable real del éxito de los pulps, que a veces se vendían de manera independiente de las publicaciones y que en ocasiones se realizaban incluso antes de tener la trama o la historia detrás de la misma. Un ilustrador creaba una portada y luego un equipo de escritores era el que la desarrollaba en forma de historieta. Algunos de estos ilustradores que alteraban el orden lógico de la creación de una obra literaria fueron Frank Rudolph Paul, Virgil Finlay o Frank Frazetta.

Las portadas de los pulps compartían las siguientes características:

- Las portadas eran explícitas, directas, agresivas y muy sugestivas. Entraban por la mirada y captaban a los posibles lectores mucho antes incluso de que el lector ni siquiera supiera de que iba la propia revista. El objetivo de los editores pulp era en la mayoría de casos hacer dinero y conocían de sobra las técnicas que tenían que usar en sus portadas para conseguir vender sus revistas. “La premisa de todo editor pulp era única y exclusivamente la de hacer dinero, fuese como fuese, y nada más. La mejor forma de captar la atención de un lector era a través de las portadas. Un buen relato, sin una buena portada, tranquilamente quedaría arrinconado en algún estante poco visible del quiosco” (Iglesias, 2013)¹⁰
- Los protagonistas de estas solían ser alienígenas, vaqueros, soldados y sobre todo gánsteres.
- Aunque en la mayoría de las ocasiones se usaba la figura de la mujer como reclamo comercial. En las portadas del tipo *Weird Menace* especialmente se presentaban mujeres explosivas, rubias despampanantes medio desnudas que en la mayoría de ocasiones estaban siendo sometidas a torturas inimaginables, secuestros. Cabe destacar que las revistas tenían como público objetivo al sector

¹⁰Disponible en: <http://www.relatospulp.com/articulos/tematicos/287-portadas-pulp-plagiando-que-es-gerundio.html> (Consultado 11/07/2015).

masculino, es por esto que el uso de la mujer era requisito casi indispensable en una portada de un pulp de éxito. El combo “Mujer ligera de ropa ante una terrible amenaza” era religión para aquellos que pretendían convertir sus obras en éxitos de ventas.

- Los colores de estas eran vibrantes, saturados y muy brillantes. Siempre con un subtono cálido debido al papel amarillento en que las publicaciones eran impresas.
- Eran realistas con respecto a la representación de los cuerpos y proporciones. No se ve una gran influencia de las vanguardias de la época en ellas.

La relación entre el Dieselpunk y la cultura del Pulp en este caso, más que de forma, radica en el contenido. El Diesel no es tan colorista como podría serlo una portada de un pulp, pero sí acostumbra a representar situaciones explícitas y sugestivas, protagonizadas por los mismos héroes de las portadas pulp. Existen autores que dicen que el Dieselpunk aspira a convertirse en Pulp, pero que es demasiado actual para ello. El Diesel recuerda el Pulp con añoranza e intenta seguir su camino, presentado historias oscuras y fantásticas, llenas de acción y dinamismo, imposibles y sorprendentes, pero sin embargo no apuntan a un público mayoritario, sino a un grupo de nostálgicos ya que suelen tener un sabor anticuado, puesto que narran sucesos del periodo diesel; tampoco buscan la simplicidad en las tramas, sino todo lo contrario, deshaciéndose de esa ingenuidad que desprendía la ficción pulp.

EL CINE NEGRO Y EL EXPRESIONISMO ALEMÁN

El cine negro entra dentro de esas grandes influencias del movimiento Diesel no sólo en términos de trama o por el trasfondo siniestro que este sustenta, sino en términos estéticos, que a su vez se ven influenciados por el expresionismo alemán.

El cine negro es un género cinematográfico que alcanzó su apogeo en la cuarta década del siglo XX, desarrollándose hasta finales de la quinta, sobre todo en Estados Unidos y Europa. Recibe su nombre gracias a Nino Frank, crítico cinematográfico pionero en el uso del término “film noir” refiriéndose a estas películas de tramas oscuras, estética adoptada del cine expresionista alemán que se producían en Hollywood entre los 40 y 50. La mayoría de estas películas eran melodramas.

Definir este género cinematográfico ha sido complicado, puesto que algunos autores encontraban ciertas definiciones extremadamente simplistas. Es el caso de Raymond Borde, que decía: “We'd be oversimplifying things in calling film noir oneiric, strange, erotic, ambivalent, and cruel” (Borde, 1955: 2). Dentro de este género nos encontramos

historias que van desde las más oníricas hasta increíblemente brutales, violentas. Los autores incluso a día de hoy siguen dando su propia visión del concepto cine negro.

Es por ello que la manera más acertada de definir el cine negro no es sólo basándose en las características de sus contenidos, sino en las características formales del cine negro como estilo visual en sí.

The characteristic film noirmoods of claustrophobia, paranoia, despair, and nihilism constitute a world viewthat is expressed not through the films' terse, elliptical dialogue, nor through theirconfusing, often insoluble plots, but ultimately through their remarkable style.(Place y Peterson, 1974: 65).

Las principales características estéticas del *film noir* son:

- El uso de la luz anti-tradicional: en la mayoría de films que se venían haciendo en la industria de Hollywood se usaba el método tradicional de iluminación llamado “high-key lightning” o clave alta en español. Esto consistía en usar la luz para disminuir sombras, suavizarlas, iluminar todo el escenario de manera equitativa, donde todas las acciones estaban destacadas. Esto daba una sensación de realidad a los films, donde las caras de los protagonistas de estos estaban marcadas pero no en exceso, simplemente dando sensación de volumen. En el caso del film noir, la luz usada era justo la contraria, la “low-key lightning” o clave baja. En este caso, se rellenaba muy poco el escenario, sólo se marca y de forma casi exagerada los protagonistas o las acciones principales, creándose así gran contraste entre zonas altamente iluminadas y zonas con sombras oscuras y ricas. Cabe destacar que la mayoría de las tramas de las películas de este género se ven desarrolladas por la noche. Este uso de la luz dota a los films de un aspecto casi onírico, que a veces se potenciaba incluso más. A través del uso de la luz se conseguía dar esa sensación de claustrofobia, miedo, oscuridad, que se ha mencionado anteriormente.
- La profundidad de campo en estos films también estaba muy cuidada y era característicos el uso de lentes con gran profundidad de campo. “ It was essential in many close or medium shots that focus be carried into the background so that all objects and characters in the frame be in sharp focus, giving equal weight to each” (Place y Peterson, 1994: 67). Si ya de por sí la acción se veía extremadamente focalizada debido al uso de la luz, era necesario que todos los elementos que apareciesen en encuadre, iluminados, se viesen nítidamente.
- Las composiciones de escena se parecían poco a las que la sociedad entendía y establecía como adecuadas. En el film noir encontramos que mediante la composición se nos da pistas sobre el mundo en el que se desarrollan las acciones de los films:

More common are bizarre, off-angle compositions of figures placed irregularly in the frame, which create a world that is never stable or safe, that is always threatening to change drastically and unexpectedly. Claustrophobic framing devices such as doors, windows, stairways, metal bed frames, or simply shadows separate the character from other characters, from his world, or from his own emotions.” (Place y Peterson, 1994: 68).

Como se ha mencionado anteriormente, el film noir y a su vez el Dieselpunk beben de las características del cine expresionista alemán, en especial de las películas de Fritz Lang, autor cuyas obras el Dieselpunk considera como grandes fundadores del movimiento o Protodiesel.

El cine expresionista alemán se comenzó a desarrollar tras la I Guerra Mundial, cuando los artistas comenzaron a representar la expresividad emocional y la distorsión de las formas en sus obras. Este pasó por dos etapas principales: la caligarista de Wiene y la sincretista del mencionado Fritz Lang.

Este era onírico y subjetivista, expresaba los sentimientos más internos a través de sus elementos estilísticos y estaba marcado por el sentimiento alemán de decaimiento, pobreza y enfado tras su derrota en la I Guerra Mundial. Las películas expresionistas alemanas abarcaban temas como el terror, la locura, la muerte, la distopía, el caos, el futuro... y estos temas se veían reflejados en su *mise-en-scène* al igual que en su narrativa.

