

/ AUTORA

Ana Fernández Riverola

/ CORREO-E

anafrmoda@gmail.com

/ ADSCRIPCIÓN PROFESIONAL

Profesora de patronaje y confección de la Junta de Andalucía.

Estudiante del Máster universitario de Humanidades: Arte, Literatura y Cultura Contemporáneas de la UOC.

/ TÍTULO

La influencia del Steampunk e internet en el tipo de las agrupaciones del Carnaval de Cádiz (2011-2018).

/ RESUMEN

Internet ha supuesto un cambio radical en la forma de buscar, recibir y transmitir información, ya que debido a su instantaneidad y fácil acceso, las relaciones sociales han dado un paso hacia una apertura global, que ha llevado a la comunicación hacia un lenguaje que sustituye la palabra por la imagen. Esta transformación de las formas de ver y entender el mundo hacia lo visual ha generado formas de expresión nativas de lo digital que se aceptan, se adoptan y normalizan dentro de la sociedad contemporánea. El Carnaval de Cádiz y, especialmente, el Concurso Oficial de Agrupaciones del

Carnaval de Cádiz no son ajenos a este cambio de paradigma cultural. Las formas de creación y de transmisión de esta expresión cultural gaditana se han visto, de manera inevitable, inmersas en la influencia de la cultura digital, sobre todo en su aspecto más visual y estético: el tipo de la agrupación. En este sentido, la indumentaria de las agrupaciones del carnaval siempre ha estado sujeta a cambios de imagen relacionados con las tendencias sociales del momento. Estando, por tanto, en la última década bajo el influjo estético de las llamadas tribus nativas digitales.

/ PALABRAS CLAVE

Internet, Carnaval de Cádiz, tipo de carnaval, tribus urbanas, steampunk.

/ AUTOR

Ana Fernández Riverola

/ E-MAIL

anafrmoda@gmail.com

/ PROFESSIONAL AFFILIATION

Professor of pattern making and preparation of the Junta de Andalucía.

Student of the University Master's Degree in Humanities: Contemporary Art, Literature and Culture at the UOC.

/ TITLE

The influence of Steampunk e internet in the tipo of the Cádiz Carnival ensembles (2011-2018).

/ ABSTRACT

The internet has brought about a radical change in the way we search for, receive and transmit information. This has had a great impact on society and culture since, due to its instantaneity and easy access, social relations have taken a step towards a global opening, which has led communication towards a language that replaces the word with the image. This transformation of the ways of seeing and understanding the world towards the visual has generated forms of expression native to the digital that are accepted, adopted and normalized within contemporary society. The

Cádiz Carnival and, especially, the official competition of Cádiz carnival groups, have been affected by this change in cultural paradigm. The forms of creation and transmission of this Cádiz cultural expression have inevitably been immersed in the influence of digital culture, above all in its most visual and aesthetic aspect: the “tipo” of the carnival ensembles. In this sense, the clothing of carnival groups has always been subject to aesthetic changes and has evolved alongside social trends, and therefore, in the last decade it has been under the aesthetic influence of digital native tribes

/ PALABRAS CLAVE

Internet, the carnival of Cádiz, “tipo” of Cadiz’s carnival, urban tribe, Steampunk.

/ Artículo recibido: 31/07/2020 / **Artículo aceptado:** 11/08/2020

A steampunk-style hot air balloon is the central image. It has a dark, rounded basket at the top, two large goggles resting on the basket, and a camera mounted on a tripod at the bottom. The balloon is made of a dark, textured material and is set against a background of a cloudy sky.

La influencia del Steampunk e internet en el tipo de las agrupaciones del Carnaval de Cádiz (2011-2018)

/ Ana Fernández Riverola



La influencia del Steampunk e internet en el tipo de las agrupaciones del Carnaval de Cádiz (2011-2018)

Ana Fernández Riverola

378

1. Introducción

A nivel cultural, llevamos años inmersos en un cambio de paradigma. Internet ha supuesto una mutación en cómo nos vemos y observamos el mundo que nos rodea. Para entender esta ruptura rescato una anécdota que, a forma de cuento, narra Remedios Zafra en su conferencia *Crear un mundo conectado* y que nos proyecta una fotografía de este cambio:

En el asiento de atrás de un coche, un niño movía los dedos pulgar e índice de su mano derecha sobre el cristal de la ventanilla. Lo hacía porque intentaba ampliar la imagen de una vaca que pastaba en el campo de afuera y lo hacía como si el cristal fuera su pantalla y la imagen real asible y manipulable, como si el mundo real estuviera allí representado y tocarlo le permitiera un primer plano del animal. (Zafra, 2018)

Esta anécdota resulta significativa ya que muestra cómo nos relacionamos con el mundo a través de las pantallas, y cómo esta relación condiciona la forma de entender nuestro entorno y sociedad. En este sentido, en la actualidad existen colectivos sociales, en un principio, profundamente

contraculturales, cuyas relaciones son exclusivamente digitales, y que manteniendo unas aficiones y una estética común, conforman lo que podemos llamar tribus urbanas digitales. Entre ellas destacan por su enorme difusión el *cyberpunk* y el *steampunk*. El *cyberpunk* es considerado un movimiento heredero del punk que nace en la década de los ochenta

como una corriente que, a diferencia de crearse, desarrollarse y difundirse en el mundo real mediante la música [como solía ser habitual para los movimientos contraculturales anteriores], se originó en la literatura de ciencia ficción hasta florecer en el mundo online (Prieto, 2018: 89).

