

Diversidad y resiliencia. La discapacidad en el cine de ficción climática

Diversity and resilience. Disability in climate fiction films

Francisco-Javier Rivero-Estévez; Isidro Jiménez-Gómez

Cómo citar este artículo:

Rivero-Estévez, Francisco-Javier; Jiménez-Gómez, Isidro (2026). "Diversidad y resiliencia. La discapacidad en el cine de ficción climática [Diversity and resilience. Disability in climate fiction films]". *Infonomy*, 4(2) e26007.
<https://doi.org/10.3145/infonomy.26.007>

Artículo recibido: 11-01-2026
Artículo aprobado: 26-03-2026



Francisco-Javier Rivero-Estévez

<https://orcid.org/0000-0002-1971-683X>

<https://directorioexit.info/ficha7341>

Universidad Complutense de Madrid

Facultad de Ciencias de la Información

Av. Complutense, 3. Ciudad Universitaria

28040 Madrid, España

franrive@ucm.es



Isidro Jiménez-Gómez

<https://orcid.org/0000-0001-7372-7276>

<https://directorioexit.info/ficha7344>

Universidad Complutense de Madrid

Facultad de Ciencias de la Información

Av. Complutense, 3. Ciudad Universitaria

28040 Madrid, España

isidrojimenez@ucm.es



Resumen

El cine ha transmitido durante décadas estereotipos de anormalidad y debilidad sobre las personas con discapacidad, algo que no ayuda a integrar socialmente a este colectivo. Esta investigación analiza el papel narrativo y simbólico de los personajes con discapacidad en algunas de las principales películas de ficción climática, un subgénero de la ciencia ficción que ha adquirido protagonismo recientemente debido a la crisis climática. Para ello, se han estudiado las 22 películas del subgénero mejor valoradas en el portal audiovisual *IMDb* y los 18 personajes con discapacidad que incluyen. El análisis muestra el predominio de la discapacidad motriz, seguida de lejos de la visual, del lenguaje, intelectual y psíquica. Mientras, la discapacidad auditiva o la visceral son residuales en estas películas de ficción climática.

Palabras clave

Discapacidad; Personas con discapacidad; Cine; Películas; Narrativas; Cambio climático; Ficción climática; Cli-fi; Ciencia ficción; Personajes; Estereotipos; Diversidad; Inclusividad; *IMDb*.

Abstract

For decades, cinema has transmitted stereotypes of abnormality and weakness about people with disabilities, something that does not help to socially integrate this group. This research analyzes the narrative and symbolic role of characters with disabilities in some of the main climate fiction films, a subgenre of science fiction that has recently gained prominence due to the climate crisis. For this purpose, the 22 top-rated films of the subgenre on the audiovisual portal *IMDb* and the 18 characters with disabilities they include have been studied. The analysis shows the predominance of motor disabilities, followed by visual, language, intellectual and mental disabilities. Meanwhile, hearing or visceral disabilities are residual in these climatic fiction films.

Keywords

Disability; Disabled people; Cinema; Films; Narratives; Storytelling; Climatic change; Climatic fiction; Science fiction; Characters; Stereotypes; Diversity; Inclusivity; *IMDb*.

1. Introducción

En el discurso audiovisual se transmiten estereotipos sobre las personas con discapacidad especialmente influyentes, explican **Vega-Fuente y Martín** (1999). En ese sentido, el cine es históricamente una industria cultural de gran impacto (**Madsen**, 1973) y por tanto, la representación que las películas hacen de los colectivos históricamente relegados adquiere especial importancia. De hecho, no son pocas las películas que han mostrado durante décadas la discapacidad como un elemento excepcional, presencia llamativa que aporta un contrapunto a lo normalizado. Tan sólo en los últimos años el cine ha ido reflejando en la pantalla la diversidad que rodea a las personas con discapacidad (**Monjas et al.**, 2005).

Especialmente interesante es el caso del cine de ficción climática o *cli-fi*, un subgénero de la ciencia ficción que ha adquirido protagonismo en los últimos años según los efectos del cambio climático se hacen más visibles y ganan espacio en los medios

y en la opinión pública. En ocasiones, estas películas desarrollan posibles escenarios apocalípticos o incluso postapocalípticos (**Pérez-de los-Cobos-Hernández**, 2019). Un punto de partida así parece estimular tramas épicas donde los protagonistas deben ser capaces de sobrevivir en circunstancias especialmente adversas, esquema clásico en el cine y la literatura de aventuras desde sus inicios. En este contexto de dificultades y retos, nos preguntamos qué papel narrativo y simbólico cumplen los personajes con discapacidad en las principales películas de ficción climática.

El cine ha transmitido durante décadas estereotipos de anormalidad y debilidad sobre las personas con discapacidad

Para ello se han analizado las 22 películas de ficción climática mejor valoradas en el portal audiovisual *IMDb*¹, con el objetivo de contabilizar en ellas el peso de los personajes con discapacidad y localizar patrones que permitan profundizar en su comprensión.

1.1. Cine y discapacidad

Al finalizar la II Guerra Mundial, explican **Monjas, Arranz y Rueda** (2005),

“muchos veteranos de guerra mutilados eran representados en la gran pantalla como grandes mitos del coraje personal, la valentía y la gran capacidad para vencer obstáculos” (p. 18).

Aunque ha sido uno de los momentos clave en la conexión entre la discapacidad y el cine, los personajes con discapacidad ya habían participado anteriormente en películas icónicas representando lo extravagante y diferente. Por ejemplo, en *El jorobado de Notre Dame* (Wallace Worsley, en 1923) el maltrecho hombretón sólo podía utilizar un ojo debido a su deformado rostro y estaba prácticamente sordo, tras años de convivencia con las enormes campanas de la catedral parisina. Este personaje, potencialmente peligroso pero de noble corazón, ha sido habitual en el cine clásico para aquellos papeles donde confluyen de forma problemática lo humano y lo salvaje. Así, *La Bella y la Bestia* (Kirk Wise, en 1991), arquetipo cinematográfico de esta dualidad, también puede leerse en esta clave de opuestos capacidad-discapacidad, siguiendo el modelo de relaciones metaméricas y diaméricas que utilizó **Gustavo Bueno** para profundizar en el proceso dialéctico que se establece entre los conceptos conjugados (**Bueno**, 1978). La relación metamérica se da entre dos términos de un nivel holótico diferente, por ejemplo cuando un término forma parte de otro. Sin embargo, la relación entre dos términos que pueden considerarse como co-partes (atributivas o distributivas) sería diamérica. Así, la relación diamérica entre Bella y Bestia se va convirtiendo a lo largo de la película en metamérica, según lo salvaje de Bestia se atempera.

