

# La ciencia ficción

Miquel Barceló

## Miquel Barceló

Miquel Barceló es ingeniero aeronáutico y catedrático del departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universitat Politècnica de Catalunya.

Diseño del libro y de la cubierta: Natàlia Serrano  
La UOC genera este libro con tecnología XML./XSL.

Primera edición: Julio 2008  
© Miquel Barceló, del texto  
© Editorial UOC, de esta edición  
Rambla del Poblenou, 156. 08018 Barcelona  
[www.editorialuoc.com](http://www.editorialuoc.com)  
Impresión: Gráficas Rey  
ISBN:978-84-9788-722-9  
Depósito Legal:

*Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la cubierta, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste electrónico, químico, mecánico, óptico, grabación, fotocopia o cualquier otro, sin la previa autorización escrita de los titulares del copyright.*

## **Nuestro contrato**

Este libro le interesará si quiere saber:

- Qué es la ciencia ficción.
- Por qué se llama así.
- Cuáles son sus principales subgéneros: desde la aventura en el espacio hasta la "espada y brujería".
- Cuándo surgió.
- Cuáles han sido sus periodos más brillantes.
- Cómo han reflejado la ciencia ficción los medios audiovisuales.
- Cuáles son los libros imprescindibles del género.



## Índice de contenidos

<b>Nuestro contrato</b>	3
<b>Más allá de los efectos especiales</b>	7
<b>EL CONTENIDO</b>	9
Una narrativa de ideas	9
Algunos intentos de definición	13
Un género escrito en inglés	19
La importancia de la narración corta	20
La cuestión del nombre	24
El mundo del 'fandom'	29
<b>LOS SUBGÉNEROS</b>	35
La aventura espacial	35
Las obras de fantasía	37
Las novelas de espada y brujería	39
La ciencia ficción 'hard'	41
La ciencia ficción 'soft'	45
La línea ciberpunk	46
El futuro inmediato	48
<b>LA EVOLUCIÓN HISTÓRICA</b>	51

Los dudosos antecedentes	51
Un padre precursor: Jules Verne	53
El fundador del género: Herbert G. Wells	55
Los utopistas	57
Las aventuras de Edgar Rice Burroughs	58
El inventor, Hugo Gernsback	59
La época de las revistas 'pulp'	61
Dos filósofos de la fantasía: Lewis y Stapledon	62
La utopía pesimista en Europa	64
Karel Capek y sus robots	65
La época del editor Campbell	66
La aceptación	68
La rebelión	70
La madurez de los años setenta	72
La solidez definitiva	74
<b>LA CIENCIA FICCIÓN EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES</b>	77
El cine es espectáculo	78
La televisión tiene pocas ideas	87
El teatro puede especular	92
La radio: 'La guerra de los mundos'	93
<b>ALGUNOS TÍTULOS RECOMENDADOS</b>	95

## Más allá de los efectos especiales

La ciencia ficción es para muchos un universo imaginativo construido pensando sobre todo en los adolescentes. Un discurso expresado, preferentemente, con la ayuda de los maravillosos efectos especiales que Hollywood pone hoy a disposición de creadores tal vez no muy exigentes en el aspecto intelectual.

Aunque esta visión parcial pueda tener bastantes razones para existir, no hay nada más lejos de la verdad. Sin despreciar otras manifestaciones, la mejor ciencia ficción, a menudo la escrita, es otra cosa.

La ciencia ficción es hoy, más de un siglo después de los intentos pioneros del francés Jules Verne y, sobre todo, del británico Herbert G. Wells, un género narrativo con solera y tradición que, además de diversión para adolescentes y todo tipo de gente, ha construido un *corpus* complejo de especulaciones interesantes sobre el posible futuro de la humanidad.





## EL CONTENIDO

### Una narrativa de ideas

De una manera informal, en el año 1953, el francés Michel Butor ya decía que el lector reconoce como ciencia ficción aquellas narraciones "en las que se habla de viajes interplanetarios" y posiblemente entonces no dejaba de ser un poco verdad. Hay que reconocer que la ciencia ficción se asocia fácilmente con viajes interestelares e incluso hoy día, a pesar de la llegada a la Luna, estos viajes no han dejado de constituir un tema habitual en el género. Pero limitar la ciencia ficción a estos temas sería una visión claramente parcial e insuficiente que no sirve para incluir todo lo que actualmente se considera ciencia ficción.

Con toda seguridad conviene considerar la ciencia ficción como una "narrativa de ideas", una narrativa formada por historias en las que el elemento determinante es la especulación imaginativa. Algo de eso hay en la acepción popular que considera "ciencia ficción" cualquier perspectiva especulativa y con pocas posibilidades de existencia en el mundo real actual. Cuando alguien quiere decir que algo le parece im-

posible e irrealizable es fácil que diga: "Parece ciencia ficción".

En definitiva, aun aceptando este punto de inverosimilitud, las narraciones de la ciencia ficción intentan en realidad contestar a la pregunta "¿Qué ocurriría si...?" y abordar un análisis de las consecuencias de una hipótesis considerada no habitual o demasiado prematura como para que pueda ser factible en el mundo real.

La palabra "ciencia" en la denominación del género refleja el interés inicial por analizar las consecuencias que los cambios y los descubrimientos científicos y tecnológicos producen o producirán en los individuos y las organizaciones sociales. Por eso, un autor y estudioso como el británico Brian W. Aldiss considera que la primera novela propiamente de ciencia ficción es *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley. Lo importante de la novela no radica en absoluto en la descripción de un nuevo éxito científico capaz de volver a dar vida a cuerpos muertos, sino en el hecho de que la obra de Mary Shelley explora fundamentalmente las consecuencias que esta novedad científica puede tener en un determinado entorno social, en este caso la sociedad inglesa de principios del siglo XIX.

Debemos decir que se ha superado hace ya bastantes años la orientación de la ciencia ficción primitiva que limitaba las especulaciones a las ciencias físi-

cas y naturales y sus derivaciones tecnológicas. Hoy el "¿Qué ocurriría si...?" se ha extendido al análisis de hipótesis que también corresponden a la psicología, la sociología, la antropología o la historia y, en definitiva, al conjunto de las ciencias llamadas "sociales" o "humanas".

En una primera etapa, la ciencia ficción, caracterizada por ser una literatura de ideas basada en los aspectos científicos y tecnológicos más estrictos, se dejaba llevar por la posible riqueza intelectual de estas especulaciones científicas y en detrimento de ciertos elementos básicos de la narración literaria.

La ampliación del ámbito especulativo de la ciencia ficción ha aportado, casi paralelamente, una mayor atención a la estructura narrativa, la trama, la psicología de los personajes y, en definitiva, una mayor calidad literaria por un lado, y por el otro la verosimilitud global de las culturas y los seres que la ciencia ficción imagina.

Quizás por eso la ciencia ficción exige a sus autores una capacidad especial para utilizar con coherencia las situaciones y los nuevos entornos creados en los mundos y las culturas que ellos mismos han imaginado. Se trata de que (según una formulación tradicional original del editor norteamericano Campbell), aceptada por el lector una idea central especulativa, incluso inverosímil, el resto resulte un conjunto co-

herente que se pueda deducir con cierta lógica de los presupuestos establecidos en la misma narración.

En realidad, el problema de la caracterización del género deriva directamente de la inexistencia de unos límites precisos y claros en la temática y los planteamientos que utiliza la ciencia ficción. Las narraciones pueden transcurrir en el presente, en el futuro, en el pasado o incluso en un tiempo alternativo ajeno a nuestra realidad, como ocurre en el caso de las ucronías o narraciones ambientadas en universos paralelos.