Para los *cyberpunks*, «la tecnología se vuelve, por tanto, un componente indispensable de la comunicación, no es una mera herramienta al uso, sino que formará parte de la cultura y de la vida cotidiana» (2018: 91). En esta misma línea, pero desde otro prisma estético, el movimiento *steampunk* nace de «una fuerte tensión entre pasado, presente y futuro» (Prieto, 2016: 97). Una estética que recrea los tres momentos (pasado, presente y futuro) en una visión ucrónica, mezclando momentos histórico-artísticos aparentemente inconexos

pero que posibilitan el diseño *degadgets* tecnológicos con apariencia victoriana. Esta tribu se caracteriza por la nostalgia y la melancolía de un pasado inexistente, un pasado reinventando que configura un tiempo con influencias futuras, abrazando la ciencia y la tecnología como medios que hacen posible formular un imaginario repleto de influencias artísticas, las cuales convergerán en torno a un núcleo movido por la maquinaria a vapor. Así, destacaremos el empleo de engranajes, turbinas, tuberías, hierros, aspas, chimeneas, relojes, medidores o termómetros, zeppelines, globos aerostáticos y un largo etcétera de artíluguos como elementos de composición y de inspiración de la estética retro futurista (2016: 96).

Asimismo, en los últimos años podemos observar cómo esta nueva receta de construcción de realidades a través de lo digital y desde la visión de progreso se filtra hacia la cultura popular y de masas. Los elementos tradicionales de las culturas locales se modifican y reconfiguran, ya sea en su vía de proyección: compartida en redes sociales y nuevos medios, o en la forma de creación: desde dónde y cómo se piensa la obra artística y cómo esta se articula. En este sentido, el Carnaval de Cádiz es una muestra más de esta nueva realidad, supuestamente, aumentada. La expansión de su forma de difundirse o el *feedback* con los medios de comunicación *online* y las redes sociales son solo algunas de las maneras en las que internet influyen en las agrupaciones de carnaval. En este sentido, el tipo del carnaval que «es más que un disfraz: es la representación icónica de la fiesta, tiene un significado propio y está relacionado con el repertorio de las agrupaciones que le dan corporeidad» (Barceló, 2015: 17), y su construcción estética, a pesar de que en escasas ocasiones se puedan ver elementos digitales de manera evidente, ha sido alterada por este ingrediente digital que transgrede la base de su construcción y sus connotaciones culturales.

Por tanto, con este estudio nos proponemos abordar la influencia de internet y las tribus urbanas digitales, centrandonos en el caso del *steampunk*, en el tipo de las agrupaciones del carnaval de Cádiz. Es decir, observar la interacción entre un fenómeno de la cultura popular gaditana, como es el tipo de las agrupaciones del carnaval, con un elemento que se articula dentro de la sociedad digital globalizada, como es la estética *steampunk*. Para ello hemos utilizado un método multidisciplinar a través de cual, en un proceso de estudio bibliográfico y de revisión de fuentes digitales, hemos buscado un enfoque que abarque ambos fenómenos y nos permita sistematizar sus relaciones y su dialéctica dentro del contexto dado. Además de la diversa bibliografía, hemos analizado imágenes y vídeos de agrupaciones que participa-

ron en el Concurso de Agrupaciones de Carnaval entre los años 2011 y 2018 —ambos inclusive—, una horquilla delimitada por la frecuencia del uso de esta estética y por ser la década en la que destaca un mayor influjo de internet. Tras la selección del material, hemos realizado un proceso de estudio sintético desde el que nos hemos aproximado al objeto de estudio desde su perspectiva más amplia —social— hacia la más concreta —semiótica—. Es decir, desde el cambio de paradigma que provoca internet a nivel social y estético hasta el caso concreto de nuevos códigos en el *tipo* de agrupaciones de carnaval de la última década.

En un primer punto de este estudio, abordaremos la importancia de internet en la sociedad actual y cómo ha cambiado las relaciones del ser humano con su entorno cultural más próximo, abriendo camino a nuevas herramientas de interacción que potencian la imagen como elemento comunicativo. Posteriormente, observaremos el valor de la imagen en la época actual y cómo son claves en la proliferación y propagación de movimientos tribales digitales. En los últimos puntos abordaremos la relación entre internet y el carnaval de Cádiz y finalmente concretaremos la relación entre el *steampunk* el tipo de las agrupaciones poniendo como ejemplo comparsas concretas de la última década.