El cine expresionista alemán fue revolucionario en su época, principalmente gracias, de nuevo, a sus principales características estéticas más que a las características de sus tramas. Estas, que posteriormente hereda y adapta el film noir, son:

- Distorsión en las formas y las líneas en el diseño de sets y escenografía: de la misma manera que los pintores expresionistas distorsionaban las formas para así expresar sus sentimientos más profundos, los cineastas expresionistas alemanes lo hacían. Eso era aplicable a la escenografía de la película de forma genérica, desde la forma de una puerta hasta la forma de un edificio. Algunos ejemplos son las casas de la Ciudad de Hostenwall en la película El gabinete del Dr. Caligari. La distorsión de las formas estaba estrechamente relacionada con los sentimientos de temor y terror que se querían expresar, como si la escena en concreto formara parte de una gran pesadilla. “The Cabinet of Dr. Caligari was set in a strange and nightmarish town of Hostenwall where buildings have pointed roofs, windows and doors out of kilter” (Benyahia, Gaffney y White, 2006: 178)
- La técnica del claroscuro o clave baja: ya en las películas alemanas esta técnica era ampliamente utilizada para crear dramatismo dentro de una misma escena. Esto no se hacía de manera arbitraria, sino que el uso de las sombras permitía de nuevo crear esa atmósfera tenebrosa que las películas buscaban. Las sombras

pasan de ser un mero elemento estético a un elemento narrativo. Por ejemplo, “Murnau makes excellent use of shadows and silhouettes in Nosferatu to create the aura of a creature belonging to another world and convey a paranoid sense of evil omnipresence” (Blakeney, 2011)¹¹.

- Las composiciones escenográficas creadas a veces daban la sensación de obra pictórica, como si las propias escenas fuesen pinturas creadas por autores expresionistas de la época. Según Hermann Warm, el diseñador de escenografía de *El Gabinete del Dr. Caligari*, “the film image must become graphic art”. Este cuidado de la escena se hereda posteriormente en los movimientos influenciados por el expresionismo alemán.

Estas características estéticas han sido posteriormente adaptadas por el cine de terror y las historias de fantasía, los thrillers, los melodramas... pero sobre todo el cine negro, que ha sido el gran beneficiado por la influencia de este movimiento originado en Alemania tras la I Guerra Mundial.

La relación de estos dos movimientos con el Dieselpunk, movimiento estético que nos compete, la encontramos sobre todo en la construcción de escenarios y entorno de las obras Diesel, al igual que en algunos de los temas que tratan estas.

¹¹ Disponible en <http://www.studentpulse.com/articles/371/2/fw-murnau-his-films-and-their-influence-on-german-expressionism> (Consultado 11/07/2015).

7. ANÁLISIS PRÁCTICO: *BIOSHOCK*

7.1 *Bioshock*: Introducción

Para la aplicación de la teoría resultante de la investigación sobre el Dieselpunk que se ha expuesto anteriormente ha sido elegido el videojuego *Bioshock* del estudio Irrational Games.

Como se ha explicado anteriormente, el Dieselpunk es una corriente que ha llegado a absolutamente toda obra artística / de ficción, desde literatura hasta ilustración, pasando por lo que nos interesa en este momento, los videojuegos.

La mayoría de los escasos estudios realizados sobre el Dieselpunk como género giran en torno a la literatura. En este caso he decidido decantarme por un videojuego no sólo por la originalidad del tipo de aplicación práctica, sino por la riqueza que este tipo de obras ofrece. En concreto, este videojuego no es sólo entretenimiento. *Bioshock* es literatura, diseño, arquitectura, filosofía, propaganda... Un conjunto de disciplinas de las que extraer información y al que poder aplicar los conocimientos adquiridos durante esta investigación.

Cabe destacar que el análisis de *Bioshock* que se va a realizar a continuación se centra sobre todo en la parte estética del mismo, no en su guion, narrativa o filosofía. Sí se van a dar ciertos detalles sobre estos aspectos porque son necesarios para entender el componente estético el videojuego, pero no se van a explicar en profundidad.

Bioshock es un videojuego de disparos en primera persona desarrollado por Irrational Games, a caballo entre Boston y Australia, lanzado en 2007 para Windows y Xbox 360 y en 2008 para PlayStation 3. Diseñado por Ken Levine, el juego transcurre en una ucronía del año 1960 y pone al jugador en el rol de Jack, superviviente de un accidente aéreo que deberá explorar la ciudad submarina de Rapture, un estado *laissez faire* creado por Andrew Ryan, magnate del petróleo, para escapar de la autoridad política, económica y religiosa en tierra.

Lo más interesante del videojuego es cómo pasa de ser una simple obra de entretenimiento a una inmersión completa dentro de un universo Dieselpunk. *Bioshock* ofrece una experiencia no sólo a nivel entretenimiento, sino a nivel artístico. Y el hecho de que sea en primera persona refuerza aún más ese sentimiento de pertenencia a la propia ciudad. El jugador en todo momento es libre de explorar el universo creado por Ken Levine según sus necesidades.

Bioshock es considerado a día de hoy como una obra maestra por los críticos y aficionados. Tanto que ha conseguido numerosos galardones, entre ellos el BAFTA a “Mejor juego del año” (Reino Unido, 2007) y su puntuación media entre las principales revistas de videojuegos es de 9’5 aproximadamente.

7.2 Rapture: Una ciudad con doble cara. Contexto de *Bioshock*

Soy Andrew Ryan, y tengo una pregunta que hacerte: ¿acaso un hombre no tiene derecho al sudor de su propia frente? No, dice el hombre de Washington. Pertenece a los pobres. No, dice el hombre del Vaticano. Pertenece a Dios. No, dice el hombre de Moscú. Pertenece a todos. Yo rechacé esas respuestas. En vez de eso, elegí algo distinto. Elegí lo imposible. Elegí... Rapture. Una ciudad donde el artista no tenía que temer al censor. Donde el científico no estaba limitado por la nímia moral. Donde los grandes no estaban constreñidos por los pequeños. Y con el sudor de tu frente, ¡Rapture también puede ser tu ciudad! (Andrew Ryan – Discurso de Bienvenida).

Rapture es una gran ciudad submarina que nace de los sueños de Andrew Ryan de escapar de los ideales políticos, sociales y religiosos que la II Guerra Mundial dejó a su paso. Esta ciudad se comenzó a construir en 1946 en el Océano Atlántico, a 400 kilómetros al oeste de Reikiavik, capital de Islandia, pero no fue hasta finales de 1951 cuando se finalizó su construcción y se inauguró. Esta metrópolis está aislada del mundo de forma intencional y el único acceso hacia el exterior son las batisferas que conforman el Rapture Metro, que también llevan a un faro situado en una isla a nivel del mar. La construcción de Rapture busca homenajear los grandes tiempos de bonanza de Estados Unidos, la segunda y tercera década del siglo XX.

El objetivo de la ciudad de Rapture para Andrew Ryan era crear un paraíso libre de todos aquellos que él veía como “Parásitos”, aquellas personas de baja clase que según él lo único que hacían era aprovecharse del éxito y la bonanza de la clase alta. Rapture nace como una sociedad ultra-capitalista libre de interferencia religiosa y del gobierno, donde cualquier ciudadano podría cumplir sus propias expectativas por él mismo, sin tener que repartir sus logros o beneficios de forma altruista.

Respecto a sus fundamentos filosóficos, Rapture es definida como una “quebrada”, término que se extrae de la obra *La Rebelión de Atlas* de Ayn Rand (1957). Esta obra funciona como influencia directa a la parte ideológico-filosófica de la ciudad Rapture, de la misma manera que el Dieselpunk a su estética. Una quebrada es una comunidad económica y social localizada bajo tierra o en este caso, bajo la mar, formada por individuos de valores y sobre todo mentes liberadas. Difiere de una comuna en que las

quebradas están focalizadas solo en la libertad y enaltece el individualismo y el derecho a la propiedad privada en lugar de seguir las reglas establecidas por un colectivo.

A la ciudad de Rapture se invitó a aquellas personalidades de la época que destacaban en sus campos y se sentían asfixiados por el abrazo del gobierno y la religión, que limitaban sus creaciones. Estos eran científicos, artistas, deportistas de élite, empresarios... Rapture sólo admitía a lo mejor de la sociedad o a aquellos ciudadanos que compartían la manera de entender el mundo con Ryan.

Esta, en principio, utopía también tenía sus imperfecciones: la sociedad de Rapture era puramente capitalista, no existía el concepto de “público”. Absolutamente todo en esta ciudad era privado y venía precedido de un precio, desde la comida a la atención sanitaria, pasando incluso por el suministro de oxígeno, puesto recordemos que Rapture es una ciudad submarina. Este sistema puramente capitalista alienó a aquellos ciudadanos que no corrieron la misma suerte que las grandes esferas de la ciudad, que empezaron a agitarse y comenzar el declive de la ciudad.