Por otra parte, tampoco hay limitación en el aspecto espacial o, para ser más precisos, en la determinación "geográfica" en donde suceden las narraciones de la ciencia ficción: universos reales o imaginarios, planetas existentes o inventados, el espacio físico real o el espacio interior de la mente son escenarios en los que se han desarrollado algunas de las mejores obras de un género que se resiste inevitablemente a la definición.

De manera parecida, el género narrativo conocido como ciencia ficción se puede expresar de muchas maneras: con la literatura, el cine, la televisión, el teatro, la radio, la poesía o el cómic. Se trata, esencialmente, de una narrativa que toca muchos temas y lo hace en muchos medios de expresión.

Para resumir, lo que mejor caracteriza a la ciencia ficción es la voluntad especulativa (el "¿Qué ocurriría si...?") y también lo que los especialistas llaman el

"sentido de la maravilla": la capacidad de sorprender al lector o espectador con unos mundos ficticios que aportan a la ciencia ficción el mismo tipo de atractivo que la narrativa histórica o de viajes.

Ofrece y presenta paisajes, sociedades y personajes que son diferentes de los que vemos y conocemos habitualmente y, por lo tanto, nos pueden interesar por sus peculiaridades.

Especulación (más o menos racional) y sentido de la maravilla vienen a ser, por tanto, los dos elementos centrales del género narrativo que conocemos como ciencia ficción.

### **Algunos intentos de definición**

Hay un acuerdo tácito entre los especialistas sobre la falta de una definición satisfactoria de lo que es la ciencia ficción. Es habitual atribuir al escritor Norman Spinrad (uno de los buenos autores del género) la *bontade* según la cual la "ciencia ficción es todo aquello que los editores publican con la etiqueta de ciencia ficción" y esta tautología sigue siendo una de las mejores acotaciones de un género multiforme.

Si es preciso, se puede hacer aquí referencia al filósofo Nietzsche, quien al parecer fue el primero que nos hizo ver que lo que tiene historia no puede definirse. La razón es sencilla: a lo largo de esa historia lo que se quiere definir ha ido cambiando y, por tanto, ninguna de las posibles definiciones concuerda

exactamente con todos los momentos de esta evolución. La ciencia ficción, narrativa con casi dos siglos de historia, tiene, pues, una difícil definición.

A pesar de todo, además de la elemental *boutade* de Spinrad, hay algunos intentos particularmente interesantes de definición del género. La conjunción de algunas de estas definiciones puede ayudar a crear una imagen del contenido de la inagotable esfera de acción del género de la ciencia ficción. Pero no hay que olvidar que, como ha dicho uno de los más brillantes autores y comentaristas del género, Brian W. Aldiss "a cualquier definición de la ciencia ficción le falta algo. Las definiciones tienen que ser como mapas: tienen que ayudar a explorar el territorio, pero no son sustitutos de esa exploración".

Para Lester Del Rey, autor y editor norteamericano, la ciencia ficción es "un intento de tratar racionalmente con posibilidades alternativas, realizado de tal manera que resulte entretenido". Aquí se recoge, básicamente, el aspecto de la ciencia ficción vista como una narrativa lúdica y entretenida que tampoco carece de la posibilidad de reflexión inteligente sobre unas posibilidades alternativas surgidas de la especulación más libre.

Más complejo y sugerente es el punto de vista del británico Aldiss en su intento de definición: "La ciencia ficción es la búsqueda de una definición del ser humano y su estatus en el universo que resulte cohe-

rente con nuestro nivel de conocimiento que resulta, al mismo tiempo, adelantado pero también confuso". Hay que destacar la atención a la novedad que la ciencia aporta como forma (incluso "confusa" según Aldiss) de ver el mundo, y del cambio que eso supone.

También desde fuera del reducido mundo de la ciencia ficción han surgido definiciones. Kingsley Amis, novelista, poeta y crítico británico fue el autor de uno de los primeros estudios de reflexión sobre el género, *News Maps of Hell* (1960, traducido en España en 1966 como *El universo de la ciencia ficción*). Para Amis la "ciencia ficción es el tipo de prosa narrativa que trata una situación que es imposible que ocurra en el mundo que conocemos, pero que se establece como hipótesis de acuerdo con alguna innovación de la ciencia o la tecnología, o de la seudociencia o la seudotecnología, ya sea de origen humano o extraterrestre".

Esta es una definición clásica y que, lógicamente, por el año en que fue formulada, sólo se refiere a la ciencia y la tecnología ya que en el año 1960 no era todavía evidente la eclosión de la ciencia ficción con bases humanistas como la sociología o la psicología, temas que se desarrollarían precisamente a partir de los años sesenta y setenta.

El famoso aficionado y editor norteamericano Sam Moskowitz define la ciencia ficción como "una rama de la fantasía identificable por facilitar la 'sus-

pensión involuntaria de la incredulidad' por parte de los lectores, al utilizar una atmósfera de credibilidad científica mediante imaginativas especulaciones en el campo de las ciencias físicas, el espacio, el tiempo, las ciencias sociales y la filosofía". Es importante destacar el hecho de que, ante las situaciones imaginadas por la ciencia ficción, es preciso que el lector suspenda momentáneamente una reacción lógica de incredulidad. Y eso se consigue con una explicación con apariencia científica y, también hay que decirlo, por la magia de la narración literaria a la que se atribuye cierto "sentido de la maravilla", que impregna las narraciones de ciencia ficción y es uno de sus elementos más característicos.

También los autores famosos han intentado definirla. Y así Isaac Asimov hace una formulación más bien clásica al decir que la "ciencia ficción es aquella rama de la literatura que trata de la respuesta humana a los cambios en el nivel de la ciencia y la tecnología". Es una definición que, en líneas generales, coincide con la visión de Aldiss, que el propio Asimov comenta y acepta. La idea importante que puede deducirse de ello es que en la ciencia ficción no importa tanto que la especulación tecnocientífica sea correcta o exacta como los efectos que provoca en individuos y sociedades (humanas o no).

Quizás resulta más completa la visión de Robert A. Heinlein, el autor norteamericano más reconocido



allí en el campo de la ciencia ficción. Heinlein dice: "Una breve definición de casi toda la ciencia ficción sería: una especulación realista en torno a unos posibles acontecimientos futuros, basada sólidamente en un conocimiento adecuado del mundo real, pasado y presente, y en una profunda comprensión del método científico. Para lograr que la definición sirva para toda la ciencia ficción (en vez de 'casi toda') es suficiente con eliminar la palabra 'futuro'". Seguramente esta es una de las definiciones más completas.

### **Más amplia y general**

La mayoría de las definiciones citadas hasta aquí hacen referencia explícita a la base científica y tecnológica de las narraciones. Sin embargo, esta característica no es estrictamente necesaria en la ciencia ficción de las últimas décadas, en las que el género utiliza una temática más amplia y general. Hay, huelga decirlo, otras posibles definiciones no tan centradas en la tecnociencia y mucho más generales como la de la autora y antologista Judith Merrill, que nos dice que la "ciencia ficción es la literatura de la imaginación disciplinada". Lo que, pensándolo bien, convertiría casi todo en ciencia ficción.

En Cataluña, en la Gran Enciclopèdia Catalana, Miquel Porter Moix, autor de la entrada sobre ciencia ficción, la define como un "género literario basado en ingredientes de carácter extraordinario pero racional-

lizables por la imaginación, y centrado generalmente en el desarrollo de las posibilidades atribuidas a la técnica y a la ciencia. Sus límites se confunden con los de la literatura fantástica y algunos de sus productos pueden llegar a ser incluidos en cualquiera de los dos apartados".

Vendría a ser un buen resumen de lo que hemos ido diciendo hasta ahora.