También en términos de oposición entre lo extravagante y lo normalizado se pueden interpretar las apariciones de personas con enanismo en películas clásicas españolas como *Nazarín* (Luis Buñuel, en 1959) o *Gulliver* (Alfonso Ungría, en 1979). Tanto **Longmore** (1987) como **Badía-Corbella y Sánchez-Guijo Acevedo** (2010) constatan la escasa presencia y estereotipado retrato que se hace de las personas con discapacidad

¹ <http://www.imdb.com>

en el cine de la época. En las películas, dicen **Foss, Gray y Whalen** (2016) es frecuente que

“la discapacidad se asocie con la incompletitud y la necesidad de ser ‘curado’ o ‘reparado’, lo que refleja una mentalidad eugénica y discriminatoria” (p. 73).

Hasta la segunda mitad del siglo XX las películas no irán progresivamente desvinculando la discapacidad de lo diferente y anormal, señalan **Monjas, Arranz y Rueda** (2005). De hecho, estos últimos 20 años del cine español son una prueba de esta evolución, especialmente en relación con la discapacidad intelectual. *León y Olvido* (Xabier Bermúdez, de 2004) era protagonizada por Guillem Jiménez, el primer papel principal con síndrome de Down en España. Poco después, en *Vida y Color* (Santiago Taberner, en 2005), el joven protagonista tiene como amiga a Ramona, también con síndrome de Down. Mientras, el cine documental aporta una mirada más compleja de las personas discapacitadas, como el retrato de Judith Scott, escultora estadounidense de 62 años con Síndrome de Down y sordomuda en *¿Qué tienes debajo del sombrero?* (Lola Barrera e Iñaki Peñafiel, en 2007).

Pero fué la película *Campeones*, de Javier Fesser, la que terminó por aupar la discapacidad intelectual en los medios gracias a diferentes logros. Antonio Mayor Villa, director de Comunicación e Imagen del *Grupo Social ONCE*, señala que la película había entrado en el mundo de la discapacidad mostrando con “bendita normalidad esta realidad”:

“La sociedad recibe un baño de realidad que, aun inmerso en ficción, logra un impacto muy importante y positivo” (**Montañés; Calvo**, 30 de diciembre de 2018).

Éxito en taquilla y protagonista de los *Premios Goya* 2019, la película involucró al *Grupo Amás* y a otras organizaciones como *Fundación Ademo*, *Down Madrid*, *Fundación A la Par*, *Aspadir* y *Plena Inclusión*. Pero sobre todo, con ella se abrió un debate sobre cómo el cine debe incluir a las personas con discapacidad, habida cuenta de la importancia que su proyección tiene en el imaginario que compartimos.

“Hemos transitado por décadas en que se hablaba de minusválidos, de disminuidos, postrados o sufrientes”, señala Antonio Mayor Villa (**Montañés; Calvo**, 30 de diciembre de 2018).

Pero autoras como **Susanne Hartwig**, de la *Universität Passau*, defienden que *Campeones* se acerca a la inclusión bajo la perspectiva de la normalización de la diferencia y no tanto bajo la perspectiva de la inclusión:

“Una inclusión con integración y diferenciación significa que una película no trata solamente de la discapacidad o se apoya en actores con discapacidad sino que las personas con y sin diversidad funcional negocian las reglas de la historia narrada” (**Hartwig**, 2020, p. 254).

Algunos estudios señalan que las producciones cinematográficas que incluyen a personas con discapacidad muestran una sensibilidad especial por parte de guionistas y directores hacia esta temática (**Jiménez-Gómez et al.**, 2021). Justamente, la apuesta

de Javier Fesser y Luis Manso por dar más cabida a profesionales con discapacidad en su productora Películas Pendleton se remonta a otros trabajos anteriores al éxito logrado por la película *Campeones*. Estudios como el de **Bolt** (2011) señalan que en las películas donde se han representado a personajes con discapacidad de una manera más realista y menos estereotipada es justamente en aquellas donde hubo un trabajo previo junto a personas con discapacidad. Voces como las de **Susanne Hartwig**, sin embargo, consideran que la integración real de las personas con discapacidad en el cine sólo se logrará cuando estas personas puedan participar desde el inicio en la construcción de la narración. Es decir, cuando puedan filmar sus propias historias.

1.2. El cine de ficción climática

La ficción climática es un subgénero literario y cinematográfico que ha ido adquiriendo protagonismo en los últimos años bajo el paraguas de la ciencia ficción. Obras literarias como *El mundo sumergido* (James Graham Ballard, en 1962), *La rueda celeste* (Ursula K. Le Guin, en 1971) o *Heat* (Arthur Herzog, en 1977) fueron influyendo poco a poco en otros productos culturales, incluidos cómics, series de TV y videojuegos. Películas de gran presupuesto como *El día de mañana* (Roland Emmerich, en 2004), *Snowpiercer* (Bong Joon Ho, en 2013) o *Interstellar* (Christopher Nolan, en 2014), han terminado por dar forma a un subgénero con entidad propia dentro de la industria cinematográfica. Sin embargo, ha sido un proceso lento. Si las novelas de ficción climática tenían su auge en las décadas de los 80 y 90, una década después podemos hablar del boom del *cli-fi* cinematográfico, explica **Vicente-Torrice** (2021). Quizá antes el cambio climático suponía

“una escala demasiado grande, o es un tema demasiado abstracto para el terreno minuciosamente humano de la ficción”, argumenta **Tuhus-Dubrow** (2013, p. 59). En cualquier caso, señala este autor, al final “la amenaza parece haberse hecho demasiado apremiante como para ignorarla” (**Tuhus-Dubrow**, 2013, p. 59).