2. Internet. «El mal proviene del hombre... y el bien de la tecnología» (Kirtchev, 1997)

Cuando hablamos de internet pocas veces tenemos la concepción de kilométricos cables, inmensas instalaciones de servidores y disputas geopolíticas. Más bien, parece que lo pensamos como una gran nube, sostenida en el vacío, neutra y apolítica en la que podrás encontrar todo lo que nos interese o queramos buscar. Por supuesto, esto no es así, pero señala algo muy representativo de su relevancia en la reconfiguración de nuestra sociedad, nuestras relaciones y nuestra cultura: no tenemos claro qué es ni cómo funciona la red y, sin embargo, apenas somos capaces de imaginar la vida sin ella.

Los orígenes de internet se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California (Estados Unidos). Posteriormente, un grupo de investigadores del CERN¹ crea los lenguajes y servidores que facilitan la interconexión. El propósito inicial de la red fue el que personas investigadoras pudieran compartir información para así facilitar el flujo de datos entre los laboratorios y las universidades de forma automática y horizontal (Sassoon, 2015: 1663).

Hoy día la red tiene una aplicación más amplia y diversa gracias al desarrollo tecnológico que ha posibilitado compartir todo tipo de información en cualquier lugar de forma instantánea. Esta transmisión acelerada de información ha transformado dinámicas de intercambio social desde afectivas hasta profesionales. Asimismo la cultura se ha visto transformada por la necesidad de los individuos contemporáneos por compartir, crear y manipular información, por la recopilación masiva de datos, la instantaneidad, la voracidad y la futilidad de lo visto y lo compartido, así como por el sometimiento continuo a generar y consumir contenido, es decir a «la condición del *always on*, del siempre conectados, a un continuo acto de compartición en la red» (Martín Prada, 2018: 9).

3. La importancia de la imagen

La producción masiva de imágenes tiene un papel protagonista en el modelo cultural del último internet, ya que «la fusión de cámara y dispositivo de comunicación en los teléfonos móviles implicó la emergencia de un nuevo modelo de comunicación visual, basado en la combinación de imagen y lenguaje textual» (2018: 9). La hiperconectividad y el flujo continuo de imágenes en la red hace que estructuremos el pensamiento, y por tanto el conocimiento y la subjetividad, en imágenes, pareciendo que configuramos la información como imagen para orientarnos en el mundo (2018: 21). En este sentido, «la construcción visualmente mediatizada del espacio social es un hecho ya insoslayable» (2018: 19). Por lo que las imágenes deben ser clasificadas, sometidas a una organización forzada, vertidas en cajas, y en su supuesta libertad individual de creación y consumo se adecúa a una normatividad hegemónica. Por tanto, el consumo y creación de imágenes simplificadas, repetidas, apropiadas y que se amoldan a clichés preestablecidos estructuran y construyen un mundo mucho más simple, domesticado y, paradójicamente, poco diverso que la realidad.

En este contexto en el que las imágenes se convierten en una forma primordial de pensar y crear, la creación artística y visual juega un papel transcendente en la configuración de una nueva «cultura capitalista del exceso estético» (Rendueles, 2017) en la que los individuos nos encontramos rebosantes de una subjetividad que paradójicamente provoca una ruptura con la idea clásica de alienación y es a la vez una terrible fuente de malestar o sufrimiento (2017). En la red se encuentra cualquier representación, previamente configurada que incita a su búsqueda. Esto hace que exista una predicción de la creatividad que se antoja previa a su propia

creación. Para crear un diseño o una obra de arte en la que se quiera mostrar, por ejemplo, una manzana; se buscará en el navegador web imágenes de esta. Terminando por proponer dentro de lo estereotipado, sometiendo a la libertad creativa a un *corset* de algoritmos cuantificables que nos ofrecen la reproducción de una copia.

En este sentido, la apropiación de imágenes toma cuerpo y forma, ya que en internet, que es ante todo un espacio de circulación de información, los datos, así como las imágenes, intercambiables, siempre son susceptibles de ser raptadas y modificadas, convertidas en un remix digital. Por tanto, como indica Martín Prada sobre la creación artística y visual:

En estas vías de apropiacionismo en la red se delataría un nuevo giro antropológico, casi etnográfico, en la creación artística actual, al devenir el artista un observador (y raptor) de las imágenes de la vida de los demás; el artista como alguien que navega por la red reivindicando como medio de creación de acumulación de materiales, la combinación, la repetición, la imitación, los modos de acción *deejay*, otorgando prioridad a las tareas de archivación y selección-transformación (Martín Prada, 2018: 108)

4. Moda, imagen y tribus urbanas en la época de internet

El apropiacionismo en la creación no solo se desarrolla en los artistas visuales, sino que se propaga a otros campos de forma viral. La indumentaria, convertida en moda, forma parte de un fragmento de la representación del cómo nos ven y el cómo nos vemos. En la moda encontramos una disciplina atravesada por la imagen y la apariencia, así que la irrupción y el asentamiento de internet, con su importancia de lo visual, ha provocado en la forma de pensarla, poseerla y crearla. Esta transformación se manifiesta con el auge de aplicaciones y plataformas como Instagram o Pinterest o con el fenómeno de los *egobloggers* o *youtubers*, que han contribuido a generar imágenes de moda e impulsar el consumo de la industria textil.