A pesar de todo, sigue teniendo validez la *boutade* atribuida a Spinrad y, posteriormente, matizada por Peter Nicholls y John Clute, cuando dicen que la "ciencia ficción es una etiqueta que se aplica a una determinada categoría de publicaciones y está sujeta a los caprichos de editores y editoriales". Recogen así los posibles cambios producidos en la opinión de los editores con el paso de los años.

En cualquier caso, resulta conveniente concluir este capítulo recordando la dificultad de definir lo que tiene historia y renunciar a encontrar una definición completa y adecuada para todas las formas que ha tomado, toma o tomará la ciencia ficción. Tom Shippey dio una explicación convincente de este hecho al decir que "la ciencia ficción es muy difícil de definir ya que es la 'literatura del cambio' y cambia mientras se está tratando de definirla". Esta parece ser una gran verdad y la única conclusión posible es que, sea cual sea la definición del género que se quiera utilizar, siempre habrá narraciones que no se ajustarán a ella,

aunque los autores, editores y lectores las consideren incluidas dentro de la ciencia ficción.

### **Un género escrito en inglés**

Actualmente, la ciencia ficción es, básicamente, un género anglosajón que casi siempre ha sido escrito en inglés. Nacida a lo largo del siglo XIX en Europa con los británicos Mary Shelley y Herbert G. Wells y el francés Jules Verne, durante el siglo XX la ciencia ficción se configura como una forma literaria esencialmente norteamericana después de la obra como escritores y, sobre todo, como editores del luxemburgués Hugo Gernsback (quien vivirá y trabajará en Estados Unidos) y del norteamericano John W. Campbell.

Los países europeos, con la excepción de Gran Bretaña y algunos casos individuales en otros lugares, no han generado, en la ciencia ficción, ni títulos ni autores importantes que hayan tenido resonancia mundial y se hayan traducido habitualmente a otros idiomas.

En realidad, con excepciones muy aisladas como la del polaco Stanislaw Lem o los rusos Arkadi y Boris Strugatski, prácticamente ninguno de los autores no anglosajones ha alcanzado el prestigio mundial de la mayoría de sus colegas norteamericanos y británicos.

Hay que decir que en la antigua Unión Soviética, al margen de una ciencia ficción para adultos (a menudo con segundas intenciones críticas) hubo también

cierto interés por la ciencia ficción orientada a los jóvenes y más centrada en la ciencia, entendida desde una perspectiva casi "formativa". La idea central parecía ser, aunque hoy nos pueda parecer ingenua, que si los jóvenes leían narraciones y aventuras protagonizadas por científicos e ingenieros, ello despertaría vocaciones para estudiar ciencia e ingeniería, hecho que, en la época de la guerra fría, parecía absolutamente imprescindible en la Unión Soviética.

Más tarde, sobre todo con el auge de la tendencia *ciberpunk* de los años ochenta, Japón empezó a mostrar un gran interés por la ciencia ficción y hay que decir que muchas de las mejores realizaciones del *anime* (cine de animación) y del *manga* actual tratan temáticas de ciencia ficción.

En un ámbito más local, la ciencia ficción en España resulta todavía bastante marginal.

### **La importancia de la narración corta**

La caracterización de la ciencia ficción como una literatura especulativa y basada en las ideas ayuda a comprender una de las particularidades esenciales de este género literario: la supervivencia y la importancia de la narración corta.

Muchas veces, una idea especulativa brillante admite su exposición en forma condensada en pocas páginas sin que deba recurrirse a la extensión de una novela completa. Por eso, la ciencia ficción ha demostra-

do una maravillosa vitalidad en sus narraciones cortas (*short stories*), y algunas de ellas son verdaderas muestras antológicas de las potencialidades del género. En particular, están también las narraciones supercortas (*short short stories*) que explotan en la brevedad de una o dos páginas el aspecto sorprendente de una idea brillante, como hará a menudo Frederic Brown, verdadero maestro de la extensión supercorta.

Por esta razón, en la ciencia ficción siguen vigentes actualmente una serie de revistas especializadas en las narraciones breves o las novelas cortas. En realidad este será, prácticamente, el formato más importante del género en la primera mitad del siglo XX. Al llegar a los años cincuenta, a menudo las mejores narraciones cortas publicadas en revista se unieron para formar libros utilizando un procedimiento de montaje muy característico de la ciencia ficción que se llama *fix-up*.

El *fix-up* es el montaje de varias narraciones cortas interrelacionadas de alguna manera para formar un único libro. Para conseguirlo, si es preciso, el autor acompaña el material disponible de algunas narraciones complementarias escritas precisamente con esa finalidad. Para mencionar algunos casos famosos de *fix-up* hay que tener en cuenta que lo son la famosa "serie" de la *Fundación* (1951) o el libro *Yo, robot* (1950) de Isaac Asimov y, también, *Dune* (1965) de Frank Herbert.

Más tarde, después de que el género de la ciencia ficción experimentara cierto *boom* editorial con nuevas publicaciones en forma de libro a partir de los años cincuenta y sesenta, se ha producido el fenómeno inverso. Sin abandonar la riqueza de la narración corta, en las últimas décadas han proliferado en la ciencia ficción las "series". Posiblemente, la razón fundamental de ello es el interés de los autores por explotar al máximo las posibilidades y potencialidades de unos nuevos mundos y universos que difícilmente se agotan en la extensión de una única novela.

Aunque también está la voluntad, a veces exagerada, de aprovechar comercialmente el éxito de una primera novela con repetidas continuaciones, como sucede en las cinco continuaciones que quieren aprovechar el éxito de *Dune* (1965) de Frank Herbert (en este caso, además, la serie ha sido continuada, después de la muerte del autor, por su propio hijo).

Hace ya un par de décadas apareció también la modalidad del "universo compartido", en la que un autor crea un determinado mundo o universo donde deja que intervengan algunos de sus colegas escritores.

Estos colaboran con narraciones cortas y novelas breves que utilizan tanto el ambiente como los personajes del inventor del universo compartido quien, de alguna manera, se encarga también de controlar la coherencia del conjunto y su aspecto final.

No se tiene que confundir la estructura del "universo compartido" con una grave forma de corrupción de esta idea que nació también en los años ochenta y que demuestra cierto abuso de algún editor desaprensivo.

Se trata de las novelas escritas por autores generalmente desconocidos y novatos que, de acuerdo con un editor (y también como fruto de un encargo concreto), ambientan sus narraciones en entornos de obras de autores famosos. Por ejemplo, no debe confundirse la obra sobre robots de Asimov con una serie de novelas sobre una pretendida "ciudad de robots" (*Robot City*) inspirada muy libremente en la obra de Asimov sobre robots.

Se trata de un invento de la editorial Byron Press, en el que Asimov no interviene para nada más que para ceder el nombre y, así, incrementar las ventas de unas novelas en las que, a menudo, es difícil encontrar el nombre del autor verdadero, siempre en letra mucho más pequeña que la del autor famoso que asegura las ventas a los lectores poco observadores. El fenómeno se ha repetido (siempre ha sido responsable la misma editorial) con ambientes creados por Arthur C. Clarke (*Venus Prime*), Philip J. Farmer o Roger Zelazny, por mencionar tan sólo los ejemplos más conocidos.

## La cuestión del nombre

Aunque en este libro se utiliza el denominador de ciencia ficción, es bastante evidente que, en un género narrativo multiforme, complejo y que ha ido cambiando con el tiempo, ha habido también otros intentos de denominación.

"Ciencia ficción" es un anglicismo que la costumbre ha impuesto en nuestro país tras muchas décadas de utilización mimética de la expresión original en inglés *science fiction*, tal como se ha hecho también en muchos otros idiomas como en francés (*science-fiction*), en alemán (*science fiction*) o incluso en sueco (*science fiction*).