Con respecto a las creencias y filosofías de Rapture, Andrew Ryan determinó que no existiría ninguna institución religiosa pública y oficial, sin embargo, cada ciudadano era libre de practicar cualquier religión en la intimidad. Algunos de los cultos más significativos de la ciudad eran el “Rapture Family”, el sentimiento de hermandad entre las clases bajas de Rapture; el “Saturnismo”, que era un culto pagano y perseguido; o la “Gran Cadena”, que más que un culto religioso era una corriente filosófica promovida por Andrew Ryan.

La Gran Cadena es un término que Andrew Ryan creó para describir los mercados y su evolución:

"I believe in no God, no invisible man in the sky. But there is something more powerful than each of us, a combination of our efforts, a Great Chain of industry that unites us. But it is only when we struggle in our own interest that the chain pulls society in the right direction. The chain is too powerful and too mysterious for any government to guide. Any man who tells you different either has his hand in your pocket, or a pistol to your neck." (Andrew Ryan – La Gran Cadena – Audiodiario).

Otro factor que condiciona no sólo el desarrollo de la ciudad de Rapture en sí sino todas las tramas del propio juego es el descubrimiento y posterior uso del ADAM. Esta es una sustancia recolectada de un tipo de babosa marina descubierta por la doctora Brigid Tenenbaum. Esta sustancia permite a la gente reescribir y modificar a su antojo su ADN de forma instantánea mediante un proceso llamado “recombinación”. El ADAM actúa dentro del cuerpo como una especie de cáncer benigno, que destruya las células nativas y las reemplaza por versiones de células madres inestables, pudiendo dotar al cuerpo humano de funciones que anteriormente no tenía. Esta inestabilidad es lo que otorga al

ADAM sus propiedades de carácter casi milagroso, pero también es lo que hace que el proceso de recombinación sea tan peligroso. El ADAM causa estragos tanto físicos como mentales a los que deciden usarlo, tanto que el uso del mismo desemboca en una dependencia total a la sustancia que se convierte en una adicción ya que es necesario seguir tomando ADAM para estar físicamente estable. Este sobre-uso del ADAM es lo que lleva a los individuos a convertirse en los llamados “Splicers”, humanos dementes genéticamente mejorados cuyo objetivo principal es seguir consumiendo ADAM de cualquier forma posible, ya sea robándolo o arrebatándoselo a otros humanos. Esta sustancia fue descubierta por la ya mencionada Doctora Tenenbaum, pero fue Andrew Ryan, junto a Frank Fontaine, compañero empresario de Ryan, el que la comercializó y sacó beneficio de ella.

Conforme pasaba el tiempo, la utópica Rapture veía cómo la grieta entre ricos y pobres se hacía cada vez más grande y fue en la Nochevieja de 1958 cuando la clase obrera se levantó a las armas y decidieron provocar lo que se llamaría el “1958 New Year's Eve Riots” con ataques en los lugares de reunión de las clases altas de la ciudad. Este motín desencadenó finalmente en la Guerra Civil de la ciudad de Rapture, encabezada en el frente acomodado por Andrew Ryan y en el frente obrero por Frank Fontaine, antiguo compañero de Ryan que simpatizó, en principio, con la lucha obrera. Esta guerra empeoró debido a la existencia del ADAM, cuya adicción por parte de los ciudadanos hizo que los resultados fueran aún más devastadores. La violencia continua que se sufría en el interior de Rapture hizo mella tanto en su infraestructura como en la propia sociedad. Al final de la Guerra, la mayoría de la población se convirtió en Splicer o fueron asesinados por ellos, mientras que otros se suicidaron o murieron por inanición. La sociedad utópica que Andrew Ryan prometió a sus ciudadanos llegó a su fin.

Sin embargo, ninguno de los líderes de los dos bandos murió. Andrew Ryan seguía controlando la ciudad, pero escondido, por miedo a los posibles ataques de Splicers supervivientes. Frank Fontaine, aparente perdedor de la guerra, fingió su propia muerte para así poder acabarla. Creó una identidad nueva para su persona y con el nombre de Atlas, intentaría de nuevo conquistar Rapture en nombre de la clase obrera en principio, aunque finalmente se descubre que el verdadero objetivo de Atlas era usar la clase obrera para llegar a los altos mandos y así poder hacerse con todo el ADAM de la ciudad: Fontaine / Atlas se había convertido en Splicer y su único objetivo era su bien personal.

Estos hechos son los que condicionan no sólo el desarrollo del juego en sí sino la parte estética, que es la que realmente estudia esta investigación.

7.3 Aplicación de las técnicas de estudio etnográfico

7.3.1 Imagen corporativa de *Bioshock*

Antes de comenzar el análisis de la ciudad de Rapture en sí es necesario hacer mención al gran trabajo que los desarrolladores de *Bioshock* han hecho con respecto a la creación del universo visual que acompaña a *Bioshock* como videojuego. Comenzando por el logotipo, se puede comprobar cómo este ha ido evolucionando desde las primeras versiones hasta la final. Según los desarrolladores, el objetivo del logo era “to capture the water, decay, and Art Deco beauty shown in Rapture.” (Ken Levine, 2007: 9).

El primer logotipo que se diseñó para la franquicia *Bioshock* tenía claras reminiscencias Art Decó. De hecho se usó un remate típico de los rascacielos Art Decó como ornamento gráfico en el logo. Sin embargo, no transmitía la esencia del juego ni de la ciudad, simplemente mostraba el estilo del mismo. Otra versión no definitiva del logo iba justo al extremo contrario: olvidaba las reminiscencias obvias Art Decó y la sustituía por una representación pseudo-futurista del agua, elemento principal de la ciudad. Pero de nuevo encontraron el mismo problema: destacaba un valor de los propuestos, el agua, por encima del resto. Intentando combinar el primer y el segundo logo nació una tercera versión, que si bien se parecía a lo que fue el resultado final, aún dejaba a la ciudad de Rapture en un segundo plano. La representación del agua pasó de ser futurista a más ornamental, parecida a los frisos y cenefas que decoran los edificios Art Decó.

Finalmente se decidió crear un logotipo desde cero que si bien mantenía la forma básica de los anteriores, conseguía capturar de manera más sutil todos los valores que se pretendieron imprimir en la insignia de la franquicia. Este logotipo definitivo está protagonizado por una representación futurista de la ciudad de Rapture, no figurativa, sino inspirada en los distintos posters y cartelería Art Decó, que usaban los distintos –ismos como influencia. La representación del deterioro y el agua van de la mano, puesto que en el logotipo animado¹² se ve cómo al principio este es de acero y cobre, materiales altamente usados en el Art Decó, y debido al contacto con el agua y el paso del tiempo, estos materiales se resquebrajan, se oxidan y se ensucian. Y esto es lo que convierte a este logotipo en una gran obra Dieselpunk, que pasa de ser impoluto Art Decó a sucio y oscuro Retrofuturismo.

Este uso de texturas cobre-acero oxidada y deteriorada lo vemos también en la carátula del videojuego, en distintos carteles e imágenes promocionales, en el diseño web de los distintos sitios del juego, etc.

¹² Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=TCHSsrdXQxc> (Consultado 26/07/2015).

La clara influencia Art Decó / Dieselpunk del juego también la vemos no sólo en el logotipo e imágenes promocionales, sino en el universo visual que la marca crea para los distintos menús del videojuego, las pantallas de carga, la presentación de videos explicativos...

Esto ya da una pista de cómo los desarrolladores del juego decidieron crear una experiencia artística completa, que no sólo se queda en ciertas pinceladas Dieselpunk concretas como puede ocurrir en otros videojuegos como *Fallout 3* (2008), sino que inunda absolutamente todos los rincones de *Bioshock*, desde el logo hasta, como veremos próximamente, un cartel de horarios del metro de Rapture.