Así lo constata también en los medios de comunicación el *Media and Climate Change Observatory (MeCCO)* de la *University of Colorado Boulder*, cuyo seguimiento mensual de las noticias sobre cambio climático en 120 medios de comunicación de 54 países de todo el mundo permite hablar de un estallido mediático del cambio climático en los años 2006 y 2007 (**Boykoff et al.**, 2022).

Así pues, el cambio climático es, desde comienzos del siglo XXI, un asunto que preocupa de forma creciente a la ciudadanía y es lógico que esto se vea reflejado en una gran diversidad de contenidos informativos y culturales. El trabajo de **Michael Svoboda** (2016), clasificando por temas la ficción climática a partir de 60 películas, viene a constatar la existencia de un subgénero cinematográfico con suficientes elementos diferenciables respecto a otros deudores de la ciencia ficción. Un ejemplo de esta especificidad la volvemos a encontrar en pares de opuestos como desierto-oasis (**Jiménez-Gómez**, 2022). Los desiertos del cine de ficción climática son, además de lo que aportan en otros géneros, representación gráfica y narrativa de los efectos que ya está teniendo el cambio climático en muchas zonas del planeta. Así, en películas

como *Mad Max*, *WaterWorld* o *Snowpiercer*, los oasis se construyen metaméricamente ante los respectivos desiertos de arena, agua y hielo de los que forman parte. Al final, la habitabilidad del desierto y, sobre todo, la posibilidad de sobrevivirlo consiste en alcanzar el verdadero oasis, normalmente representado por una montaña fértil.

Estas características identificadoras de la ficción climática estarían ayudando a consolidarla como género entre el resto de la oferta cultural cinematográfica pero, a la vez, ayudan a difundir la problemática del cambio climático entre públicos no necesariamente sensibles a esta temática, señala **Vicente-Torrice**:

“La incorporación de la emergencia climática al relato cinematográfico mundial ha contribuido de manera significativa a incrementar el conocimiento y la sensibilidad de la población hacia este problema medioambiental” (2021, p. 112).

Otros autores, sin embargo, consideran que el cine de ficción climática normaliza las catástrofes y nos insensibiliza ante sus preocupantes escenarios. Así, **Salmose** (2018) habla incluso de “sublimidad apocalíptica”, una reacción emocional particular que generarían este tipo de películas, pues

“la búsqueda, el conflicto, el heroísmo y la resolución contradicen el impacto sensual de lo sublime apocalíptico y disminuyen cualquier tipo de iniciativa para cambiar el comportamiento humano” (pp. 1417-1418).

Por su parte, **Seelig** (2019) considera probado el poder de este tipo productos culturales masivos cuando se utilizan correctamente. Son, dice,

“una herramienta persuasiva que mantiene al público sensibilizado y, en última instancia, comprometido con las cuestiones clave necesarias para influir en el cambio social” (p. 74).

Leyda et al., (2016) hablan incluso de sus posibilidades como herramienta pedagógica orientada a repensar el futuro.

Con todo, el reciente éxito de público en las películas de ficción climática no ha sido todavía suficiente para consolidar un espacio propio en la investigación académica y aún son pocos los estudios que abordan el análisis comparado de las mismas. Conocemos bien los aspectos generales de este subgénero cinematográfico, pero no los patrones específicos que se repiten y propician un territorio narrativo con entidad propia. Pero aún menos son los estudios que describen y revisan aspectos específicos de la narrativa de ficción climática como el rol de las personas con discapacidad, a pesar de su visibilidad en algunos personajes importantes de películas de ficción climática. La obra de **Mick Broderick** y **Katie Ellis** es, en este sentido, un referente. En *Trauma and Disability in Mad Max* señalan que “la discapacidad domina el mundo de *Mad Max*” (**Broderick; Ellis**, 2019, p. 48). Un estudio sobre la discapacidad en distintas películas de ficción climática permitiría trazar patrones narrativos e incluso rasgos identificativos de un subgénero cinematográfico relativamente reciente, pero que ha demostrado una gran riqueza narrativa y simbólica.

2. Metodología

Para la realización de este estudio se han analizado las 20 películas mejor valoradas en el portal audiovisual *IMDb*² bajo la categoría de “*Cli-fi movies*”³. Dado que de la saga *Mad Max* aparecen en este listado dos películas, la primera y la última, también hemos optado por incluir en la muestra las otras dos películas de la saga que faltan. De este modo, el listado definitivo de 22 películas se muestra en la tabla 1:

Tabla 1. Películas analizadas

Año	Título	Año	Título
1961	<i>El día en que la Tierra se incendió</i>	2004	<i>El día de mañana</i>
1973	<i>Cuando el destino nos alcance</i>	2009	<i>2012 (I)</i>
1979	<i>Mad Max - Salvajes de autopista</i>	2011	<i>Hell</i>
1981	<i>Mad Max 2, el guerrero de la carretera</i>	2012	<i>Bestias del sur salvaje</i>
1985	<i>Mad Max 3, más allá de la cúpula del trueno</i>	2013	<i>Snowpiercer (Rompenieves)</i>
1992	<i>Segundo sangriento</i>	2014	<i>Interstellar</i>
1995	<i>Waterworld</i>	2014	<i>Kingsman: Servicio secreto</i>
1996	<i>¡Han llegado!</i>	2015	<i>Mad Max: Furia en la carretera</i>
1996	<i>Twister (I)</i>	2017	<i>El reverendo (First Reformed)</i>
2007	<i>Sunshine</i>	2019	<i>El tiempo contigo</i>
2008	<i>WALL·E</i>	2020	<i>Tenet</i>

La base de datos *IMDb*, antes *Internet Online Movie Database*, ya cuenta con 33 años de trayectoria en Internet, lo que se traduce en un inmenso y actualizado catálogo de obras audiovisuales. Surgió en 1991 con unas sencillas listas de directores y directoras de cine y personajes principales, hasta que en 1993 se convirtió en una web alojada en los servidores del *Computer Science Department*, de la *Cardiff University*. En 1998 fue comprada por *Amazon*. Se utiliza con frecuencia en estudios de comunicación, como señalan **Canet, Valero y Codina** (2016), porque

“dispone de una amplia gama de categorías descriptivas que permiten un análisis multicapa” y porque “un número significativo de estudios previos han utilizado este conjunto de datos, lo que respalda su valor como recurso para la investigación científica” (**Canet et al.**, 2016, p. 151).