Tal y como es interpretada por los semióticos, la moda es una estructura de comunicación y expresión entendida dentro de los preceptos de la sociedad. Es decir, tiene un código lingüístico propio que se estructura de una forma no verbal (De la puente-Herrera, 2013: 206). En este sentido, la moda, comunica con el *look* o el estilo en sí mismo que a su vez, combinada con la red, proyecta de manera masiva nuestra manera de vestir y lo que queremos comunicar. Además, la moda ya de

por sí mantiene unos ritmos vertiginosos que se retroalimentan de los procesos de producción/consumo digitales dando lugar a un proceso mimético en el que «el individuo no sólo [sic] padece por el ritmo moderno, sino también a causa de nuestro apetito de un intercambio de comunicación auténtica» (De la puente-Herrera, 2013: 385). En este proceso, los nativos digitales deconstruyen las formas tradicionales de la moda y sus estructuras de creación cerrada y jerárquica de la relación diseñador-consumidor. Estas se explican mediante la teoría del *Trickle Down Effect*, por la que la tendencia desciende por la pirámide social desde la élite (Veblen, 2000) y aterriza en las masas.

4.1. La horizontalidad de la moda y las tribus urbanas

La producción de imágenes de moda en internet ha estimulado un cambio en las estructuras jerárquicas de transmisión de la tendencia hacia otras más horizontales, que tienen como antecedentes los cambios culturales de las décadas de los sesenta y setenta. La subcultura de esos años cambió la relación unilateral de la sociedad con la cultura hegemónica, «los individuos ya no quieren parecerse a sus antepasados, pero sí buscan parecerse a sus contemporáneos» (De la puente-Herrera, 2013: 383); es decir, se produce una búsqueda entre iguales. Esto dio lugar al nacimiento de las tribus urbanas que tuvieron una especial relevancia en este cambio, principalmente los estilos que nacieron en la horquilla de los cincuenta/setenta como, por ejemplo, los *teddyboys*, los *beats*, los *modos* o los *punks*, entre otros. Tenían una estética marcada, mimética entre ellos pero que buscaba diferenciarse de la sociedad mayoritaria y adulta. Una búsqueda de reconocimiento entre iguales y reafirmación de nuevas subjetividades a través de una transmisión de conceptos visuales que impulsaban la nueva diversidad cultural.

Para los cyberpunks, “la tecnología se vuelve, por tanto, un componente indispensable de la comunicación, no es una mera herramienta al uso, sino que formará parte de la cultura y de la vida cotidiana”.

En esta concepción de subjetividad hay un matiz de subversión, que ahonda en la relación de las tribus urbanas y el factor de juventud. Una forma de trasgredir los parámetros culturales establecidos que se da especialmente con el punk, como indica Hebdige (2003:35): «Ninguna subcultura ha tratado con mayor ahínco de separarse del paisaje supuestamente incuestionable de las formas normalizadas como la de los punks» pero que acaba por resultar más estética —y más en el mundo dominado por la imagen— que profunda.

En este sentido, observamos cómo una estética en principio subversiva acaba por ser de consumo masivo, lo que se explica en sociología de la moda como *Bubble-Up theory* (Chun, 1987), una teoría de difusión de la tendencia en la que se explica la repercusión de las tribus urbanas en la moda dominante. Las tendencias alternativas que emergen en colectivos sociales opuestos al modelo rector, bajo ciertos ideales y unas determinadas pautas sociales, terminan por ser vaciadas de contenido y catapultadas hacia la moda mayoritaria. Aún más en los tiempos digitales.

381

4.2. El ciberpunk como nueva construcción estética

A finales del siglo XX y principios del XXI, las formas de agrupamientos en colectivos se ven atravesadas por internet. La conectividad

en estos grupos funciona como vehículo perfecto hacia la reagrupación. Es internet el medio para el intercambio de ideas y productos en un mundo globalizado y por tanto, para el encuentro de aquellos que se observan diferentes y buscan estar juntos: «Es internet quien nos ayudará a desplegar la información libremente. Internet, con su falta de fronteras y límites informativos» (Kirtchev, 1997).

De esta manera han ido surgiendo diferentes movimientos tribales en la red, ejemplos de ellos son el *ciberpunk*

y el *steampunk*. El *ciberpunk* es una «cacofonía en el plano visual» (Hebdige, 2003), una bipolaridad entre una estética ciber-distópica y una admiración profunda por lo digital:

El ciberpunk ya no es un género de literatura, tampoco es una ordinaria subcultura. El ciberpunk es en sí misma una nueva cultura, hijos de la nueva era. Una cultura que une todos nuestros intereses comunes y vidas. Nosotros estamos unidos. Nosotros somos los ciberpunks (Kirtchev, 1997).