Hay que decir que, por ejemplo, la Gran Enciclopèdia Catalana utiliza *ciència-ficció*, que ha sido una denominación bastante habitual en los años cincuenta también en su equivalente castellano. Pero el mundo editorial español y los aficionados al género hace años que han abandonado el guión, al menos en castellano, aunque en catalán se acostumbra a mantener.

De hecho, no es extraño que, con cierta periodicidad, algunos literatos (en general no precisamente interesados en la ciencia ficción), preocupados más por la forma del lenguaje que por su función como elemento de comunicación, se quejan del anglicismo "ciencia ficción" y descubran, por enésima vez, que habría que llamar al género "ficción científica", que



parece más de acuerdo con las reglas gramaticales de nuestra lengua.

No es el único nombre alternativo propuesto para la ciencia ficción ya que la denominación habitual, incluso en inglés, no resulta completamente satisfactoria.

Y seguramente no lo puede ser por la propia variabilidad y multiplicidad del género. También en inglés ha habido otras propuestas que, finalmente, no han desbancado al habitual *science fiction*.

Para empezar, hay que mencionar la denominación *scientific romance* (romances científicos) que era como se etiquetaban las obras de H. G. Wells, el precursor británico de la ciencia ficción. También la obra de Verne se designó como *anticipation scientifique* (anticipación científica), que añade un aspecto "predictivo" a los contenidos de las primeras narraciones.

Pese a mantener el contacto con la voluntad "científica" de los primeros años, hoy romance ha quedado limitado a un contenido de novela sentimental e, igualmente, *anticipation* no sirve para caracterizar la vertiente de la ciencia ficción que no especula inmediatamente sobre el futuro de nuestro presente.

El origen del nombre ciencia ficción arranca del editor Hugo Gernsback, quien, al crear la primera revista especializada *Amazing Stories* en el año 1926, la presentaba como dedicada a narraciones de *scientific*

on (que posiblemente podría traducirse por *cientificción*, aunque nunca se haya hecho así).

Es muy probable que el nombre propuesto por Gernsback fuera un apócope de *scientific-fiction* (el "ficción científica" que reclaman en nuestro país algunos puristas del lenguaje), lema que, en realidad, nunca se ha utilizado en inglés. Muy pronto, el bastante malsonante nombre de *scientificfiction* se convirtió en la *science fiction* actual, concretamente en junio de 1929 en otra revista editada por Gernsback: *Science Wonder Stories*.

Otra denominación ha sido *scientific fantasy* (fantasía científica) también aplicada en Gran Bretaña en su día a las novelas de Verne. Actualmente todavía se utiliza en Gran Bretaña la expresión *science fantasy*, que hoy corresponde más exactamente a uno de los subgéneros nacidos de la ciencia ficción.

### **Una buena idea**

Una de las mejores ideas para cambiar una denominación que todo el mundo utiliza, pero que no satisface completamente a nadie, fue la de *ficción especulativa*. Pese a mantener las mismas iniciales en inglés (*SF* también para *speculative fiction*), la nueva denominación elimina el calificativo de ciencia para prestar más atención al aspecto especulativo de esta literatura con independencia del origen más o menos científico de las ideas que estimulan dicha especulación.

Se trata de un intento de no restringir la ciencia ficción a la especulación basada en las ciencias "duras" y en la tecnología que dominaba el género antes de los años sesenta. El cambio intenta lograr una denominación más adecuada a las nuevas formas de la ciencia ficción. La denominación, sugerida por Robert A. Heinlein, ha tenido unos grandes defensores en Damon Knight y Harlan Ellison. Pero hoy día es utilizada preferentemente por los escritores y comentaristas que, con cierto ramalazo de anticientificismo, tienen interés en subrayar que es la literatura y no la tecnociencia y sus efectos lo que más les interesa. Los detractores de la nueva denominación dicen simplemente que "ficción especulativa" anuncia un contenido demasiado general que, si bien es aplicable a la ciencia ficción de hoy, también se puede aplicar, por ejemplo, a la *Divina Comedia* de Dante ya que, toda ficción es, en cierta manera, una especulación.

Para cerrar este apartado, hay que hablar de la denominación más habitual del género entre los profesionales de los medios audiovisuales (cine y televisión generalmente). Se trata de *sci-fi*, una abreviación creada como un juego de palabras por el veterano aficionado norteamericano Forrest J. Ackerman. La idea fue hacer un paralelismo con la pronunciación de "hi-fi" como abreviación de *high fidelity* y solo ha tenido éxito entre aquellos que utilizan la ciencia ficción con excesivo desprecio por sus contenidos de ideas y pres-

tan toda la atención a los aspectos más superficiales como podrían ser los efectos especiales cinematográficos.

El propio Asimov, siempre tan ponderado y ecuánime, después de recordar que "sci-fi" es un término utilizado por "la gente que no lee ciencia ficción", no puede evitar decir: "Podemos definir «sci-fi» como un material inútil que, a veces, la gente ignorante confunde con la ciencia ficción". Huelgan comentarios.

Como resumen, debemos decir que la denominación ciencia ficción, si bien problemática en nuestro país desde el punto de vista gramatical, tiene la virtud de su utilización cotidiana desde hace ya muchos años por los aficionados, escritores y editores del género. En nuestro ámbito cultural es conocida desde los años cincuenta, a partir de la aparición de los libros publicados en castellano por la editorial argentina Minotauro.

Precisamente esta utilización continuada es la que ha hecho que, con el paso del tiempo, se haya ido tiñendo de la realidad multiforme de un género evolutivo y cambiante. Por eso, *ciencia ficción* es el nombre que más exactamente denomina lo que la ciencia ficción ha sido y es hoy y, por lo tanto, esta es la denominación que aquí se utilizará.

## El mundo del 'fandom'

La ciencia ficción ha generado un curioso grupo de aficionados (*fans*) que forman el *fandom* (*FAN kingdom*: "reino del fan"), muy activo e importante en el conjunto del género. Además de las revistas profesionales, la ciencia ficción cuenta también con las publicaciones realizadas por los *fans* en plan amateur.

Reciben el nombre genérico de *fanzine* (*FAN magaZINE*). Aunque estas denominaciones se utilizan hoy para otras actividades, hay que decir que, al margen de la ciencia ficción, pocas las utilizaban, digamos, hace cincuenta o sesenta años.

Una de las actividades más importantes del fandom son las convenciones (*cons*), en especial la *worldcon* o Convención Mundial de la Ciencia Ficción. En estos encuentros, el contacto de los escritores con sus lectores ha sido siempre fecundo y muy importante para el desarrollo del género.

Todos los años, se otorga en la Worldcon el premio más famoso de la ciencia ficción: el premio Hugo. Su nombre completo es Science Fiction Achievement Award, pero todo el mundo lo llama Hugo en homenaje a Hugo Gernsback, que fue, además, el invitado de honor de la primera Worldcon que los entregó (en 1953). La decisión del premio se toma por votación popular de todos los miembros de la convención.

Otro premio importante en la ciencia ficción mundial es el premio Nebula. Este se determina todos los años por votación entre todos los miembros de la Science Fiction and Fantasy Writers of America (SFWA), asociación formada sobre todo por los escritores y editores (no tan sólo de Estados Unidos: el autor de este libro es miembro de ella) especializados en la ciencia ficción y la fantasía. El premio Nebula a menudo tiene en cuenta también el contenido literario de las narraciones y no tan sólo su impacto popular, como acostumbra a destacar el Hugo. La SFWA también otorga, algunos años, el reconocimiento de Gran Maestro Nebula a la obra de toda una vida de un autor.

A partir de 1970, está teniendo mucho peso el premio Locus, otorgado en votación abierta por los lectores del fanzine *Locus* dedicado a la crítica y las noticias, uno de los más influyentes en la ciencia ficción mundial. El premio Locus refleja la opinión de un colectivo muy cualificado en el que hay escritores, editores y también lectores.