En este estudio, *IMDb* nos asegura el acceso a una importante cantidad de información sobre las películas de ficción climática, pero también la posibilidad de complementar de distintas formas la investigación, dado que el sitio web no sólo incluye fichas técnicas, sino también reseñas, valoraciones y comentarios de los espectadores a cada película. La lista de películas de ficción climática en *IMDb*, abierta desde 2016, contaba en febrero de 2023 con 30 títulos. La plataforma ofrece la posibilidad de ordenar dicho listado según las valoraciones obtenidas por la película. Hemos decidido centrar este estudio en las películas mejor valoradas por el propio portal, justamente con el objetivo de realizar un mayor acercamiento a aquellos títulos que pueden tener más capacidad de influencia en los espectadores.

² <http://www.imdb.com>

³ <https://www.imdb.com/list/ls066770594/>

Para documentar los personajes con discapacidad en las películas de la muestra hemos utilizado la catalogación de los tipos de discapacidad listada en la tabla 2.

Tabla 2. Tipos de discapacidad y características principales

Discapacidad	Características
Discapacidad motriz	Parálisis, lesión medular, distrofia muscular, etc.
Discapacidad auditiva	Sordera
Discapacidad del lenguaje	Tartamudez, dislexia, afasia, etc.
Discapacidad visual	Disminución visual, ceguera, etc.
Discapacidad intelectual	Autismo, síndrome de Down, retraso intelectual, etc.
Discapacidad psíquica	Esquizofrenia, bipolaridad, psicosis, etc.
Discapacidad visceral u orgánica	Cardiopatía, diabetes, fibrosis quística, insuficiencia renal, etc.

Esta categorización de los tipos de discapacidad se aplicará en los 286 personajes de reparto que en total han sido analizados en las películas de la muestra. Como criterio general, se identificarán estos tipos de discapacidad cuando formen parte esencial del personaje, especialmente en la descripción del mismo, y no sean ocasionales o efecto del desenlace narrativo de la película.

3. Resultados

El análisis de las 22 películas que conforman la muestra y los papeles que en ellas participan ofrece como resultado un listado de personajes con discapacidad organizados en la tabla 3 según la tipología propuesta.

Los 18 personajes con discapacidad recogidos en la tabla 2 suponen tan sólo un 6,3% del total de los papeles de reparto analizados en las películas de la muestra (286 personajes). Sin embargo, un repaso de este listado nos sugiere que son papeles con mayor protagonismo de lo que indica este porcentaje. Además, se observa que la discapacidad motriz es la más habitual en las películas analizadas, seguida de lejos de la visual, la del lenguaje y la auditiva. En el trabajo se ha descartado la discapacidad motriz cuando no es parte esencial del personaje sino efecto o resultado de la historia, algo bastante recurrente en las películas analizadas. De hecho, la pérdida de un miembro del cuerpo es un recurso presente en *Snowpiercer* o la saga *Mad Max*, por ejemplo, muestra de la dureza física de las batallas que estas películas narran. Sin embargo, el brazo amputado de Furiosa en *Mad Max 4, Fury Road* ha sido sustituido por una prótesis que le permite luchar y desenvolverse en los escenarios hostiles que retrata la película.

También es especialmente interesante la discapacidad motriz compartida por los humanos que sobreviven en la estación espacial de *Wall-E*. Justamente su subsistencia, alejada de un planeta Tierra abandonado a la basura electrónica, se ha convertido paradójicamente en un enclaustramiento tecnológico donde andar ya no tiene sentido. Frente a la discapacidad física de adaptación a escenarios tan inhóspitos como el

desierto, el mundo alternativo tecnológico genera otras formas de discapacidad física que rayan lo ridículo.

Tabla 3. Personajes de la muestra según el tipo de discapacidad que presentan

Película	Personaje	Discapacidad	Representa
Motriz			
<i>Mad Max 2</i>	Max	Motriz (cojera)	Heridas heredadas por su conflictivo pasado como policía. Es un personaje donde se destaca constantemente lo físico.
<i>Mad Max 3</i>	Master (Maestro)	Motriz (enanismo)	Maestro representa la inteligencia en el dúo Master-Blaster, pareja que dirige la planta de energía del metano que alimenta a Negociudad. Sus limitaciones físicas acrecientan su capacidad como estratega.
<i>Mad Max (4) Fury Road</i>	Furiosa	Motriz (brazo amputado)	Heridas heredadas por su pasado como guerrera. Lleva una prótesis en el brazo amputado. Es un personaje donde se destaca constantemente lo físico.
<i>Mad Max (4) Fury Road</i>	Corpus Colossus	Motriz (enanismo)	Uno de los hijos del dictador Immortan Joe, con una inteligencia excepcional pero con un cuerpo pequeño que ha sufrido todo tipo de operaciones. Se opone a su hermano Rictus Erectus, que es fuerte y con discapacidad intelectual.
<i>Mad Max (4) Fury Road</i>	The People Eater	Motriz (cojera)	The People Eater es el alcalde de Gas Town, hombre de negocios obeso y con lepra. Tiene el pie derecho fuertemente vendado e hinchado, lo que le incapacita para caminar sin ayuda.
<i>Wall-E</i>	Humanos	Motriz (obesidad les impide moverse)	La humanidad sobrevive en la estación espacial gracias a máquinas que les transportan y realizan las tareas físicas. Los humanos no pueden valerse por sí mismos: la falta del planeta Tierra les atrofió definitivamente.
<i>Interstellar</i>	Joseph Cooper	Motriz (lesión en la pierna)	Tiene heridas en la pierna que le dificulta caminar y que le produce dolores. Puede manejar la nave con normalidad.
<i>Interstellar</i>	Tars (robot)	Motriz	El robot tiene durante la película un problema mecánico en uno de los módulos que le sirven para desplazarse.
<i>Kingsman</i>	Gazelle	Motriz (obesidad que les impide moverse por sí mismos)	Utiliza dos prótesis para suplir las partes del cuerpo que le faltan. Esto no solo no crea una merma en su movilidad, sino que la aumenta, haciendo al personaje más rápido, ágil y fuerte.
<i>Snowpiercer</i>	Gilliam	Motriz (pierna y brazo amputados)	La falta de las extremidades se muestra como consecuencias de la vida dentro del tren. Para moverse, el personaje necesita una pierna protésica y una muleta.