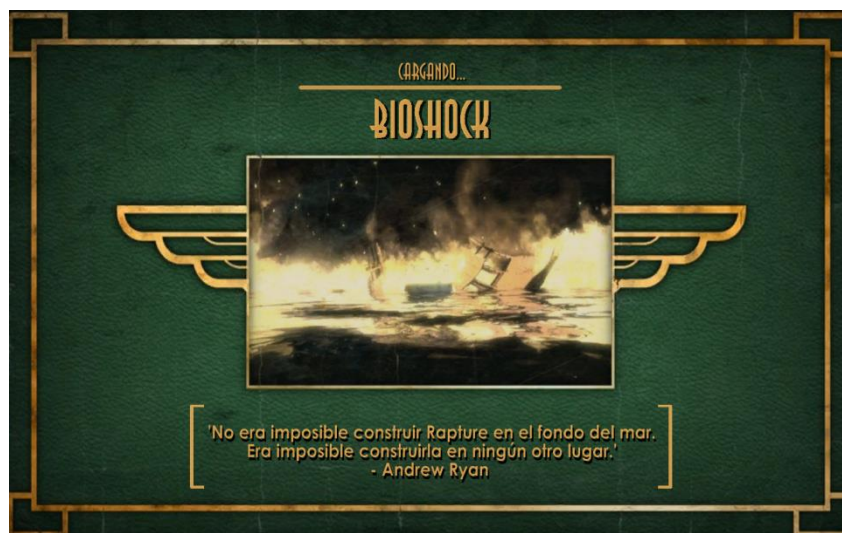


Figura 2. Pantallas de carga y configuración de *Bioshock*

7.3.2 Diseño de entorno y arquitectura

Uno de los puntos más fuertes de *Bioshock* como experiencia Dieselpunk es sin duda su diseño de paisaje, entorno y arquitectura. Si bien hemos comprobado cómo existen pinceladas del estilo en la maquinaria, el diseño de personajes, el diseño de armas... sin duda es en la arquitectura de Rapture donde cristalizan absolutamente todos los valores y características del género, creando así una experiencia sobrecogedora, capaz de conquistar no sólo a los amantes del diseño sino a los jugadores sin experiencia previa en el mundo de la estética, siendo este factor, junto a su trama, el más destacado en las distintas reseñas del juego que podemos encontrar por la web. “*Bioshock* is a masterclass of high quality design, each corridor and room feels as if it was built for a purpose” (Downer, 2011)¹³.

Según los desarrolladores de *Bioshock*, es en este aspecto del juego donde más se volcaron: “One of the most noted features of *BioShock* is how rich, detailed, and immersive the environment is. The sketches that made the rooms and world of Rapture could fill a single artbook by itself.” (Ken Levine, 2007: 63)

A la hora de analizar el entorno de *Bioshock* tenemos que partir de la base que *Bioshock* como juego es una obra Dieselpunk un tanto especial porque si bien no sucede en el exacto momento en que debería acontecer una obra Dieselpunk, sí comparte todas las características eventuales que definen el periodo de entreguerras típico del Dieselpunk: Rapture sufre una guerra civil que destroza la ciudad, tanto física como moralmente. Esta guerra civil es la que condiciona el ambiente y el entorno, en lugar de la I Guerra Mundial como en el resto de obras Diesel. Si recordamos, la diferencia entre el Dieselpunk Piecraftiano y Ottensian era la forma de abordar, de contar, el futuro de la nación después de la I Guerra Mundial. En el caso de *Bioshock*, se decide contar el futuro de la sociedad tras la Guerra Civil de Rapture, pero de la misma forma que en una obra Piecraftiana: de forma oscura, pesimista y decaída.

Arquitectónicamente hablando, Rapture fue construida por Andrew Ryan con la idea de representar los grandes tiempos de Estados Unidos, los 20 y 30; es por esto que a pesar de ser una ciudad construida en 1946 y finalizada en el 51, comparte inmensidad de rasgos con las grandes urbes estadounidenses de esa época, concretamente con New York. El *skyline* de Rapture recuerda enormemente al *skyline* de New York en los años 30 – 40: grandes rascacielos, puentes, luces...

¹³Disponible en: <http://whatculture.com/gaming/art-perspective-bioshock-art-deco.php> (Consultado 29/07/2015).

A pesar de la apariencia de gran urbe de Rapture, apodada a veces como una “Modern Atlantis”, hay que destacar ciertos factores que condicionan su diseño de entorno:

- El paso del tiempo: la ciudad fue construida en 1946 y acabada en 1951, pero la historia de *Bioshock* sucede en 1960. La ciudad que en un principio era reluciente, debido a la erosión marina y sobre todo a los estragos de la guerra pasa a ser oscura, lúgubre, vacía, derruida y siniestra. Este entorno ya nos da las primeras pistas sobre el género al que pertenece, pero sin embargo no es hasta el final de la obra cuando se revela la existencia de una Guerra Civil. Al ser una ciudad submarina, la luz natural es inexistente, por lo que Rapture vive en una sensación de noche eterna, características de las películas de cine negro que anteriormente fueron analizadas. La luz focalizada tipo *low-key* también está presente en el diseño de escenarios del juego.
- La influencia humana: como se explicó anteriormente los Splicers viven en Rapture de forma pseudo-clandestina por y para sus propios intereses. Los antiguos habitantes de la ciudad y ahora adictos al ADAM ya no cuidan su entorno, es por esto que vemos cristales rotos, cuerpos despedazados y mutilados por toda la ciudad, cadáveres de Big Daddies, puertas forzadas... La ciudad de Rapture en el año 60 ya no es la gran urbe que Andrew Ryan prometía, sino los propios vestigios y ruinas de esta.
- El agua: estos factores mencionados anteriormente se conjugan con la influencia del agua en la ciudad. Debido a los numerosos destrozos ocasionados tanto por la guerra, como por el humano, como por las distintas catástrofes que suceden en la ciudad, existen grietas, agujeros en los sistemas de aislamiento de Rapture, por los que el agua pasa libremente, de forma paradójica, inundando la ciudad submarina.
- La sombra de una gran ciudad: Rapture en los años 60 es una sombra de lo que algún día llegó a ser. Rapture tras la Guerra Civil se convierte en una falsa ilusión de riqueza y lujo. No se puede considerar Rapture como una ciudad abandonada porque realmente no lo está y de hecho existen dos fuerzas opuestas que luchan por el control de la misma. Es por ello que nos sería imposible categorizar Rapture como una ciudad inhabitada en el estricto sentido de la palabra, aunque sea esta la sensación que nos transmite, que se consigue gracias al uso de recursos Dieselpunk, como el ya mencionado binomio luz-oscuridad.
- La sobre-influencia de la máquina: Rapture es una ciudad imposible de concebir sin la máquina. Gracias al proceso tecnológico y al desarrollo científico que Andrew Ryan consiguió por parte de Suchong, un científico aventajado que fue invitado a construir, literalmente, Rapture, la ciudad existe. La máquina y su influencia la vemos no sólo en la cantidad de distintos artefactos que el jugador posee y a los que se enfrenta, sino también en los escenarios, donde podemos

encontrarnos tuberías, escapes de gas, válvulas, depósitos, engranajes, pantallas, complejas instalaciones luminosas, neones... y un sinfín de elementos industriales.

Ya puestos a analizar el estilo en sí, es más que obvio señalar que el predominante en Rapture es el estilo Art Decó del que ya se ha ido hablando durante toda la investigación y que de nuevo se convierte en gran protagonista de esta experiencia en primera persona. Sin embargo, el Art Decó que encontraremos en Rapture es el Art Decó característico del Dieselpunk, aquel Decó sucio y agrietado cuya esencia podría resumirse en el binomio brillantez-oscuridad. En este caso, la brillantez del Art Decó se ve apagada no sólo por el factor moral de la ficción, es decir, la sociedad corrupta, el clasismo, los *ghettos*, el totalitarismo de Ryan o la propia influencia Splicer, sino también por un factor muy importante: el agua. El agua tiene un significado muy simbólico dentro de la obra *Bioshock*: Andrew Ryan busca en el fondo del mar la construcción de una ciudad utópica donde no existieran límites para la creación artística, la industria y el desarrollo científico. Y es justamente eso lo que convierte Rapture en una distopía. La sociedad se toma al pie de la letra la falta de límites morales y comienza a destruir desde dentro, física e ideológicamente, la ciudad de Rapture. Es entonces cuando el agua, en principio salvadora, comienza a entrar en la ciudad por las grietas que la misma sociedad crea, oxidándola, erosionándola, convirtiéndola en una pesadilla subacuática. Este factor se une a los anteriores mencionados, entrando a formar parte de la parte “oscuridad” del binomio brillantez-oscuridad.