Estas nuevas tribus nativas de internet cogen fuerza en un momento en el que «el concepto de tribu urbana se ha quedado prácticamente obsoleto» (Otero, 2012), sin embargo «la fraternidad Steampunk gana adeptos alrededor del mundo y extiende su influencia» (2012). Esta estética retrorretrofuturista nace, al igual que el *ciberpunk*, en la literatura de los ochenta con un espíritu crítico. Sin embargo, en contraposición a la idea distópica del *ciberpunk*, los *steams*, abren un nuevo campo para los consumidores que, exhaustos de las nuevas tecnologías, añoran las excentricidades y la ingenuidad de los inventos del s. XIX (2012), imaginando un nuevo futuro-pasado. No debe ser casualidad, por otra parte, que el contexto histórico al que aspira se remonte a la revolución industrial y los inicios del capitalismo con sus tensiones cuerpo-máquinas, los luditas y la desregulación de la economía y las relaciones, un contexto con grandes similitudes a la década de los ochenta y la reacción neoliberal, y a la actualidad. En este sentido, Prieto contribuye afirmado que el

Steampunk tiene tanta aceptación porque, a pesar de que utilice la estética y tecnología de la época victoriana, reconoce dentro de esa época cuestiones y problemas parecidos a los que se enfrenta la sociedad en el siglo XXI (Prieto, 2016: 97).

La *steamimage* será la vía más recurrente para ganar en número de adeptos en este movimiento ya que

la ropa dice algo de ti y responde a la imagen que uno mismo se ha creado, ante lo cual su temática irá acompañada de una narración de las experiencias vividas, como también, se pueden encontrar personas que sigan la moda por mero placer formal (2016: 100)

En este sentido, y a pesar de que «el steampunk nació como un movimiento contracultural, actualmente, podemos

encontrarlo también en el sector mainstream» (2016: 107), debido a la facilidad de la reproductividad de la imagen representada, emulando un espacio, a la vez nostálgico y utópico. Por tanto, en los últimos años hemos podido observar como este estilo comienza a predominar en el cine de fantasía y ciencia ficción, la música y la moda.

Esta estética se plasma inicialmente en libros como *Night Morlock* (1979) de K.W. Jeter o *La máquina diferencial* (1990) de Bruce Sterling y William Gibson, en las novelas de Félix J. Palma o si nos vamos más atrás en las de Julio Verne. Y más tarde, explota visualmente en películas como *Wild Wild West* (1999), *La liga de los hombres extraordinarios* (2003), *Van Helsing* (2004), *La brújula dorada* (2007) o *La invención de Hugo* (2011), aunque podemos encontrar antecedentes como *La máquina del tiempo* (1960) o *Metrópolis* (1929), entre otras. Dando lugar a una adhesión masiva a la *imagen steam* (Prieto, 2016: 100) que tiene que ver con la facilidad y viralidad de la imagen y con el consumo digital.



Imagen 1: Resultado búsqueda de pins con el nombre “Steampunkmen” en Pinterest.

5. La repercusión de las nuevas formas de ver en la creación estética del Carnaval de Cádiz.

Como se ha indicado a lo largo del ensayo, internet ha supuesto una ruptura cultural, en la forma de ver y de pensar el mundo. Esta transformación ha llegado a los diferentes rincones y ha impregnado las culturas tradicionales, como ocurre con el Carnaval de Cádiz, especialmente en lo más destacado visualmente de este: sus agrupaciones del Concurso Oficial de Agrupaciones de Carnaval (COAC).

El influjo de internet se ha dejado notar de manera considerable en los actuales concursos de agrupaciones de carnaval. En la última década, internet ha marcado la forma de ver el COAC que abogó por la retransmisión en streaming por canales de YouTube, además realizarlo en la tele

local. A través de las redes sociales, las agrupaciones interactúan con el público en Twitter, anuncian el nombre de su agrupación en Facebook y hasta, como la presentación del nombre de la agrupación del autor Juan Carlos Aragón para el 2019², en Youtube. Además, vemos cómo también se produce un diálogo en sentido contrario, es decir, internet ha transformado la relación del público con el carnaval, desde el intercambio de opiniones e información entre los aficionados —consumidores— hasta la crítica directa y en directo a un autor, componente o agrupación, pasando por la reproducción continua del COAC (Concurso Oficial de Agrupaciones de Carnaval) a través de la plataforma de Youtube o las versiones instantáneas de aficionados que consumen y producen nuevo contenido a partir de las letras y músicas de las agrupaciones. Rescatando la cita de Ana Barceló, principal investigadora sobre el tipo en el Carnaval de Cádiz, en la que indica que:

En el siglo s. XXI internet irrumpió con fuerza como principal vía de comunicación en la nueva sociedad de información y el Carnaval de Cádiz no escapa a la gran tela de araña digital (Barceló, 2015, p: 19)

Asimismo, internet no solo afecta a la forma de ver el COAC y la relación de intercambio entre aficionado y agrupación en el momento del concurso, sino que influye en la construcción de la misma. Esta forma de obtener y transmitir información transgrede las formas tradicionales del pensar y el crear y, por tanto afecta a la concepción de las agrupaciones de carnaval. Estas nuevas formas de buscar y obtener información reverberan, no solo en el director, escritor o músico de la agrupación, que ven cómo su mundo estético se amplía mucho más allá de lo local, sino también en los diferentes artesanos que interfiernen en su creación —maquilladoras, diseñadoras, sastres, artesanos del forillo— y, por tanto en el tipo —todo el trabajo de indumentaria y escenificación—.