Del lenguaje			
<i>Mad Max 2</i>	Niño salvaje	Lenguaje (mudo)	Como niño salvaje no se comunica con la sociedad, sin embargo representa la supervivencia en escenarios extremos (sabe esconderse, cazar, etc.).
<i>Snowpiercer</i>	Andrew	Lenguaje (tartamudez)	El personaje es tartamudo. Algo que no afecta a la trama de la película .
Visual			
<i>Waterworld</i>	Deacon	Visual (tuerto)	El personaje pierde el ojo y como consecuencia tiene peor visión. El personaje es el villano de la película, en una representación de un pirata postapocalíptico.
<i>Mad Max (4) Fury Road</i>	Súbditos de Immortan Joe	Visual (tuertos)	En el pueblo hay muchas personas ciegas, con el iris del ojo blanco, representación de los que no tienen nada en el desierto y esperan que el dictador les ofrezca agua (representación del sustento)
Intelectual			
<i>Mad Max 3</i>	Blaster (Destructor)	Intelectual (retraso intelectual)	Blaster representa la fuerza bruta en el dúo Master-Blaster, pareja que dirige la planta de energía del metano que alimenta a Negociudad. Sus limitaciones intelectuales potencian un personaje temible por su fuerza.
<i>Mad Max (4) Fury Road</i>	Rictus Erectus	Intelectual (retraso intelectual)	Uno de los hijos del dictador Immortan Joe, físicamente muy fuerte pero con la madurez e inteligencia de un niño pequeño. Se opone a su hermano Corpus Colossus, que es muy inteligente pero con enanismo.
Psíquica			
<i>Sunshine</i>	Capitán Pinbacker	Psíquica (psicosis)	Pinbacker es el principal antagonista de la película, un científico de la primera misión que termina como un fanático religioso cuya meta es aniquilar a toda la humanidad.
<i>Waterworld</i>	Vagabundo	Psíquica (bipolaridad)	Crazy drifter es un marino vagabundo que aborda el barco de Mariner y es representado con el pelo alborotado y mirada alocada. En algunos momentos parece tener graves trastornos de conducta e incapacidad para relacionarse con el resto de personajes.

Frente a este dominio de las capacidades y discapacidades físicas, el resto de las discapacidades se encuentran en un segundo plano. Incluso algunos tipos de discapacidad, como la visceral son residuales en las películas analizadas, en parte porque no es fácil identificarlas. Varios de los antagonistas de las películas de ficción climática son retratados como personas complejas con algún tipo de alteración de la personalidad, una definición que podría encajar laxamente con la psicosis. Las propias tramas narrativas presentan a antagonistas que antes o después pierden el sentido

de la realidad y esto les lleva a cometer actos éticamente injustificables. Es el caso del Capitán Pinbacker en *Sunshine*, único sobreviviente del Icarus I, y cuyas apariciones se acompañan de sonidos e imágenes distorsionadas que potencian su locura.

Sin embargo, la discapacidad intelectual aparece en la muestra de forma algo más nítida. Por ejemplo, el dúo Master-Blaster de *Mad Max 3, La Cúpula del Trueno*, representa la combinación de la inteligencia y la fuerza en dos personas con discapacidad, donde cada parte (inteligencia excepcional y fuerza física excepcional) va asociada a una discapacidad (discapacidad motriz y discapacidad intelectual). En *Mad Max 4, Fury Road*, dos hijos del dictador Immortan Joe forman otro dúo similar: Rictus Erectus (muy fuerte pero con discapacidad intelectual) y Corpus Colossus (muy inteligente pero con enanismo).

La discapacidad visual o del lenguaje, sin embargo, no suelen aparecer en las películas de la muestra como oposición. En escenarios donde predomina lo físico, la falta de visión simboliza dependencia y necesidad, al menos esto se deduce del pueblo cegado que espera implorante el agua del dictador Immortan Joe. En el caso de Deacon, jefe de la banda de malechores de *Waterworld*, la falta de visión en un ojo le conecta con toda una tradición de piratas tuertos y con una pata de palo. En el caso de la discapacidad del lenguaje, el habla se vincula más bien con el lado salvaje de lo social. Así, el niño salvaje de *Mad Max* es mudo, y su papel se vincula a la capacidad innata de las personas para adaptarse a los escenarios más adversos.

4. Discusión

4.1. Estereotipos de la discapacidad en el cine de ficción climática

Del análisis realizado se desprende que la mayor parte de los personajes con discapacidad refuerzan lo inhóspito de los escenarios apocalípticos y postapocalípticos en las películas de ficción climática, incidiendo en los retos que dichos escenarios suponen para la adaptación de la humanidad a un contexto tan adverso. Esto es especialmente significativo en lo que respecta a la discapacidad motriz, la más frecuente en la muestra y la que ofrece una mayor diversidad de enfoques. En aquellas películas que narran un viaje físicamente exigente, metáfora del proceso que debe superar el héroe clásico, la discapacidad motriz acompaña las penurias de los protagonistas y ensalza sus logros. Este predominio de lo físico ha permitido al subgénero incidir en una fotografía donde los desiertos de arena, agua o hielo son conmovedores y apabullantes, protagonistas con entidad propia en muchas de estas obras cinematográficas. Ante estos temibles espacios y frente al estereotipo clásico que retrata a la persona discapacitada como débil y necesitada (Longmore, 1987; Foss et al., 2016), algunos de los principales protagonistas, especialmente los de la saga *Mad Max*, presentan discapacidades que les engrandecen y realzan sus gestas.