Los edificios de Rapture, como se ha mencionado anteriormente, recuerdan en gran medida a los rascacielos típicos de New York de los años 30 y 40, y en especial a los rascacielos de arquitectos como Sullivan, Le Baron Jenney o Van Alen. Estos son la mayoría rematados en punta, con remates escalonados, con motivos geométricos como ornamentos... También son comunes en los rascacielos de Rapture la aparición de estatuas y esculturas de bronce, cromadas, con forma de ángeles estilizados y hombres esculturales y fornidos, sobre todo en las columnas de los mismos. Las alas características de la ornamentación arquitectónica Art Decó también aparecen en los rascacielos de Rapture. Los edificios suelen ser de plano geométrico, evitándose las construcciones excesivamente sinuosas. Con respecto al interior de estos edificios cabe destacar el uso de los materiales típicos de las construcciones Art Decó como son el cobre, el bronce, los cromados, el cristal, e incluso en algunos pabellones en concreto, metales preciosos como el oro o el platino. El cristal se usa principalmente en los techos de las distintas ubicaciones del juego, siendo estas claraboyas que permiten observar el océano y sobre todo la altura de los edificios colindantes. En Rapture los desarrolladores han conseguido crear la sensación de que Rapture en sí misma es casi un Dios, sintiéndose el jugador casi engullido por la grandiosidad de la ciudad. Y esto lo

consiguen gracias a este recurso, como usar cristalerías a modo de techo en algunas instalaciones claves.

También vemos gran influencia Art Decó en rejas, barandillas, carteles de horarios del Metro de Rapture, ascensores y sobre todo en puertas, demostrando cómo la experiencia artística que nos ofrece *Bioshock* no es superficial, sino que se expande hasta detalles insignificantes para el juego desde el punto de vista de la jugabilidad. La mayoría de estos detalles no condicionan en ningún sentido la acción del juego, pero son estos los que marcan la diferencia entre una obra creada para ofrecer entretenimiento y otra creada para complacer absolutamente todos los aspectos que pudiera complacer cualquier otra obra artística / de ficción.

Destacan en los interiores de los pabellones las cenefas y faldones con motivos geométricos que decoran las paredes de los mismos. Los suelos son de baldosas en la mayoría de ocasiones, pero también encontramos niveles donde los suelos son de madera oscura. También destaca la sustitución de motivos zig-zag y la aparición de mamíferos veloces como la gacela o el puma por motivos acuáticos y peces veloces como el pez espada, el tiburón o la morena. Esto puede explicarse de forma muy sencilla recordando de nuevo la ubicación de la ciudad: el fondo del océano Atlántico.

Algunos de los niveles más representativos de *Bioshock* a nivel arquitectónico son Fort Frolic, el centro de ocio de la ciudad regido por Sander Cohen donde destacan las grandes escalinatas que coronan el centro, su excesiva ornamentación, los numerosos rótulos de teatros típicos de la época dorada de Broadway, los distintos escenarios repartidos por el centro de ocio y las columnas que soportan los pisos superiores, extremadamente ornamentadas y atractivas; también destaca Poseidon Plaza, similar a Fort Frolic pero con más sitios de recreo: casinos, bares, sala de variedades, tiendas de tabaco e incluso salas eróticas. Cada uno de estos establecimientos están decorados al detalle y siguen la estética Art Decó de forma exquisita; Arcadia y Hephaestus destacan por factores opuestos: Arcadia es un parque botánico que hace de “pulmones de Rapture” puesto que es el único sitio de toda la ciudad donde encontramos vegetación. De hecho en la ciudad de Rapture se refieren a él como el “paraíso” de la ciudad, debido no sólo a la belleza de su vegetación sino a la pureza de su ambiente. Hephaestus, por el contrario, es el núcleo energético de la ciudad y su construcción poco tiene que ver con la de Arcadia. Hephaestus, como ya deja intuir su nombre, está llena de maquinaria industrial pesada trabajando sin descanso para proporcionar la energía que la gran ciudad necesita para subsistir. En Hephaestus encontramos engranajes, tuberías, depósitos de gasolina, escapes de vapor, turbinas... Rapture toma su energía de

volcanes submarinos que proporcionan energía geotérmica y es toda esta maquinaria la que traduce esta energía en servicios para la ciudad.¹⁴

Cabe recordar que aunque en este estudio de entorno de Rapture se hable de las influencias Art Decó que reciben las distintas instalaciones, no podemos considerarlas puramente Decó debido a la acción de los factores anteriormente mencionados, como la erosión, la suciedad, el óxido y la influencia del trastorno ideológico que sufre la población de Rapture.

7.3.3 Diseño de personajes

Podemos agrupar los personajes más característicos que habitan en Rapture en dos grupos: La Tríada de Rapture y los Splicers. Lo más interesante de la construcción de estos personajes no es simplemente su aspecto estético, sino cómo los creadores de *Bioshock* han sabido crear una hipérbole de los distintos puntos de vistas y caracteres típicos de la sociedad del periodo de entreguerras.

Comenzando por la Tríada de Rapture, encontramos los personajes que corresponderían con los tres pilares en los que se cimienta la ciudad submarina: la ciencia, el arte y la industria. Como representante de la ciencia encontramos al doctor J.S. Steinman, un respetado médico cirujano que fue invitado a la ciudad de Rapture debido a sus grandes habilidades como cirujano plástico, llegando a inventar técnicas que revolucionarían el campo de la cirugía en New York, su ciudad natal. Una vez en Rapture y debido a los efectos negativos del ADAM, perdió por completo la noción de la realidad. Se obsesionó por la anatomía humana y decidió convertirse en lo que él mismo llamaba el “Picasso de la Cirugía”. Defendía las amputaciones, mutilaciones que practicaba con sus desgraciados clientes en busca de la creación artística en el cuerpo humano, ocasionándole a estos en la mayoría de ocasiones la muerte. Su obsesión con el cuerpo humano y la creación pseudo-artística se tornaba macabra y siniestra a la vez que morbosa, tal y como expresa el propio Steinman en uno de sus audiodiarios:

“When Picasso became bored of painting people, he started representing them as cubes and other abstract forms. The world called him a genius! I've spent my entire surgical career creating the same tired shapes, over and over again: the upturned nose, the cleft chin, the ample bosom. Wouldn't it be wonderful if I could do with a knife what that old Spaniard did with a brush?”
(Steinham – Audiodiario).

¹⁴ Consultar el DVD anexo a la investigación para ver *A tour through Rapture*, un recorrido por las zonas más representativas de la ciudad de Rapture.

Esta obsesión por la estética puede extrapolarse a la obsesión por la forma, típica del movimiento Art Decó, cuya característica principal era la ausencia de funcionalidad pero el regocijo estético. Su concepción del cuerpo humano también podría considerarse pseudo-postmodernista. “Aesthetics are a moral imperative” (Steinham – Audiodiario)

En la misma línea del Doctor Steinman, encontramos a Sander Cohen, artista polifacético que controlaba no sólo las galerías de arte de Rapture sino también la vida nocturna, donde mostraba sus obras musicales más revolucionarias. Debido a la caída de Rapture, Cohen se volvió impasible a la muerte y al sufrimiento del prójimo, lo que desencadenó en la cristalización de su llamado “arte”: esculturas humanas cubiertas de yeso que en realidad son cuerpos mutilados y horriblemente asesinados en pro de la “estética”.

Aspectos destacables del personaje son su apariencia estética, que en gran medida recuerda a Salvador Dalí por su maquillaje y vello facial. El personaje también recibió inspiración de parte de George M. Cohan, un compositor, escritor, cantante, actor, bailarín y productor estadounidense que dominó la escena artística de EEUU durante las tres primeras décadas del siglo XX.

Andrew Ryan, magnate, creador de Rapture y representante de la industria vivió su juventud en la Rusia Soviética, experiencia que le llevó a crear su propia filosofía: “The modern world was created by great men who strove to make their own way. Any time "Parasites" gained control of such a world, they destroyed it” (Discurso de Andrew Ryan, anuncio por megafonía)

Es así como ideó Rapture, una ciudad utópica, capitalista y clasista donde los más aventajados en su campo vivirían, en principio, cómodamente. Andrew Ryan es la representación viva del sentimiento de “love affaire with a machine” que inunda el periodo de Entreguerras. No casualmente, Ryan trabaja y habita en Hephaestus, el núcleo tecnológico de Rapture mencionado anteriormente.

Ryan, sin ser el personaje por el cual vivimos la inmersión en primera persona en la ciudad, podría ser considerado uno de los dos protagonistas de la obra, junto a Frank Fontaine. Ambos son personalizaciones exactas del héroe Dieselpunk: cínicos, sarcásticos, oscuros, movidos por sus propias intenciones, manipuladores y consecuentes. Frank Fontaine, sin embargo, representa el bando perjudicado por el sistema propuesto por Ryan, el bando “parásito” u obrero. En principio, antes de que Jack llegara a Rapture, su lucha contra el magnate nace como una defensa del bando perjudicado, pero tras fingir su propia muerte y obsesionarse por el ADAM, su lucha, aún disfrazada de revolución comunista, se convierte en una búsqueda de poder y venganza personalista contra la ciudad y contra el propio Ryan. Esta doble moralidad es

típica de los protagonistas Dieselpunk, donde hasta el final no se conocen sus verdaderas intenciones.