5.1. El influjo de internet en la creación del tipo

El tipo en el Carnaval de Cádiz es paradójico y complejo de definir. Como indica Ana Barceló:

El tipo en el Carnaval de Cádiz es más que un disfraz: es la representación icónica de la fiesta, tiene un significado propio y está relacionado con el repertorio de las agrupaciones que le dan corporeidad. El estilo característico de los disfraces (...) está en evolución continua (2015: 17)

Frente a otras vestimentas de celebraciones tradicionales, el tipo del carnaval tiene su propia particularidad, ya que no es estático sino que permanece en constante movimiento y evolución, tomando influencia de los cambios del momento. En este sentido, estas agrupaciones están influenciadas de forma muy directa por el contexto social y político del momento, pero también por la música, el cine y por las tendencias. Desde la creación del primer tipo de carnaval, en la agrupación de 1890 de Antonio Rodríguez —más conocido como el Tío de la Tiza—: Los Viejos Cooperativos, en la que iban vestidos de almanaque (Barceló, 2015: 20) hasta hoy día, el concepto de tipo ha evolucionado y cambiado de forma radical.

Tradicionalmente, en las semanas previa al carnaval las distintas agrupaciones exponían los bocetos de sus tipos o incluso algunas prendas en los escaparates de los comercio de la ciudad. Al fin y al cabo, lo importante era qué se cantaba y cómo se cantaba, el tipo no era más que una excusa. Sin embargo, en las últimas décadas eso se ha transformado. La imagen se ha vuelto primordial. Las agrupaciones ya no exponen sus tipos, que cada vez son más complejos, con una escenografía más espectacular, buscando la sorpresa visual desde el primer día que cantan en el concurso. La radio frente al *stream*.

En este sentido, centrándonos únicamente en la modalidad de la comparsa ya que dentro del carnaval es una de las que más cuida su estética y además es la que más afición mueve allende las fronteras de Cádiz, podemos observar un filtro estético muy actual. En los últimos diez años, las estéticas *ciberpunk* y *steampunk* han sido muy utilizadas para crear la representación escenográfica y la indumentaria en el género de la comparsa. Esta estética culminó, hasta ahora, en su máxima expresión gráfica con la comparsa Tic-Tac Tic-Tac (2018) de Constantino Tovar, que representaba a una especie de hombre-reloj en una alegoría del tiempo —pasado, presente y futuro—, propio del estilo *steampunk*.



Imagen 2: Fotografía de la actuación de la comparsa Tic-tac tic-tac (2018)



Imagen 3: Fragmento de fotografía de hombre con estética steampunk de una red social.

Ese mismo año podemos destacar otras agrupaciones que también tienen una intencionalidad estética basada en dicho movimiento como son Los Campaneros de Quique Remolino, que representan en el escenario una profesión entre olvidada e imaginada luciendo pantalones harem, camisas de mangas bombacha con amplios puños. Se completa con reloj de bolsillo, pañuelos anudados en la cintura y gorro de copa chafado. Unos campaneros sacados del *Photo Gallery*

La comparsa de Tovar vestía una indumentaria que mantenía todos los aspectos característicos con los que se identifican la tribu. El abrigo *Chesterfield*, el chaleco, gorro de copa, camisa, guantes y pantalón de cuadros escoceses (Rivière, 2014), los complementos del tipo son un reloj en el pecho y otro en el sombrero, cadenas y unas hombreras que emulan la estética de los artilugios de la época victoriana, en línea a la estética *steampunk* como se puede comparar en la fotografía. Todos estos elementos de color cobre envejecido, como si de un objeto metálico del siglo pasado se tratase.

de la web del Watch City Steampunk Festival³ directos a las tablas del Gran Teatro Falla. Ese mismo año la comparsa de Los Mafiosos de Juan Carlos Aragón reiteran la influencia *steampunk*: sombreros bombín y de copa, tirantes de cuero, camisas engrasadas pero con un toque a lo *Gangs of New York* (2002) de Martin Scorsese.



Imagen 4: Fotografía de la actuación de la comparsa Los mafiosos (2018).

En años anteriores aparecen comparsas como La corona en 2011, de Joaquín Quiñones, con una representación de relojeros de siglo pasado, con atuendo compuesto de bombín y camisa con estampado de engranaje y un reloj gigante de forillo. Le sigue la comparsa La construcción en 2015, de José Luis Bustelo Sánchez, que se presentan con pantalones bombachos de rayas azules y marrones, camisa gris y gorra *newboys*, todo en una composición armónica en tonos ocres y azules. También, en ese mismo año, la comparsa Los millonarios (2015) de Juan Carlos Aragón, aparece en el escenario con frac remendado con diferentes tejidos, un chaleco de botonadura simple, calzones propios de jacobinos, sombrero de copa, guantes blancos y bastón.



Imagen 5: Fotografía de la actuación de Los millonarios (2015).

Un año después, en 2016, la comparsa Un país llamado Cádiz, de Antonio Rivas, se presentaban como viajeros decimonónicos con pantalones, chaleco y sombrero de copa de rayas, fracazul, y bastón. Una muestra en el COAC del SteampunkNZ Festival de Oamaru (Nueva Zelanda)⁴.



Imagen 6: Fotografía de la actuación de la comparsa Un país llamado Cádiz (2016).