La mayor parte de los personajes con discapacidad refuerzan lo inhóspito de los escenarios apocalípticos y postapocalípticos en las películas de ficción climática, incidiendo en los retos que dichos escenarios suponen para la adaptación de la humanidad a un contexto tan adverso

Pero este predominio de lo físico también hace que la discapacidad visual represente en este tipo de películas una limitación extrema, como la del pueblo subyugado en *Mad Max 4, Fury Road*. La falta de visión parece aquí una metáfora de la carencia de poder, más aún cuando el dictador se ubica en la montaña desde la que todo se ve. Aunque en el rico universo simbólico de George Miller los héroes también presentan discapacidades, los antagonistas con discapacidad terminan reforzando la clásica y estereotipada idea de que los malos deben presentar visibles imperfecciones (**Badía-Corbella; Sánchez-Guijo-Acevedo**, 2010).

Sin embargo, la discapacidad del lenguaje o la visual tienen un papel más complejo en lo que se refiere a esta construcción de estereotipos. El niño salvaje de *Mad Max: The Road Warrior*, interpretado por Emil Minty, es presentado como una alimaña libre y desafiante que solo emite gruñidos y que se esconde con su *boomerang* en un poblado que intenta sobrevivir de forma civilizada. No es de extrañar que termine tejiendo amistad con Max, a la vista de todo lo que les une. Pero además, al final de la película comprendemos que el narrador de la misma, la voz en *off* que explica qué ha sido de Max y del poblado, es la del propio niño salvaje ya anciano, tras haber asumido la responsabilidad de liderar a la Tribu del Norte. Lo que al principio parece una limitación del habla termina convirtiéndose en una voz que da testimonio de lo vivido y en un símbolo de continuidad hacia el futuro.

Lo que al principio parece una limitación del habla termina convirtiéndose en una voz que da testimonio de lo vivido y en un símbolo de continuidad hacia el futuro

En cualquier caso, el abultado porcentaje de personajes con discapacidad en películas de la saga *Mad Max* y el rol que a veces se les reserva nos hace pensar que la inclusión de estos papeles no sólo depende de las necesidades narrativas, sino también del compromiso particular de guionistas y directores con estos colectivos minoritarios e históricamente relegados. En el cine español es un factor visible en directores como Fesser (**Jiménez-Gómez et al.**, 2021). **Broderick y Ellis** (2019) argumentan que George Miller recurre a personajes discapacitados no sólo para acrecentar sus limitaciones y ensalzar sus logros, sino porque este tipo de personajes dan más realismo a las problemáticas sociales que aparecen en sus películas. Esto vendría a mostrar que las películas de ficción climática pueden conseguir sus objetivos narrativos y artísticos tanto construyendo estereotipos dañinos sobre la discapacidad como, al contrario, rompiendo con ellos.

Uno de los pensadores más influyentes en lo que se refiere a la construcción de los imaginarios sociales, Castoriadis, defendía que la palabra es el acto y la imagen es el sueño. Frente a una lógica heredada (identitario-conjuntista) Castoriadis propone un imaginario social como potencia, recogiendo toda una tradición que asimila la imagen a la creación ensoñadora. El cine parece ser uno de los espacios creativos clave en

este proceso de soñar nuevas imágenes. Conseguir que las personas con discapacidad ocupen roles productivos y creativos en el sector cinematográfico, especialmente los vinculados a la construcción de narrativas, permitiría superar la fase de normalización y lograr una integración más ambiciosa de las personas discapacitadas. Esta defensa de la fase productiva como superación de la fase de representación es algo que también anima el trabajo de **Susanne Hartwig**:

"Una inclusión con integración y diferenciación significa que una película no trata solamente de la discapacidad o se apoya en actores con discapacidad sino que las personas con y sin diversidad funcional negocian las reglas de la historia narrada. En este sentido, una película inclusiva constituye un 'espacio de juego' para nuevas experiencias con la discapacidad y para nuevas perspectivas sobre ella. Permite que surjan nuevas imágenes en los imaginarios de los espectadores que pueden servir de puntos de referencia también en la vida social cotidiana, y el marco ('frame') que condiciona la percepción de la discapacidad se ensancha" (**Hartwig**, 2020, p. 270).

Las películas de ficción climática pueden conseguir sus objetivos narrativos y artísticos tanto construyendo estereotipos dañinos sobre la discapacidad como, al contrario, rompiendo con ellos

4.2. Los pares de opuestos capacidad-discapacidad

Además, las películas de ficción climática de la muestra pueden ser analizadas a partir de varios pares de opuestos, en línea con el proceso dialéctico que se establece entre los conceptos conjugados del filósofo **Gustavo Bueno** (1978). Quizás el ejemplo más claro en estas películas sea el uso simbólico del par de opuestos capacidad-discapacidad para resaltar la hostilidad de los retos que tienen que superar los protagonistas. En la saga *Mad Max*, de hecho, aparecen combinaciones de personajes que forman alianzas para mejorar sus probabilidades de subsistencia. Es el caso del dúo *Master-Blaster* y del equipo que forman *Rictus Erectus* y *Corpus Colossus*, hijos de *Immortan Joe*. Ambos duos combinan a la vez fuerza física con discapacidad intelectual e inteligencia con discapacidad motriz. Si en el cine clásico han sido frecuentes los personajes salvajes y fuertes, potencialmente peligrosos pero de noble corazón (como el jorobado de *Notre Dame*), su combinación con la estrategia e inteligencia extraordinaria de *Master* o *Rictus Erectus* aseguran personajes más interesantes y narrativas diferenciales. Cuando *Max* consigue vencer a *Blaster* con multitud de dificultades en la *Cúpula del Trueno* descubre que, en realidad, ese enorme forzudo tiene una discapacidad intelectual y no puede matarlo. La desconexión ocasional de los opuestos deja ver la debilidad del dúo.