A menudo hay una gran coincidencia entre los tres principales premios de la ciencia ficción, al menos en la categoría de novela. Es evidente el prestigio y la influencia del Nebula y del Locus sobre el Hugo. Cuando el Hugo se vota (a finales de agosto o septiembre), ya se conocen el Locus (a menudo en julio o agosto) y el Nebula (en abril o mayo). Los votantes

del Hugo a menudo han tenido en cuenta los otros premios al hacer sus lecturas y votaciones.

### **Los premios del mundo**

Hay muchos otros premios de la ciencia ficción en todo el mundo. Varios países tienen premios estructurados como los Hugo: el de la BSFA en Gran Bretaña, el Ditmar en Australia, el Aurora en Canadá, el Apollo y, después, el Imaginaire en Francia, el **Seiun** en Japón, el Ignotus en España, etc. Hay premios universitarios como lo fue el Jupiter (Universidad de Maine, entre 1973-1978) o los más recientes John W. Campbell Memorial y Theodore Sturgeon Memorial, otorgados los dos en la Campbell Conference organizada todos los años en el mes de julio por la Universidad de Kansas, bajo la coordinación de James Gunn.

También tiene reconocimiento mundial el Premio UPC (Universidad Politécnica de Cataluña). Otros premios llevan el nombre de autores famosos: el británico Arthur C. Clarke, el Philip K. Dick (un premio de segundo orden otorgado a novelas publicadas primero en edición de bolsillo), el James Tiptree Jr, el Robert A. Heinlein, etc. Y otros son otorgados por asociaciones siempre curiosas: el Prometheus de la Sociedad Libertaria Futurista norteamericana, o el Lambda, de una asociación norteamericana, la Lambda Literary Foundation, interesada en promover "literatura gay o lesbiana". Y muchos más.

Para disponer de información detallada y al día sobre premios, habrá que utilizar Internet y entrar en la mejor página sobre premios de ciencia ficción, la que mantiene la revista-fanzine *Locus* ([www.locusmag.com](http://www.locusmag.com)) en su *The LOCUS Index to Science Fiction Awards* (el índice de Locus de los premios de ciencia ficción):

[www.locusmag.com/SFAwards/index.html](http://www.locusmag.com/SFAwards/index.html).

Hay que decir que, como era de esperar, también allí se menciona el premio que otorga, todos los años desde 1991, el Consejo Social de la Universidad Politécnica de Cataluña. El Premio Internacional UPC de Ciencia Ficción se convoca todos los años para novelas cortas de ciencia ficción (en torno al centenar de páginas) que pueden estar escritas en catalán, castellano, inglés y francés. La participación, bastante más de un centenar de novelas todos los años, es, en más de una tercera parte, realmente internacional. Las mejores novelas de cada año se publican en Barcelona en un volumen de la colección NOVA de Ediciones B.

También hay que decir que, en España, se realizan convenciones no siempre periódicas desde 1969 (la primera fue en Barcelona), aunque, desde 1991, se han podido celebrar todos los años las denominadas Hispacon gracias a los esfuerzos del fandom que, desde 1990, se dotó de la que hoy se llama AEFCFT (Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror). Se otorgan los premios Ignotus en un forma-



to parecido a los Hugo y la junta de la AEFCT puede otorgar (a veces, no todos los años) el premio Gabriel a la labor de toda una vida, un reconocimiento parecido al del Gran Maestro Nebula, pero de ámbito local. El nombre Gabriel es el del robot protagonista de *Gabriel* (1963) del catalán Domingo Santos, la más famosa novela de la ciencia ficción española.



## LOS SUBGÉNEROS

Dentro del amplio abanico de posibilidades que ofrece la literatura de ciencia ficción hay ciertas constantes temáticas y argumentales que configuran verdaderos subgéneros. A continuación se hace un breve repaso de los principales.

### La aventura espacial

En el año 1941, Wilson Tucker (aficionado y autor) propuso por primera vez la denominación *space opera* para identificar las narraciones de ciencia ficción de aventuras que tienen como escenario el espacio interestelar. El nombre deriva, con una clara intención peyorativa, de las *soap opera*, que eran los seriales radiofónicos patrocinados a menudo por marcas de detergentes. Así se quería destacar la ingenuidad literaria y el carácter de cliché de algunas narraciones muy habituales en la ciencia ficción en sus primeros años de existencia. En la práctica, en España se ha utilizado siempre *space opera* en su grafía inglesa y no se utiliza la traducción literal "opera espacial".

Evidentemente, la *space opera* tiene una correlación muy directa con la tradicional novela de aventura

ras del oeste (*horse opera*) en la que se han sustituido el caballo por la nave espacial, el revólver por la pistola de rayos láser y las extensas llanuras del oeste norteamericano por el espacio interestelar sin fin.

Aunque la denominación *space opera* mantiene alguna de las características peyorativas que tuvo en sus inicios, hoy día se utiliza incluso con cierto grado de nostalgia y sirve para identificar cualquier narración de aventuras espaciales, en particular aquellas en las que la acción tiene un papel preponderante e incluso definitivo.

Entre los autores clásicos destaca E. E. "Doc" Smith y la serie del Skylark iniciada en *The Skylark of Space* (1928) y continuada incluso en los años sesenta. También hay que recordar a Edward Hamilton, John W. Campbell y Jack Williamson, autores famosos en los años treinta y cuarenta que, de alguna manera, establecieron el alcance y las características del subgénero. A partir de los años cuarenta, la ingenuidad primitiva de la *space opera* incorpora una mayor calidad en la escritura y las tramas se hacen más complejas, como sucede en las aventuras de los personajes de A. E. van Vogt en su serie sobre *El mundo de los no-A* (iniciada en el año 1945). Posteriormente, la sofisticación llegará con novelas como *Tropas del espacio* (1959) de Robert A. Heinlein o la serie *Dorsai* (iniciada en 1959) de Gordon Dickson.

También, de manera parecida a como el cine nos muestra hoy un "western crepuscular" del que *Sin perdón* (1992) de Clint Eastwood podría ser un buen ejemplo, algunos autores de la ciencia ficción escriben hoy aventuras de *space opera* con un tono casi nostálgico y centrándose especialmente en los personajes y su psicología y no en el viejo heroísmo forzado de antes. Uno de los mejores ejemplos recientes podría ser *El naufragio de 'El río de las estrellas'* (2003) de Michael Flynn.

Hay que decir también que son las características propias de la *space opera* (aventuras llenas de acción en el marco de un espacio interestelar), lo que la ha hecho muy adecuada para versiones cinematográficas de gran éxito como la serie de *La guerra de las galaxias* de George Lucas, iniciada en 1977. También pertenecen a la *space opera* las aventuras de ciencia ficción llevadas al cómic y al cine como *Buck Rogers* (1929) y *Flash Gordon* (1934).

### Las obras de fantasía

Dentro del ámbito más general de la literatura (lo que los estudiosos denominan *mainstream*), la ciencia ficción es en realidad una parte de la literatura fantástica. Pero dentro de la ciencia ficción como tal ha ido adquiriendo un peso importante un tipo de narración en el que dominan los aspectos simplemente fantásticos en perjuicio del racionalismo más característico

del género. Cuando, en la ciencia ficción, falta el aspecto más voluntariamente científico o la pretensión de justificar racionalmente la especulación que está en la base del universo particular descrito en una narración, se dice que se trata de una obra de "fantasía" para distinguirla de las pretensiones "explicativas" y más racionales de la ciencia ficción.

En las obras de fantasía predomina a menudo el aspecto mágico y maravilloso de sus personajes y sociedades. Ejemplos paradigmáticos son la famosa trilogía de *El señor de los anillos* (1954-55) de J.R.R. Tolkien, la larga serie de *Darkover* (iniciada en 1962) de Marion Zimmer Bradley, y la tetralogía de *Terramar* (1968-72) de Ursula K. Le Guin, seguramente los primeros y muy influyentes ejemplos de fantasía de calidad difundida principalmente a través de los círculos (editoriales y aficionados) de la ciencia ficción.