Otro grupo destacable dentro de la sociedad de Rapture son los llamados Splicers. Estos son los restos de la población rasa que habitaba en la ciudad submarina, ciudadanos que una vez tuvieron sueños, pero que al final se tornaron en pesadillas. Los Splicers son el resultado del abuso del ADAM por parte de la sociedad. Estos individuos, maravillados ante los resultados que les ofrecía la sustancia alterante del código genético, comenzaron a usarla en exceso. Esto les lleva a un deterioro significativo y ante todo, una necesidad, una dependencia de la sustancia, tanto física como mental. Estos seres resultantes divagan por la ciudad de Rapture atacando al mínimo portador de ADAM que encuentren a su paso para conseguirlo, llegando incluso hasta a asesinarses entre ellos, pero especialmente a los llamados “turistas”, gente de la superficie que por alguna razón u otra llega a la ciudad de Rapture. Estéticamente hablando recuerdan en gran medida a la sociedad estadounidense del periodo de Entreguerras: las chicas llevan atuendos *flapper* y maquillaje característico de la época, como es “piel pálida, maquillada con polvos, unos ojos extremadamente marcados, delineados en negro y párpados pintados de sombra negra, cejas depiladas, máscara de pestañas y dibujadas muy altas sobre la frente y la boca pequeña, totalmente delineada y cubierta por un labial muy oscuro” (Margall, 2012)¹⁵; los hombres sin embargo visten de forma más aleatoria.

Esta búsqueda y dependencia del “bien para uno mismo” hace clara alusión a los valores de placer y opulencia que encontramos en la sociedad de los *Roaring Twenties*. Podemos entender la dependencia de los Splicers por el ADAM como una crítica a la obsesión de la ciudadanía del Swing por la riqueza, la opulencia y el lujo.

7.3.4 Maquinaria y diseño de armas

Si recordamos, una de las características principales del movimiento retrofuturista era la fusión de los métodos tecnológicos característicos de la época en la que el retrofuturismo sucede, en este caso el diésel, con el desarrollo tecnológico contemporáneo. En *Bioshock* se refleja esta característica de forma extraordinaria en la armamentística del juego: el arsenal del que el jugador dispone y las distintas armas de los enemigos a los que se enfrenta.

¹⁵Disponible en <http://gabrielamargall.blogspot.com/es/2012/03/historia-del-maquillaje-los-anos-20-y.html> (Consultado 24/07/2015).

La primera arma que el jugador recibe es el arma si bien más básica de todo el arsenal, también más cargada de simbolismo: una llave inglesa. Cuando el jugador llega por primera vez a Rapture se le encomienda la misión de rescatar de las manos de Ryan, el magnate creador de la ciudad submarina, a la mujer e hijo de nuestro encomendador, Frank Fontaine. Pero sin embargo, lo que no sabe el jugador es que está participando en lo que en principio es una revolución por manos de la clase obrera para derrotar la tiranía del clasismo y el fascismo de Ryan. Es por ello que los desarrolladores del juego decidieron otorgar como primera arma una llave inglesa.

Según vamos avanzando por la ciudad nos encontramos con armas de carácter marcadamente retrofuturista, como son las distintas pistolas, escopetas y demás armas de fuego que en principio tradicionales, se pueden ir mejorando con mecanismos contemporáneos, como son las mejoras de cadencia a base de correas y engranajes, las balas con reacciones químicas o distintos compartimentos.



Figura 3. Armas de *Bioshock*

Destaca el *Chemical Thrower*, un dispositivo que funciona con diésel y que permite lanzar distintos químicos como nepal, nitrógeno líquido y “gel eléctrico” a modo de proyectiles.

Dentro del arsenal de armas también encontramos los plásmidos, modificaciones del ADAM que dotan al sujeto de habilidades cuasi-fantásticas, como es lanzar fuego por sus manos, hipnotizar enemigos o crear rayos que si bien son explicadas de forma científica gracias a la modificación genética, beben más del Dieselpunk fantástico propuesto por Pollak que del estándar.

Otras armas, en este caso enemigas, que encontramos en Rapture son los drones armados que funcionan a base de gasolina y cuya misión principal es vigilar las zonas restringidas de Rapture. Son característicos por su forma, entre un zeppelin y un helicóptero, típicas de la iconografía Dieselpunk.

Como culmen de la armamentística Dieselpunk que se encuentra en *Bioshock* tenemos el traje de los Big Daddies, enemigos principales del jugador. Estos Big Daddies son humanos mejorados genéticamente y enfundados en trajes mecánicos alimentados a base de gasolina. Estos trajes de latón, similares a los trajes de buceo típicos de la primera década del siglo XX, cuentan con numerosos avances en tecnología como distintas luces para mostrar los estados afectivos, armas hiper-desarrolladas como taladros a propulsión, sistema de evacuación de agua para posibles fugas... pero siempre alimentados por gasolina, sin importar el desarrollo tecnológico del traje. De hecho, en el juego podemos ver distintas unidades de recarga de gasolina, las llamadas Fuel Station.

De entre los Big Daddies destacan los llamados Deco-Lancer, Big Daddies de mayor rango cuya característica principal es la gran inspiración Art Decó que reciben sus trajes, siendo estos dorados y relucientes, a diferencia de los de latón oxidado de los Big Daddies rasos, y sus cascos, que bien podrían ser reproducciones de los rascacielos Art Decó típicos de Rapture.

Otro punto destacable dentro de la maquinaria Dieselpunk representada en *Bioshock* son las batisferas, pequeñas cápsulas esféricas submarinas que permiten el desplazamiento por la ciudad. Las batisferas de Rapture son adaptaciones de las batisferas reales creadas por Otis Barton y John H.J. Butler en 1928 pero con distintas mejoras tecnológicas proporcionadas por la gasolina, como la mejora de propulsión y el auto-elevamiento. El conjunto de batisferas y su red de canales y túneles se conoce como el Rapture Metro.

A modo de curiosidad, la ciudad de Rapture se encuentra a la misma profundidad que las batisferas reales podían alcanzar, unas 6 millas.

También destacan entre el resto de maquinaria que se encuentra en Rapture las llamadas Vita-Cámaras. Estas son dispositivos capaces de resucitar a los ciudadanos de Rapture que mueran por traumatismos. Su funcionamiento se explica en el juego como un proceso en el que distintos tipos de ADAM son recombinados para así conseguir

restaurar tejidos y células. De nuevo aquí se juega con la ciencia – fantasía del Dieselpunk de Pollak. Estas son de diseño futurista, pero ornamentadas con alas que recuerdan a los remates escalonados típicos Art Decó. Cabe destacar que hasta este aparato, que en principio sirve para salvar vidas, se publicita como cualquier otro objeto de deseo y lujo, gran característica de la vida comercial de Rapture: llevar el capitalismo al extremo y hacer negocio morboso de hasta la salud.

7.3.5 La vida comercial en Rapture

En la ciudad de Rapture uno de los pilares fundamentales es la vida comercial. Si recordamos, Rapture nace como una mega-urbe ultra-capitalista, donde se comercializaba hasta el suministro y uso de oxígeno. No es de extrañar entonces que las paredes de toda la ciudad, desde el primer rincón que visita el jugador hasta el último, estén empapeladas con carteles y posters. Tampoco es de extrañar que uno de los mayores atractivos de la ciudad sean los rótulos que coronan los numerosos comercios de la ciudad. Incluso existen proyecciones de *spots* publicitarios ya no sólo con fin comercial, sino también con fin propagandístico. También podemos encontrarnos por toda la ciudad infinitas máquinas de *vending* un tanto particulares, al igual que durante todo el juego oiremos cuñas radiofónicas que nos tendrán al tanto de todas las novedades comerciales de la ciudad.

Si bien la maquinaria es el núcleo de la ciudad a nivel de infraestructura, el dinero es el motor de la misma a nivel global. Andrew Ryan sabe de la importancia de la publicidad y la comunicación comercial en Rapture y es por eso que, en oposición a la ciudad derruida y agrietada, los elementos publicitarios de la misma se encuentran en perfecto estado. Si bien algún poster puede estar manchado de la sangre derramada por los habitantes de la ciudad, en su extensa mayoría se encuentran en inmejorables condiciones, al igual que las distintas máquinas de *vending* o los rótulos luminosos. Es destacable este contraste que ofrece la ciudad de Rapture, que mientras observa cómo está condenada a la debacle, no escatima en esfuerzos publicitarios. Nos encontramos una ciudad oscura y siniestra pero al mismo tiempo iluminada por las distintas máquinas y carteles, siendo imposible no pararse a observarlos mientras se disfruta de la experiencia del juego. Precisamente esta manera de llamar la atención al usuario es una forma de recordarle que su desarrollo y facultades dentro del juego van de la mano al poder adquisitivo que tenga.