Pero el par de opuestos capacidad-discapacidad puede extenderse sin demasiada dificultad a otros pares de conceptos clave en el cine de ficción climática como oasis-desierto. Esta conexión metamérica se construye en ambas direcciones, pues a la vez que el oasis se define por el tipo de desierto en el que se ubica, lo inhóspito del desierto depende de los respiros que el oasis es capaz de ofrecer. Con todo, las películas de ficción climática suelen sacar partido de forma recurrente a la conexión diamérica

entre ambos conceptos, pues cuando el desierto y el oasis son dos territorios opuestos y con fronteras bien definidas, se potencia lo que cada uno de estos mundos ofrece pero también lo complementarios que son en las vidas de los protagonistas. Los desiertos de arena, agua o hielo son, sin duda, espacios salvajes, pero no del todo inhóspitos e inhabitados, porque la vida siempre está surgiendo o a punto de aparecer en ellos. Incluso cuando parecía el final de todo. Por ello, la desolación del desierto enfatiza el valor de los oasis perdidos, pero también parece contener la aparición de los próximos. El oasis, ya sea como realidad opuesta (diamérica) o parte misma del desierto (metamérica), se representa en las películas analizadas como un objetivo esperanzador que sólo merecen quienes fueron capaces de atravesar con éxito el desierto. Así lo hicieron Max, The Mariner y la micro-sociedad que viajaba en el tren de *Snowpiercer*.

Ahora bien, lo que mejor define al verdadero oasis es su altura. La fértil montaña-fortaleza de Immortan Joe en *Mad Max: Fury Road*, la frondosa Tierra Seca de *Waterworld* o las montañas con vida de *Snowpiercer* son objetivos de altura que requieren de una revolución en la gestión del poder político. No son oasis a los que se llega, hay que lucharlos en el desierto. La civilización que se ha autodevorado a pesar de contar con una gran abundancia de recursos naturales y energéticos se debe redimir y hacerse merecedora de su correspondiente oasis. Nuestros antepasados nacieron en un “Edén climático”, señalaba **Tuhus-Dubrow** (2013, p. 61), en una “época geológica extraordinariamente hospitalaria para la vida humana”. Sin embargo, señala la autora, ahora hemos entrado en lo que algunos científicos llaman el “Antropoceno”, donde predomina la actividad humana y su capacidad de transformar el planeta.

“Los productos de nuestro conocimiento nos han desalojado de nuestro paraíso climático, al que varias de estas novelas [*cli-fi*] se refieren nostálgicamente como el viejo mundo”, explica **Tuhus-Dubrow** (2013, p. 61).

La búsqueda del paraíso, por tanto, es en parte una lucha por recuperar lo perdido. El cine *cli-fi* recuerda el pasado, pero también esboza lo que podría ser el futuro.

4.3. Discapacidad, diversidad y resiliencia en la proyección del futuro

Como hemos comprobado, la construcción de estereotipos basados en lo excepcional es dominante entre las películas de ficción climática, incluso en los personajes infantiles. En ese sentido, los niños y niñas de la muestra analizada atesoran discapacidades que representan aspectos vinculados con la inocencia y lo salvaje. Tanto Enola (*Waterworld*) como el niño salvaje de *Mad Max* son personajes con una cierta dosis de misterio, porque más allá de su inocencia, simbolizan una innata capacidad humana a la hora de adaptarse al entorno. En el caso del niño, su conexión con lo salvaje se dibuja con una discapacidad que supuestamente le hace menos sociable, la imposibilidad de comunicarse con el lenguaje.

Por tanto, la discapacidad también es en algunas de estas películas señal de unas cualidades extraordinarias que terminan siendo necesarias para resolver los problemas planteados. Enola, interpretada por Tina Majorino, es la niña huérfana que tiene en su espalda el tatuaje-mapa que servirá para encontrar la Tierra Seca de *Waterworld*.

Por tanto, también será clave a la hora de guiar a la humanidad hacia el oasis Everest. Frente al marino mutante que puede bucear y nadar entre la civilización hundida, la niña no sabe nadar porque fué criada en la montaña, último reducto de vida en la Tierra. Su carácter soñador y sus dibujos de árboles y caballos, algo desconocido para el resto, le convierten en un oráculo para evitar definitivamente el desierto de agua.

Enola y el niño salvaje representan la resiliencia de la sociedad en su estado más primario, la posibilidad real de vencer el desierto. Ante los distintos retos que ponen en duda el espacio social de convivencia es especialmente importante la capacidad de imaginar como sociedad qué escenarios futuros queremos construir y plantear herramientas para la mitigación y adaptación ante el cambio climático. Los personajes infantiles de estas películas suelen poner a prueba distintas narrativas que permiten a la ciudadanía anticipar los efectos de la crisis climática, ayudando a generar respuestas más eficientes a los mismos. Este es el gran aporte de la ciencia ficción, precursora a la hora de dibujar escenarios predictivos, apoyándose en aspectos clave como el papel de la tecnología en estos escenarios:

La anticipación de los futuros tecnológicos se ha plasmado en retóricas de la expectación que descansan en el poder de la ciencia y sus diversos frutos tecnológicos para producir futuros materiales. Estos estudios de las expectativas han demostrado el papel de las "ficciones" a la hora de configurar las acciones de los actores clave en el desarrollo de las nuevas tecnologías y en la elucidación de los giros de los diversos desarrollos tecnológicos, desde las trayectorias de apoyo a la investigación hasta los caminos secundarios de las tecnologías de nicho. (**Whiteley et al.**, 2016, p. 30)

Pero en el diseño de las medidas de mitigación y adaptación ante el cambio climático es esencial integrar la diversidad, como ocurre con algunos de los personajes con discapacidad en el cine de ficción climática:

“La ficción climática va más allá de las expectativas simplistas porque no se limita a abordar el cambio climático, sino que investiga las posibles y complejas reacciones humanas en situaciones de estrés y cambio”, explican **Whiteley et al.** (2016, p. 31).

En este ejercicio creativo es donde la confluencia de la diversidad y las narrativas de ficción pueden aportar una herramienta especialmente interesante. Ante el escenario que dibuja el futuro climático, la ficción audiovisual y la diversidad podrían permitir esbozar mejores propuestas de adaptación y proyectos concretos para enfrentarnos de forma inteligente y creativa a los distintos retos. El creciente debate sobre el alcance educativo del cine de ficción climática vendría a apoyar la idea de que este subgénero ha logrado suficiente entidad en los últimos años como herramienta de anticipación.

Ante el escenario que dibuja el futuro climático, la ficción audiovisual y la diversidad podrían permitir esbozar mejores propuestas de adaptación y proyectos concretos para enfrentarnos de forma inteligente y creativa a los distintos retos

5. Referencias

Badía-Corbella, M.; Sánchez-Guijo-Acevedo, F. (2010). La representación de las personas con discapacidad visual en el cine. *Revista Med Cine*, 6, 69-77.

https://revistas.usal.es/cinco/index.php/medicina_y_cine/article/view/13796

Bolt, D. (2011). *Cinematic Representations of Disability: Examining Films from the Silent Era to the Present*. Routledge.