En un primer momento, este tipo de fantasía se reconocía como una parte de la ciencia ficción e incluso los principales premios literarios asociados básicamente a la ciencia ficción lo son en realidad para las narraciones de "ciencia ficción y fantasía". Sin embargo hoy día la gran profusión de nuevos títulos de fantasía hace que exista la creciente sensación de que se trata de un género aparte.

A pesar de todo, no hay que olvidar que muchos editores, a sabiendas de que la fantasía resulta "más fácil de leer" que la ciencia ficción (siempre más atre-

vida y especulativa), parecen promocionar lo que denominan "género fantástico" que, de alguna manera, al menos en nuestro país, incluye ciencia ficción y fantasía. Pero debemos decir que, en el mercado norteamericano, los editores tienen siempre, por lo menos desde hace un par de décadas, la voluntad y la precaución de distinguir lo que es *science fiction* de lo que es *fantasy* y publican la fantasía en colecciones especializadas separadamente de la ciencia ficción.

### **Las novelas de espada y brujería**

Una vertiente de la fantasía, incluso anterior a la obra de Tolkien y de Le Guin, es la de carácter belicoso y llena de aventuras violentas que tiene el ejemplo principal en la serie sobre *Conan*, escrita entre 1933 y 1936 por Robert E. Howard.

Una primera denominación fue la de *science fantasy*, bien pronto cambiada por la de *heroic fantasy* que, afortunadamente, elimina toda referencia a la ciencia. También se utiliza la expresión acuñada en el año 1960 por el autor Fritz Leiber, que las llamaba novelas de *sword and sorcery* (espada y brujería).

En general, la "fantasía heroica" se caracteriza por cierta brutalidad en la ambición heroica de los protagonistas, que encuentran sus aventuras en mundos que muestran estructuras sociales de tipo feudal con mucha similitud con los mundos antiguo y medieval de nuestra historia. Muy a menudo, los elementos

más definitorios son, efectivamente, la utilización de las espadas y el recurso a la brujería para resolver las situaciones conflictivas.

Posiblemente la fantasía heroica se ha asociado a la ciencia ficción más por razones coyunturales que por la afinidad de sus contenidos. Las primeras revistas norteamericanas de ciencia ficción se publicaban en papel de recuperación o de pulpa (*pulp*) de escasa calidad. Y también en este tipo de revistas se publicaban en los años veinte las narraciones de fantasía heroica, a menudo en las mismas colecciones.

Hay poca diferencia entre las narraciones de "fantasía" y estas de "espadas y brujería" o "fantasía heroica". En realidad la distinción de nombres viene a reflejar la más alta calidad literaria de la fantasía *tout court* y la inferior calidad literaria, en general, de la fantasía heroica, centrada con frecuencia en clichés de tipo violento y agresivo.

En particular hay que citar aquí el descarado sexismo e incluso las evidentes tendencias fascistas de series como la de *Gor* iniciada en 1966 por John Norman (en realidad seudónimo de John F. Lange Jr., escritor norteamericano, doctor en filosofía y profesor del Queens College, de la Universidad de Nueva York). Esta tendencia ha sido criticada y ridiculizada brillantemente en obras como *El sueño de hierro* (1972) de Norman Spinrad que la presenta como una violenta novela de fantasía heroica presuntamente escrita



por Adolf Hitler y titulada ni más ni menos que *The Lord of the Svastika* (El señor de la esvástica).

En los últimos años, el paso a escritoras de algunas lectoras habituales de ciencia ficción y fantasía ha hecho nacer también un curioso tipo de fantasía heroica protagonizada por mujeres. En general, una mayor atención al desarrollo psicológico y a la sensibilidad de los personajes centrales (casi siempre femeninos en este caso) otorga a estas narraciones un interés muy superior al que es habitual en la fantasía heroica de los bárbaros como Conan.

### **La ciencia ficción 'hard'**

Cuando la ciencia ficción retoma los temas más estrictamente científicos y tecnológicos y hace referencia directa al mundo de la ciencia o a especulaciones tecnológicas racionalmente fundamentadas, se dice que se trata de ciencia ficción *hard* o "dura", aunque es habitual utilizar directamente la denominación inglesa.

Generalmente la física, la química, la biología y, últimamente, la informática (con sus derivaciones tecnológicas) son las ciencias que están en el origen de la mayor parte de la especulación temática de la ciencia ficción *hard*.

Ejemplos típicos de la ciencia ficción *hard* son, por ejemplo, las obras de Hal Clement, graduado en Harvard en astronomía, química y ciencias de la edu-

cación y profesor de ciencias en una escuela de secundaria cerca de Boston, la Milton Academy. En cierta manera este autor se especializó incluso en la elaboración de los aspectos prácticos (rigurosamente exactos) de nuevos planetas y sus condiciones de vida, y no sólo para sus propias obras, sino también al servicio de la verosimilitud científica de los planetas imaginados por otros autores.

No todos los autores utilizan los servicios de Clement. El británico Bob Shaw en *Los astronautas harapientos* (1986) describe dos planetas próximos que comparten atmósfera, lo cual "permite" el viaje en globo de uno a otro. El mismo autor se da cuenta del atrevimiento de la hipótesis y lo "arregla" haciendo que, en un momento de la primera parte de la novela, un científico del planeta obtenga el valor de  $\pi$  que resulta valer exactamente 3. Con eso el autor intenta decir que se trata de otro universo y que todos los demás absurdos son posibles. Huelgan más comentarios.

Una obra muy característica de Hal Clement y de la ciencia ficción *hard* es *Misión de gravedad* (1953), sobre un planeta sometido a un gradiente de gravedad que va de 3 a 700 gravedades terrestres desde el ecuador hasta los polos. Más tarde, Robert L. Forward, doctor en física por la Universidad de Maryland, escribió en *Huevo del Dragón* (1980) sobre las condiciones de vida en una estrella de neutrones en la que,

además de la descomunal fuerza de gravedad, existe la presencia de un fuerte campo electromagnético.

Como sucede en estos ejemplos de Clement o de Forward, en general es la física básica, la cosmología, la astronomía o la tecnología astronáutica las que se encuentran en el origen de las especulaciones más habituales en la ciencia ficción *hard*, en la cual destacan también los británicos Arthur C. Clarke y Fred Hoyle junto con norteamericanos como Larry Niven o John Varley.

Hoy día también acostumbran a etiquetarse como ciencia ficción *hard* las obras de autores con una sólida formación científica que retoman las especulaciones con base racional y buscan el retorno a los intereses centrales de la ciencia ficción, a los que aportan un tratamiento literario bastante más maduro y completo de lo que era habitual en los primeros años. Se trata de autores como Gregory Benford, David Brin, Vernor Vinge, Charles Sheffield, Michael Flynn y muchos otros que, a menudo, añaden la afición literaria a una carrera profesional en el mundo de la ciencia o la técnica.

En los últimos años se han publicado también narraciones que, por extensión, se están asimilando a la ciencia ficción *hard*. Se trata de las novelas (escritas a menudo por científicos) que, prescindiendo de esquematismos fáciles, profundizan en la vida de los científicos y en la manera de hacer ciencia. Son ejem-

plos destacados *Cronopaisaje* (1980) o *Cosmo* (2002) de Gregory Benford, o *Twistor* (1989) de John Cramer, ambos profesores de física en la universidad, respectivamente en Irvine (California) y Washington.