Y esto se consigue gracias a las distintas máquinas de *vending* que se encuentran distribuidas por Rapture. Concretamente durante todo el juego encontramos un total de 53 máquinas de *vending*, cuyos precios varían dependiendo de la zona en la que se

encuentre el jugador. Estéticamente destacan por ser una mezcla de máquinas dispensadoras clásicas con grandes avances tecnológicos y sobre todo por su aspecto *casino-like*, dotándolas de aún más atractivo visual. En estas máquinas podemos encontrar suministros varios, en las llamadas Circus of Values, munición para nuestras armas en El Ammo Bandito, “plásmidos” desarrollados a base de ADAM que proporcionan superpoderes en Gatherer’s Garden, mejoras genéticas en Gene Bank, primeros auxilios en Health Station, recarga de gasolina en Fuel Station, desarrollo de armas y maquinaria en Power to the People y U-Invent... Todas estas con sus respectivos diseños, melodías y cuñas publicitarias, que se reproducen automáticamente si el jugador se encuentra cerca de alguna de estas.

Construidas con materiales típicos de la época como el latón o el bronce, se observa la influencia Art Decó que también reciben, como remates escalonados, señalización característica o formas geométricas.



Figura 4. Máquinas de *vending* de Bioshock

Otras máquinas si bien no de *vending* pero de consumo comercial que encontramos en Rapture son las *jukebox*, las tragaperras o las cabinas de videncia de Epstein the Swami.

Otro de los puntos fuertes de *Bioshock* con respecto a la representación de la vida comercial en Rapture son sin lugar a dudas los rótulos y letreros de los numerosos establecimientos y comercios que se reparten por todo Rapture. Andrew Ryan tuvo un sueño, y ese sueño era una ciudad donde los ambiciosos empresarios pudieran cumplir todas sus expectativas de negocio, desde grandes compañías como Fontaine Futuristics hasta pequeños establecimientos como Gagnant Bicycles. Todos estos no escatimaban en gastos en publicidad, convirtiendo la ciudad en un paradójico paisaje de neones y muros agrietados.

La mayoría de estos rótulos compartían características como son la inspiración geométrica y tipográfica Art Decó, el uso de materiales como el latón, el bronce o

incluso remates en oro que opacaron su brillo debido a la erosión marina, luces de neón, formas futuristas...

Destacan los rótulos de Kashmir Restaurant, de Footlight Theater, con remate escalonado pero ornamentos de inspiración pre-hispánica, el rótulo de Fort Frolic, zona de la ciudad donde mejor se puede observar el estilo Dieselpunk de Rapture, el letrero de Fontaine Futuristics, cuya inspiración futurista, que incluso recuerda a la estética característica de los años 80, es más que destacable o los clásicos rótulos de El Dorado Lounge, Ryan Amusements o Le Marquis D'Époque, de gran inspiración Art Decó. En ellos vemos el carácter retrofuturista del diseño del juego especialmente reflejado, cómo diseños clásicos son modernizados con tecnología contemporánea.





Figura 5. Rótulos de Rapture de inspiración Art Decó

También encontramos letreros de clara inspiración bélica, militar, como son el letrero de Neptune's Bounty, Welcome To Rapture Pabillion o Sinclair Spirits. O también los de inspiración musical, que bien recuerdan a los años dorados de Broadway.



Figura 6. Rótulos de Rapture de inspiración bélica y musical

Otro reclamo publicitario destacable dentro de la ciudad de Rapture es la serie de pequeños *spots* publicitarios explicativos llamada *Evolve Today!*¹⁶ Estas son breves animaciones que se proyectan en Gatherer's Garden tras la adquisición de un plásmido.

¹⁶ Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-hSutmqrYXQ> (Consultado el 28/07/2015).

En estas se enseña a través de situaciones cómicas cómo usar los distintos superpoderes que la sustancia genética proporciona. Destacan por su estética *vintage*, con un diseño de personajes característico de las tiras cómicas de los años 30 y 40.

Sin embargo, el gran fenómeno publicitario que encontramos en Rapture es su exquisita cartelería. Ya desde un primer momento, el jugador, recién llegado a la ciudad, el primer contacto que tiene con la cultura de Rapture es a través de pósteres publicitarios. En Rapture los carteles publicitan desde los ya mencionados plásmidos hasta los distintos parques de atracciones de la ciudad, pasando por la emisora de radio oficial, fiestas, distintos comercios...

Imposibles de agrupar bajo un mismo movimiento artístico, vemos una evolución de la historia del cartel publicitario a través de los posters de Rapture, desde diseños característicos de la I Guerra Mundial hasta grandes murales inspirados en los años 50 y la época dorada de Hollywood. Este abanico de estilos que encontramos en los distintos posters de Rapture viene dado debido a la capacidad de reciclaje y dinamismo de la publicidad. Mientras que la infraestructura creada en 1946 sigue intacta con respecto al estilo aun con el paso de los años, la vida comercial en Rapture sí evoluciona con respecto a las novedades artísticas que se van sucediendo con el paso del tiempo.

Destacan los carteles inspirados en la estética característica de las portadas Pulp, con mujeres como protagonistas de los mismos, colores saturados, representación de escenas de acción... Algunos también recuerdan a las ilustraciones *vintage*, de estilo similar a la serie de *spots Evolve Today!*

También encontramos carteles, sobre todo de bebidas alcohólicas, de estilo futurista, siendo estos no figurativos, geométricos y faltos de profundidad y volumen, protagonizados por figuras planas y representaciones casi abstractas.

El cartel propagandístico / bélico estadounidense característico de las Guerras Mundiales también resulta una clara influencia en la cartelería de Rapture, adoptando el estilo no sólo en los carteles propagandísticos en sí sino también en carteles comerciales.¹⁷

Esta concepción de Rapture como ciudad capitalista y posterior representación por parte de 2K Games demuestra el esfuerzo de los desarrolladores en convertir un simple juego de entretenimiento en una experiencia estético-artística global, factor que destaca la obra *Bioshock* entre el resto de juegos de disparo en primera persona.

¹⁷ Disponible en http://www.game-archivist.com/rapture/museum_posters.php (Consultado 28/07/2015) y en DVD anexo a la investigación.

8. CONCLUSIONES

A lo largo de esta investigación son varias las conclusiones que se han obtenido, ya no sólo sobre el propio movimiento que se ha estudiado sino también sobre el porqué del uso de este movimiento en el videojuego analizado, *Bioshock* de 2K Games.

- El poder del aficionado dentro de los movimientos retrofuturistas: como se ha expuesto anteriormente, sin los aficionados al género no existiría el mismo como tal, pero lo destacable de esta afirmación no es sólo el sentimiento de hermandad entre los fans, sino la no-profesionalización de los mismos. El retrofuturismo como disciplina no existe, por lo que es imposible que alguien lo haya estudiado desde un ámbito meramente académico. Es el interés en los distintos componentes de los retrofuturismos lo que hace que personas de todo tipo de características, desde estudiosos de otros campos como son ingenieros y juristas, o simplemente personas que si bien no gozan de un título académico, están interesadas en el mundo de la ciencia ficción, lo que ha llevado a transformar una idea en un fenómeno social y cultural. Los aficionados están todos en el mismo nivel en cuanto a la creación retrofuturista se refiere, es por eso que la propia visión del universo retrofuturista en cuestión es tan sumamente importante en la comunidad y en el desarrollo del género, puesto que si no fuera por las distintas versiones del pasado que los aficionados expusieron, probablemente no tendríamos en nuestras manos obras como la ya analizada *Bioshock* o no las tendríamos como hoy las conocemos.
- El Dieselpunk como retrofuturismo no es sólo el Steampunk de los años 20: desgraciadamente el Dieselpunk es un género joven y aún poco desarrollado y sobre todo poco aceptado entre los miembros de la comunidad retrofuturista más interesados por la forma y el *hype* que por el contenido. Sin embargo, goza de un trasfondo ideológico y estético que bien podría superar el que nos presenta el Steampunk. El Dieselpunk no sólo tiene unos componentes y unas bases establecidas, como las expuestas anteriormente, sino que permite un gran abanico de posibilidad dentro de la creación ficticia. El Periodo de Entreguerras es una etapa rica no sólo en los Estados Unidos, sino en todo el mundo. Y es de esa riqueza de contenido de lo que se aprovecha el Dieselpunk como género. Es por ello que existen tantas variedades dentro del propio movimiento, puesto que combinando elementos del periodo, el desarrollo tecnológico contemporáneo y sobre todo la creatividad de los aficionados se pueden conseguir infinidad de obras distintas, desde las más optimistas y brillantes hasta las más oscuras y distópicas. El Dieselpunk es contraste, la unión de fuerzas opuestas, no su lucha. Estéticamente goza de la frialdad y la opulencia del Art Decó y de la