Boykoff, M.; Aoyagi, M.; Ballantyne, A. G.; Benham, A.; Chandler, P.; Daly, M.; Doi, K.; Fernández-Reyes, R.; Hawley, E.; Hwang, K.; Lee, K.; Lyytimäki, J.; McAllister, L.; McNatt, M.; Mervaala, E.; Mocatta, G.; Nacu-Schmidt, A.; Oonk, D.; Osborne-Gowey, J.; Pearman, O.; Petersen, L. K.; Simonsen, A. H.; Ytterstad, A. (2022). World newspaper coverage of climate change or global warming, 2004–2022: Media and Climate Change Observatory Data Sets [Dataset]. University of Colorado Boulder.

<https://pure.au.dk/portal/en/publications/world-newspaper-coverage-of-climate-change-or-global-warming-2004-2>

Broderick, M.; Ellis, K. (2019). Introduction. En: Broderick, M.; Ellis, K. (eds.). *Trauma and Disability in Mad Max. Beyond the Road Warrior's Fury*. Palgrave Pivot Cham. Springer Nature Switzerland.

<https://doi.org/10.1007/978-3-030-19439-0>

Bueno, G. (1978). Conceptos conjugados. *El Basilisco*, 1, 88-92.

Canet, F.; Valero, M. Á.; Codina, L. (2016). Quantitative approaches for evaluating the influence of films using the IMDb database. *Communication & Society*, 29(2), 151-172.

<https://doi.org/10.15581/003.29.2.151-172>

Foss, C.; Gray, J.; Whalen, Z. (Eds.) (2016). *Disability in comic books and graphic narratives*. Palgrave Macmillan UK.

Hartwig, S. (2020). Cuestión de perspectiva: la diversidad funcional en el cine contemporáneo. Inclusión, integración, diferenciación, La diversidad funcional en la literatura, el cine y las artes escénicas. En: Hartwig, Susanne; Checa-Puerta, Julio Enrique (eds.). *Imágenes de la diversidad funcional, Literatura, artes escénicas, visuales y virtuales*, 253-273.

<https://www.peterlang.com/series/imod>

Jiménez-Gómez, I. (2022). Metodologías de investigación para el estudio de la ficción climática cinematográfica. En: Eguizábal-Maza, Raúl; Rodríguez-de-Austria, Alfonso M.; Jiménez-Gómez, Isidro (eds.). *Metodologías e innovación para el estudio de la comunicación*. Editorial Fragua, 187-206.

<http://hdl.handle.net/10498/27917>

Jiménez-Gómez, I.; Jiménez-Narros, C.; Perlado-Lamo de Espinosa, M. (2021). Cine español y discapacidad: estímulos para el empleo de personas con discapacidad en el sector cinematográfico. En: Zurita, H. Vivar; Perlado-Lamo-de-Espinosa, M. (eds.). *Comunicación, discapacidad y empleabilidad: el compromiso profesional con la inclusión*. McGraw-Hill/Interamericana de España, 97-118.

Leyda, J.; Loock, K.; Starre, A.; Barbosa, T. P.; Rivera, M. (2016). The Dystopian Impulse of Contemporary Cli-Fi. *Institute for Advanced Sustainability Studies Working Papers*.

Longmore, P. (1987). Screening stereotypes: Images of disabled people in television and motion pictures. In: Gartner, A.; Joe, T. (eds.). *Images of the disabled, disabling images*. Praeger, 65–78.

Madsen, R. P. (1973). *The Impact of Film. How Ideas Are Communicated Through Cinema and Television*. ERIC.
<https://eric.ed.gov/?id=ED086245>

Monjas, M. I.; Arranz, F.; Rueda, E. (2005). Las personas con discapacidad en el cine. *Revista Española sobre Discapacidad Intelectual*. 36(1), nº213, 13-29.

Montañés, E.; Calvo, E. (2018). Lo que la película Campeones ha hecho por la discapacidad. *ABC*, 30 de diciembre.
https://www.abc.es/sociedad/abci-pelicula-campeones-hecho-discapacidad-201812300151_noticia.html

Pérez-de-los-Cobos-Hernández, E. (2019). Canción de hielo y fuego: análisis de una distopía climática a la luz del derecho ambiental. *Anamorphosis*, 5(2), 539-564.
<https://doi.org/10.21119/anamps.52.539-563>

Salmose, N. (2018). The Apocalyptic Sublime: Anthropocene Representation and Environmental Agency in Hollywood Action-Adventure Cli-Fi Films. *The Journal of Popular Culture*, 51(6), 1415-1433.
<https://doi.org/10.1111/jpcu.12742>

Seelig, M. I. (2019). Popularizing the environment in modern media. *The Communication Review*, 22(1), 45-83.
<https://doi.org/10.1080/10714421.2019.1569449>

Svoboda, M. (2016). Cli-fi on the screen (s): patterns in the representations of climate change in fictional films. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Climate Change*, 7(1), 43-64.
<https://doi.org/10.1002/wcc.381>

Tuhus-Dubrow, R. (2013). Cli-fi: Birth of a genre. *Dissent*, 60(3), 58-61.
<https://doi.org/10.1353/dss.2013.0069>

Vega-Fuente, A.; Martín, R. (1999). Los medios ante la discapacidad: más allá de los estereotipos. *Comunicar*, 12, 111-116.
<https://doi.org/10.3916/C12-1999-17>

Vicente-Torrice, D. (2021). El cine 'CliFi' o la rentabilidad de salvar el planeta: Análisis de los contextos de producción, distribución y exhibición en España entre 2000 y 2019. *Fonseca, Journal of Communication*, 23, 109–128.
<https://doi.org/10.14201/fjc202123109128>

Whiteley, A.; Chiang, A.; Einsiedel, E. (2016). Climate change imaginaries examining expectation narratives in Cli-Fi novels. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 36(1), 28–37.
<https://doi.org/10.1177/0270467615622845>