Pero hay que recordar que muchos de los *gadgets* y artefactos presuntamente tecnológicos que utiliza la ciencia ficción no tienen ninguna base científica e incluso pueden estar en clara contradicción con lo que sabe la ciencia de nuestros días. Un ejemplo habitual es el truco del "hiperespacio", un término que parece haber sido inventado por John W. Campbell Jr. en *The Mightiest Machine* publicada en 1934 en la revista *Astounding*. El objetivo era poder disponer de alguna forma de viajes a velocidades superiores a la de la luz. Como esta posibilidad está prohibida por la relatividad einsteniana, se postula un nuevo tipo de espacio para justificar lo que es, simplemente, una necesidad del argumento.

Otros de estos *gadgets* fundamentales en la ciencia ficción son, por ejemplo, el "ansible" para la comunicación instantánea a distancia (ideado por Ursula K. Le Guin y utilizado por muchos otros autores), el "cristal lento" de Bob Shaw, que recoge imágenes de tiempos pasados, las "burbujas" de Vernor Vinge, campos de fuerza impermeables que crean una estasis temporal en su interior e incluso la "psicohistoria" y los "robots positrónicos" de Isaac Asimov.

## La ciencia ficción 'soft'

En contraposición a la ciencia ficción más clásica con orientación *hard*, centrada en la ciencia y la tecnología, durante los años sesenta una serie de escritores intentaron incorporar un mayor interés literario y atención a las ciencias sociales como la antropología, la historia, la sociología y la psicología en la ciencia ficción. Propongo llamarla ciencia ficción *soft* para poder contraponerla directamente a la ciencia ficción *hard* a la que, en cierta manera, completa.

Podrían ser precursores de esta tendencia los escritores norteamericanos Frederik Pohl o Cyril M. Kornbluth al intentar crear una ciencia ficción "sociológica" en obras como *Mercaderes del espacio* (1953), que trata de los efectos del capitalismo y, sobre todo, de la publicidad. También destacan editores como Horace Gold, que quería introducir nuevas temáticas en la revista *Galaxy Science Fiction*.

En realidad, las innovaciones aportadas en los años sesenta por la *New Thing* (de la que hablaremos más adelante), sobre todo las de carácter literario, se han incorporado ya en el tronco general de la ciencia ficción: es fácil descubrir en las narraciones de los años setenta y posteriores una mayor atención a los aspectos narrativos tradicionales: trama, estructura, estilo, caracterización psicológica de los personajes, etc.

Hoy día las especulaciones de la ciencia ficción cubren no tan sólo los aspectos más claramente tecnocientíficos sino también los humanísticos.

### **La línea ciberpunk**

A partir del éxito editorial de *Neuromante* (1984) de William Gibson, se habla del más reciente movimiento o subgénero dentro de la ciencia ficción: la línea *cyberpunk* (ciberpunk), que sus cultivadores preferían denominar *The Movement*. El nombre de ciberpunk fue inventado por editores norteamericanos (se duda si fue Gardner Dozois o Ellen Datlow). Otros comentaristas y críticos como Norman Spinrad han sugerido el nombre de "neurománticos" derivado, evidentemente, de la primera novela emblemática de la corriente.

Hay que decir que en 1988, pocos años después de su aparición un tanto explosiva, ninguno de los protagonistas principales de este "movimiento" (Bruce Sterling, John Shirley, Lewis Shiner y el propio Gibson) se consideraban miembros de él. Y es cierto que las últimas obras de estos autores presentan pocos elementos comunes que permitan defender la existencia de una unidad.

En el modelo más habitual de la línea ciberpunk se muestra una sociedad deshumanizada de un futuro próximo (generalmente a mediados o finales del siglo XXI), en la que el predominio de la informática y la

tecnología cibernética es abrumador. Las narraciones están a menudo impregnadas de una estética *punk* y tienen unas tramas más próximas a la novela policíaca tipo *hard-boiled* (novelas policíacas de acción y sexo) que a la ciencia ficción tradicional. Los protagonistas suelen ser personajes marginados de los bajos fondos de las nuevas megápolis del futuro y, como rasgo distintivo, disponen de implantes de conexiones cerebrales que les permiten incorporar chips especializados y también conectarse a redes de ordenadores. Desgraciadamente, la mayor parte de la referencia a la informática es casi siempre pura fanfarronada de vocabulario ya que, bastante a menudo, los autores de esta corriente han reconocido su ignorancia (e incluso desinterés) en lo relativo a la tecnología.

En cualquier caso, las aportaciones de esta corriente (y, teniendo en cuenta a los imitadores, quizás incluso del subgénero en que parece haberse convertido) a la ciencia ficción que trata temas informáticos es importante. Posiblemente más que una especulación racional sobre las posibilidades de la tecnología informática venga a ser, como dice Steve Palmer, una visión mítica del ordenador: "El ciberpunk ha proporcionado un excelente ejemplo de idolatría de la máquina, tipificada en este caso en el ordenador".

Mucho más serio parece el reciente nacimiento de lo que algunos llaman el "postciberpunk" a partir de la obra de algunos buenos escritores que, realmen-

te conocedores de la tecnología informática moderna y de sus posibilidades, escriben teniéndola brillantemente en cuenta. Hay que destacar el *Criptonomicon* (1999) de Neal Stephenson o, también, las brillantes especulaciones del australiano Greg Egan como, por ejemplo, *Ciudad Permutación* (1994).

### **El futuro inmediato**

El acelerado ritmo de cambio de la tecnociencia actual parece impedir pensar en futuros demasiado lejanos y eso ha hecho prudentes a los escritores de ciencia ficción. Ponerse a imaginar un futuro dentro de trescientos o cuatrocientos años resulta ahora ya demasiado atrevido: es muy posible que el desarrollo tecnocientífico lo logre o pueda convertirlo en ridículo muchos años antes, dada la elevada dinámica de cambio y la abundancia actual de descubrimientos tecnocientíficos.

Las nuevas especulaciones de gran parte de la ciencia ficción moderna se suelen pensar en un futuro mucho más próximo (*near future*), concebido casi como el presente. Narrativamente domina la técnica y el planteamiento del *thriller* tecnológico basado, eso sí, en las nuevas biotecnologías que parecen haber alcanzado recientemente el predominio sobre las infotecnologías, incluso sin olvidar la aparición de nuevas especulaciones nanotecnológicas. Se moderniza el contenido tecnocientífico y se acercan en el tiempo las



conclusiones y repercusiones humanas y sociales. Valga como ejemplo *La radio de Darwin* (1999) de Greg Bear y gran parte de la obra de este autor.

La tecnociencia ya nos ha convencido de que el futuro que nos espera será diferente del presente y del pasado que hemos vivido, al igual que nuestro presente tiene bastantes elementos que nuestros padres y abuelos no conocían.

Por eso, estos *thrillers* del futuro inmediato, centrados en tecnologías actuales y sobre resultados que posiblemente alcancemos muy pronto, aumentan el papel de la ciencia ficción como herramienta de aprendizaje para vivir en el futuro, una narrativa capaz de acostumbrarnos a las nuevas posibilidades que el cambio tecnocientífico posibilita. Fenómenos como la clonación de la oveja *Dolly* en febrero de 1997 o la victoria de *Deep Blue* sobre Kasparov en mayo del mismo año nos acercaron a imaginarios que, hasta entonces, eran tan sólo especulaciones de ciencia ficción.



## LA EVOLUCIÓN HISTÓRICA

Aunque el nombre de la ciencia ficción y sus principales características nacen a finales de los años veinte del siglo XX hay también una historia previa de narraciones que pueden enmarcarse dentro de la temática de la ciencia ficción y que han sido reivindicadas como predecesoras del género.