introspección y el carácter expresionista del resto de corrientes ya mencionadas. El Dieselpunk como género, gracias a la riqueza de su contenido permite a los aficionados revivir las experiencias de nuestros abuelos desde nuestro punto de vista. Posiblemente este sea el retrofuturismo más realista, siempre teniendo en mente que es ficción y creación especulativa sobre pasados inexistentes, puesto que no hace excesivo uso de la fantasía, como haría el Steampunk, sino que usa la máquina y la conciencia de la sociedad en los años 20. El Dieselpunk no inventa ni crea del vacío. El Dieselpunk re-inventa, adapta, da contenido a una forma, combina, une, desarrolla...

- La elección de la estética Dieselpunk por parte del equipo de *Bioshock* para representar la ciudad de Rapture no es una mera decisión arbitraria: *Bioshock* exagera, lleva al límite y representa todas y cada una de las formas de pensar que se sucedieron desde los años 20 hasta el inicio de la Guerra Fría. Desde el pensamiento hiper-capitalista de un ruso inmigrante hasta el sentimiento de revolución obrera, pasando por la adicción al placer y el bienestar propio característico de la era del Swing. *Bioshock* usa el Dieselpunk como una manera de contar y sobre todo, representar, la historia de una ciudad distópica que nace como una solución y termina siendo una catástrofe y de todos los ciudadanos de la misma. El Dieselpunk de Rapture es un espejo de la mente de los protagonistas de la obra. Sería muy fácil decir que el uso del Dieselpunk en la obra es meramente arbitrario, puesto que se conseguiría el mismo efecto usando cualquier otro movimiento artístico representativo de la historia de Estados Unidos y agrietándolo y ensuciándolo. Pero eso sería ignorar el resto de factores que influyen en la concepción del Dieselpunk y sobre todo, la propia trama del juego. Rapture usa el Dieselpunk para dotar de contenido a la forma que daría el Art Decó. Como hemos expuesto en la investigación, el Art Decó era un movimiento carente de expresión ideológica, vacío, obsesionado con la forma. La ciudad de Rapture no es Art Decó porque no es una carcasa vacía. El Dieselpunk imprime en la ciudad no sólo la belleza de las formas Art Decó sino también sentimientos, ideología e historia.
- El esfuerzo de los creadores por ofrecer una experiencia artística completa: 2K Games ha conseguido hacer de un videojuego una experiencia completa. No sólo ha sido capaz de crear un videojuego con una riqueza aturdidora a nivel narrativo, motivo que le ha llevado a recibir críticas extraordinarias, sino que también se han preocupado de mimar el apartado artístico del juego, creando un universo ficticio que bien podría ser importado al detalle al mundo real. La pasión de 2K Games y en especial de Ken Levine, diseñador del juego, por el apartado artístico, llevando el movimiento hasta los rincones más recónditos del juego, ha hecho del mismo una experiencia global que aúna guion, jugabilidad, entretenimiento y sobre todo, estética.

9. BIBLIOGRAFÍA

Amyett Jr., Larry (2011): “The philosophy of Dieselpunk”, *The Gatehouse Gazette* 17, pp.10-11.

Amyett Jr., Larry (2013): “What’s in a name?” Disponible en: <http://www.ottens.co.uk/gatehouse/2013/10/whats-in-a-name/> (Consultado 14/07/2015).

Benyahia, Sarah Casey, Gaffney, Freddie y White, John (2009): *A2 Film Studies: The Essential Introduction (Essentials)*, Routledge, New York.

Blakeney, Katherine (2011): “F.W. Murnau, His Films, and Their Influence on German Expressionism”. Disponible en <http://www.studentpulse.com/articles/371/2/fw-murnau-his-films-and-their-influence-on-german-expressionism> (Consultado 11/07/2015).

Borde, Raymond (1955): *A Panorama du film noir américain: 1941 – 1953*, Les Éditions de Minuit, París.

De Anda, Enrique Xavier (1998): *El Decó en México: arte de coyuntura*, Museo Nacional de Arte, México.

Díaz, A. (2012): “Retrofuturismo ¿Qué significa esta palabra?” Disponible en: <http://dieselpunkes.blogspot.ie/2012/05/retrofuturismo-que-significa-esta.html> (Consultado 19/07/2015).

Downer, Rob John (2011): “Art Perspective: Bioshock”. Disponible en: <http://whatculture.com/gaming/art-perspective-bioshock-art-deco.php> (Consultado 29/07/2015).

Duncan, Alastair (1998): *Encyclopedia of Art Deco*, Quantum Books, Cambridge.

Esqueda, Xavier (1980): *Una puerta al Art Decó*, Centro de Investigación y Servicios Museológicos, Coordinación de Extensión Universitaria, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Esqueda, Xavier (1986): *El Art Decó. Retrato de una época*, Centro de Investigación y Servicios Museológicos, Coordinación de Extensión Universitaria, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Harvey, Sarah (2010): “Rayguns! Steampunk Fiction”. Disponible en: <http://web.archive.org/web/20100521043531/http://coyotecon.com/transcripts/transcript-rayguns-steampunk-fiction/> (Consultado 15/07/2015).

Iglesias, Emilio (2010): “¿Qué es la literatura pulp?”. Disponible en: <http://www.relatospulp.com/articulos/13-tematicos/48-ique-es-la-literatura-pulp.html>(Consultado 11/07/2015).

Iglesias, Emilio (2013): “Portadas Pulp, plagiando que es gerundio”. Disponible en: <http://www.relatospulp.com/articulos/tematicos/287-portadas-pulp-plagiando-que-es-gerundio.html> (Consultado 11/07/2015).

Levine, Ken (2007): “Breaking the Mold: Art of Bioshock”. Disponible en: <http://downloads.2kgames.com/bioshock/artbookhigh.zip> (Consultado el 26/07/2015)

Lozada-Aguilera, Rowan y Pellegrino Francisco (2013): “Recuerdos del futuro (II). El rechazo a la ciencia ficción en las academias latinoamericanas.” Disponible en: http://gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM2013162_64-70.pdf(Consultado 28/06/2015).

Maez, Paul (1974): *Art Déco: 1920-1940: formas entre dos guerras*, Gustavo Gili, Barcelona.

Margall, Gabriela (2012): “Historia del maquillaje: los años 20 y la flapper”. Disponible en <http://gabrielamargall.blogspot.com.es/2012/03/historia-del-maquillaje-los-anos-20-y.html>(Consultado 24/07/2015).

Ottens, Nick y Piecraft (2008): “Discovering Dieselpunk”, *The Gatehouse Gazette 1*, pp. 3-10.

Piecraft (2008): “Proto-Diesel, a history of Dieselpunk”, *The Gatehouse Gazette 3*, pp. 14-16.

Place, Janey y Peterson, Lowell (1974): “Some Visuals Motifs of Film Noir”. Disponible en :<http://faculty.wiu.edu/D-Banash/eng395/visualnoir.pdf> (Consultado 11/07/2015).

Ruiz Olabuénagana, J. Ignacio (2007): *Metodología de la investigación cualitativa*, Deusto, Bilbao.

The Dieselpunk Encyclopedia (2013): “The Diesel Era and Decodence”. Disponible en: <https://dieselpunksencyclopedia.wordpress.com/the-diesel-era-and-decodence/>(Consultado 6/06/2015).

The Dieselpunk Encyclopedia (2013) “Defining Dieselpunk”. Disponible en: <https://dieselpunksencyclopedia.wordpress.com/origins-of-dieselpunk/> (Consultado 6/06/2015).

Weber, Eva (1993): *Art Decó*, Lisba, Madrid.

Wilson, Tom (2010): “The Tenets of Dieselpunk”. Disponible en: <http://www.dieselpunks.org/forum/topics/the-tenets-of-dieselpunk> (Consultado 2/06/2015).

We all make choices, but in the end, our choices make us.