La comparsa Los chatarras (2016) de los hermanos Márquez Mateo, también aparecen en el escenario con una estética *steampunk* mostrando gabardinas, pantalones, camisas y corbatas monocromas color bronce. Sus sombreros de copa se componen de una falsa estructura metálica fundida y las tuercas, tornillos y muelles gigantes completan la indumentaria de este hombre de hojalata.



Imagen 7: Fotografía de la actuación de la comparsa Los chatarras (2016).

La comparsa OBDL La vida es bella de Germán Rendón (2016) se presentan en el escenario luciendo pantalones de cuadros escoceses ajustados, camisa beige, chaleco burdeos de doble botonadura y chaqueta con manga asimétrica, lo completa con ornamentos como bombín, máscara antigás, bandana de balas con lápices de colores. Interpretan a músicos callejeros en un mundo posapocalíptico con estética victoriana.



Imagen 8: Fotografía de la actuación de la comparsa OBDL La vida es bella (2016).

En 2017, la comparsa Los Irracionales de Jesús Bienvenido aparecen en las tablas del falla como monos vestidos con una estética *steampunk*: chaquetas roídas, fracs desgarrados, gabardina envejecidas, pantalones harem en tonos ocres, gorros de aviador y sombreros de copa arañados. La indumentaria de la agrupación mantiene los tintes victorianos de la tendencia.



Imagen 9: Fotografía de la actuación de la comparsa Los irracionales (2017).

6. Conclusiones

Las nuevas tecnologías han transformado todo el espacio en el que nos miramos y cómo lo miramos. La imagen ha suplantado al texto —en multitud de ocasiones—, la rapidez a las formas lentas de entender el mundo, y el ver —y ser vistos— al comprender y digerir el conocimiento. Estas transmutación forma parte de los efectos de la gran cantidad de datos que acumulamos —en los dispositivos, ordenadores...— y consumimos por minuto.

Lo visual se ha adueñado de nuestra subjetividad. Afectando de forma transversal a todas las formas de producción: cultural, artística o industrial. Así como a los diferentes rincones de tradición que quedan pregnados, en una tensión, debido a la globalización imparable, de las nuevas formas hiperconectadas necesarias para configurar el contexto inmediato. Por tanto, estas formas de crear y conocer transfiguran la cultura tradicional dotándola de una regeneración tecnológica pulsada por los efectos de la red.

En este sentido, la tradición de los carnavales de Cádiz se sumerge en esta construcción cultural. Desde los formatos para la retransmisión del concurso de agrupaciones en plataformas web hasta los nuevos vínculos creados entre los aficionados y las agrupaciones en redes sociales. Uno de los aspectos más interesantes, como se ha desarrollado a lo largo del ensayo, es la forma de construir la imagen que construye esta fiesta: el tipo del carnaval; que se ve cambiada en los últimos años por inclusión de estas nuevas formas de crear. Atravesada por la estética tribal del *steampunk*, muchas de las agrupaciones se nos presentan con una estética casi idéntica en tonos ocres y envejecidos, indumentaria victoriana y complementos propios de una distopía.

7. Referencias bibliográficas

Barceló, A. (2015): *El tipo en el Carnaval de Cádiz*, Cádiz, Qbook.

Chun, H. (1987): *Differences Between Fashion Innovators and Non-Fashion Innovators in Their Clothing Disposal Practices*, Oregon, Oregon State University.

De la Puente-Herrera, I. (2011): *El imperio de la moda*, Córdoba, Arcopress.

Hebdige, D. (2004): *Subcultura*, Barcelona, Paidós.

Kirtchey, C. (1997): *Un manifiesto cyberpunk* [en línea], fecha de consulta: 23/07/2020, https://underpost.net/ir/pdf/interes/El_Manifiesto_Cyberpunk.pdf

Martín Prada, J. (2018): *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, Madrid, Akal.

Mutaciones (2010): *Punk, cyberpunk y steampunk*, fecha de consulta: 07/10/2020, <http://www.mutaciones.pe/2010/02/15/punk-cyberpunk-y-steampunk/>

Otero, B. (2012): “*Steampunks, una tribu urbana en busca del tiempo perdido*” [en línea], *El País*, fecha de consulta: 18/12/2018, <https://smoda.elpais.com/moda/steampunks-una-tribu-urbana-en-busca-del-tiempo-perdido/>

Prieto, P. (2016): “*La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk*”, *Ucoarte. Revista de Teoría e Historia del Arte*, nº 5, págs. 95-115, fecha de consulta 06/07/2020: <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/ucoarte/article/view/9555/9031>

_____ (2018): “*De la estética cyberpunk al vaporwave: Un estudio de las prácticas digitales contemporáneas*”, *Tsantsa. Revista de Investigaciones Artísticas*, nº 6, págs. 85-114, fecha de consulta 06/10/2020, <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2652/1711>

Rendueles, C. (2017): “*Sin carta de ajuste: el nihilismo visual del capitalismo emotivista*” [en línea], *XXIV Jornadas de estudio de la imagen*, Madrid, CA2M, fecha de consulta: 10/12/2018, <https://www.youtube.com/watch?v=Dmnqc-FcX420>

Rivière, M. (2014): *Diccionario de la moda*, Barcelona, Penguin Random House.

Sassoon, D. (s/f): “*Conclusión: la red*”, *Cultura, el patrimonio de los europeos*, Madrid, Crítica, págs. 1665-1674.

Zafra, R. (2017): *El entusiasmo: Precariedad y trabajo creativo en la era digital*, Barcelona, Anagrama.

_____ (2018): “*Crear un mundo conectado*” [en línea], *Universidad de Cádiz*, Cádiz, fecha de consulta: 20/07/2020, <https://www.cacocu.es/evento/conferencia-crear-un-mundo-conectado/>

Veblen, T. (2000): *Teoría de la clase ociosa*, fecha de consulta: 07/10/2020: <http://www.elaleph.com/libro/Teoria-de-la-clase-ociosa-de-Thorstein-Veblen/1051/>

7.2. Fuentes de imágenes

Imagen 1. Pinterest (s/f): *Steampunkmen* [en línea], fecha de consulta: 23/07/2020, <https://www.pinterest.es/himjudah/steampunk-men/>

Imagen 2. Fernández, M. (2018): *Comparsa ‘Tic-tac, Tic-tac’ – Cuartos de final* [en línea], fecha de consulta: 24/07/2020, <https://cadiznoticias.es/comparsa-tic-tac-tic-tac-cuartos-final/>

Imagen 3. Pinterest (s/f): *Brief Introduction to Steampunk-Clothing* [en línea], fecha de consulta: 18/12/2012, <https://>

www.pinterest.es/pin/475833516869431400/visual-search/?x=16&y=16&w=520&h=659

Imagen 4. Elbuscadordelfalla(2020): *Los mafiosos*[en línea], fecha de consulta:24/07/2020, <https://www.elbuscadordelfalla.com/CarnavalCadiz/Agrupacion/7232/los-mafiosos>

Imagen 5. La Voz Del Carnaval(2015):*Juan Carlos Aragón exige a los cantantes famosos que se “mojen” con letras comprometidas*[en línea], fecha de consulta:24/07/2020, <https://carnaval.lavozdigital.es/noticia/juan-carlos-aragon-exige-a-los-cantantes-famosos-que-se-mojen-con-letras-comprometidas/>

Imagen 6. La Voz Digital.es (S/f):*Comparsa Un país llamado Cádiz*[en línea], fecha de consulta:24/07/2020,https://www.lavozdigital.es/cadiz-provincia/cadiz/lvdi-comparsa-pais-llamado-cadiz-1623830456276-20160111085033_galeria.html

Imagen 7. Información Y Comunicación Municipal De Cadiz. S.A.U. (Onda Cádiz)(2018):*Los chatarras - Gran final*[en linea], fecha de consulta:26/07/2020,http://ocadizdigital.es/carnaval_cadiz/Los%20chatarras

Imagen 8. Información y Comunicación Municipal de Cadiz. S.A.U. (Onda Cádiz)(2018): *La vida sigue siendo bella en el concurso*[en línea], fecha de consulta:26/07/2020,<http://ocadizdigital.es/carnaval/cr%C3%B3nica-coac/la-vida-sigue-siendo-bella-en-el-concurso>

Imagen 9. once (2020): *La comparsa gaditana ‘Los Irracionales’ gana el Fermín Salvochea en sus bodas de plata* [en línea], fecha de consulta: 27/07/2018,<http://boletinnoticiasandalucia.once.es/tematica/cultura/la-comparsa-gaditana-los-irracionales-gana-el-fermin-salvochea-en-sus-bodas-de>

7.3. Notas

(1) La Organización Europea para la Investigación Nuclear —nombre oficial en español—, comúnmente conocida por CERN —sigla provisional utilizada en 1952, que responde al nombre en francés ConseilEuropéenpour la RechercheNucléaire, es decir, Consejo Europeo para la Investigación Nuclear—, es una organización de investigación europea.

(2)La presentación de la comparsa La Gaditanísima se realizó a través de YouTube como se puede comprobar en: La Comparsa de Juan Carlos (2018): *VÍDEO | #LaGaditanísima de @CAPITANVENENO #Graffiti*[en línea], fecha de consulta: 23/07/2020, <https://www.youtube.com/watch?v=9V2mggDoh78>

(3) El Watch City Steampunk Festival es uno de los festivales más conocido en la escena *steampunk*, se realiza cada año en Waltham, Massachusetts. Sus asistentes visten con estética *steampunk* como se muestra en: Watch City Steampunk Festival (2020): *GALLERIES of previousfests&events*[en línea], fecha de consulta: 24/07/2020,<https://www.watchcityfestival.com/gallery>

(4)El SteampunkNZ Festival es un festival de estética que se celebra cada año en Oamaru , Nueva Zelanda. Al igual que el Watch City Steampunk, sus asistentes se visten como se observa en su galería:SteampunkNZ Festival (2020): *GALLERY*[en línea], fecha de consulta: 24/07/2020,<https://www.watchcityfestival.com/galleryhttps://www.steampunk.org.nz/gallery>