### Los dudosos antecedentes

Con gran exageración, algunos historiadores de la ciencia ficción han querido encontrar precedentes en muchas narraciones de tipo fantástico de la historia de la literatura. Así, hay quien se refiere, como Aldiss, a utopías como la *República* de Platón o a la parodia de las falsas narraciones de viajes que hace Luciano de Samosata en *Una historia verdadera* aparecida en el año 175, como hace Lundwall.

Más sentido parecen tener aquellos intentos de encontrar orígenes a la tendencia moralizante de cierta ciencia ficción actual en los utopistas del renacimiento como Tomas Moore y su *Utopía* (1516), que dará nombre a un tipo de narración también representada por *La ciudad del sol* (1602) de Tommaso Campanella

o la *Nueva Atlántida* (1629) de Francis Bacon. Esta línea temática se reanuda en los utopistas del siglo XIX (Bellamy, Morris, Butler, etc.) y, en sentido opuesto, en las utopías negativas (distopías) que son la base de las obras de Zamiatin, Huxley y Orwell en la primera mitad del siglo XX.

Otro posible precedente son las novelas de viajes, incluso a la Luna, como el *Sommium* (1634) de Johannes Kepler o *The Man in the Moone* (1638) de Francis Godwin, que llega a anticipar parte de la teoría gravitacional newtoniana al postular que la atracción de la Luna es menor que la de la Tierra.

Otras referencias a narraciones sobre viajes fantásticos como los de Cyrano de Bergerac (1648-1662) a la Luna y al Sol, los *Viajes de Gulliver* (1726) de Johnathan Swift o el *Micromegas* (1752) de Voltaire tienen, además de un componente fantástico, una voluntad eminentemente crítica y satírica (que también está presente en la ciencia ficción moderna sobre la que David Brin ha dicho que se trata de una profecía que quiere negarse a sí misma para prevenir ciertos futuros indeseables).

Pero a todos estos ejemplos mencionados les falta el componente de especulación científica que caracteriza el nacimiento del género. Para reencontrar este elemento hay que esperar al siglo XIX, cuando la ciencia y la tecnología pasan a convertirse en elementos esenciales de la cultura. Sólo a partir de este mo-

mento es posible la especulación centrada en las posibilidades que ofrecen la ciencia y la tecnología. Es precisamente en el siglo XIX cuando aparece *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, considerada la primera novela de ciencia ficción, a partir de la propuesta hecha por el británico Brian W. Aldiss, escritor e historiador de la ciencia ficción.

### **Un padre precursor: Jules Verne**

En cierta manera, el fundador cronológico de la ciencia ficción es el francés Jules Verne (1828-1905) con sus novelas de *anticipation scientifique*, aunque será el británico H. G. Wells quien determine más claramente el futuro del género gracias a la mayor riqueza de temas tratados.

Los dos, Verne y Wells, estaban impregnados del pensamiento científico de la época. Eran novelistas pero también hasta cierto punto profetas y supieron llegar a un difícil equilibrio entre la ilusión de la imaginación y la verosimilitud científica. Los dos escribieron narraciones de viajes "extraordinarios" con los que intentaban que sus lectores se preguntaran sobre las aportaciones y las futuras conquistas de la ciencia y la tecnología. Posiblemente la diferencia más importante es que las especulaciones de Verne tienen una vertiente científica y tecnológica, mientras que las más importantes de Wells incorporan ya elementos de las ciencias sociales y de la filosofía. Con cierto esque-

matismo, se podría hablar, ya desde el comienzo, de una separación entre dos modalidades de la ciencia ficción que se podrían llamar *hard* y *soft* incluso en las obras de los padres precursores del género.

Verne tenía interés en escribir lo que él denominaba la "novela de la ciencia", en la que la ciencia hiciera el papel siempre creciente que ya podía imaginarse en los años sesenta del siglo XIX. Fue su editor, Jules Hetzel, quien acuñó la expresión "viajes extraordinarios" para las primeras novelas de Verne que, según se indicaba, tenían como objetivo "resumir todos los conocimientos geográficos, geológicos, físicos y astronómicos elaborados por la ciencia moderna y rehacer, de la manera que le es propia, la historia del universo". En el año 1863, aparecía el primero de los múltiples "viajes extraordinarios" de Verne (*Cinco semanas en globo*), que iniciaba una serie de historias imaginarias pero fundadas en la aplicación de hipótesis científicas de la época. Otros son *Viaje al centro de la Tierra* (1864) y *De la Tierra a la Luna* (1865), y será también un elemento de origen científico (el huso horario) lo que está en la base de la sorpresa final de la famosa *La vuelta al mundo en ochenta días* (1873).

En general, la obra de Verne está presidida por la aventura y también por especulaciones científicas y tecnológicas como el submarino *Nautilus* de *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1870), la nave voladora *Albatros* en *Robur, el conquistador* (1886) o la ciudad marí-

tima del futuro en *La isla flotante* (1895); sin olvidar la intervención del cometa que se lleva una parte de la Tierra en *Hector Servadac* (1874).

En la obra de Verne es visible al mismo tiempo una actitud ambivalente frente a la ciencia y la tecnología y se habla de las maravillas que pueden proporcionar pero también de los peligros que comportan. Aunque, en gran parte de la obra de Verne, domina, en general, la perspectiva optimista y llena de confianza en las posibilidades del progreso tal como se entendía en la segunda mitad del siglo XIX.

### **El fundador del género: Herbert G. Wells**

El nuevo camino abierto por Verne fue explorado seriamente por el británico Herbert G. Wells (1866-1946), que tuvo el privilegio de descubrir la mayor parte de la temática de la moderna ciencia ficción. Una serie de artículos escritos en el año 1888 (*The Chronic Argonauts*) fue la base de la que nació *La máquina del tiempo* (1894), que justifica el viaje en el tiempo con una hipótesis extraída de las ideas científicas: una cuarta dimensión. Pero, en este caso, la visión del futuro del año 802701 (el tiempo de los eloi y los morlock) sirve a Wells para analizar la situación social de su propia época y hacer una inteligente especulación sobre la evolución de las clases sociales. En *La isla del doctor Moreau* (1896) es la biología y la manipulación sobre animales el centro de una narración que

desarrolla ideas ya planteadas en un ensayo anterior (*The Limits of Plasticity*).

Muchas de las sorprendentes ideas de Wells se publicaron en forma de narraciones cortas, casi como un presagio de la importancia de la narración corta en la ciencia ficción. Pero Wells es conocido, sobre todo, por sus *scientific romances*, que empiezan muchos de los temas que la ciencia ficción desarrollará. En *La guerra de los mundos* (1898) añade un elemento característico: la descripción física de los extraterrestres que invaden la Tierra. En *Los primeros hombres en la Luna* (1901) trata del viaje a la Luna, pero en vez de la técnica balística imaginada por Verne, Wells postula la existencia de una sustancia, la "cavorita", con un comportamiento antigravitatorio. En *Cuando el durmiente despierte* (1899 y, en versión revisada, en el año 1910) ya no se necesita ninguna máquina para realizar el viaje al futuro, al que se puede llegar por efecto de la hibernación que le permite al protagonista, Graham, conocer una sociedad antiutópica de nuestro futuro inmediato. Se puede decir que, con esta obra, Wells inicia un segundo grupo de novelas en el que se abandona la visión fantástica y algo maravillada del futuro para dar paso a una visión más pesimista dominada por la preocupación y el compromiso social. Así lo demuestran, por ejemplo, *El alimento de los dioses* (1904), *En los días del cometa* (1906) o *La guerra en el aire* (1908).



En general, a partir de 1900, los esfuerzos de Wells se centran en buscar la forma de evitar el terrible futuro que le parecía inevitable si los seres humanos no "planificaban" uno mejor. Inaugura así una línea de crítica social que tan acertadamente han continuado después autores como Kornbluth o Pohl.

### Los utopistas

A finales del siglo XIX, hay otras obras que, además de las de Verne y Wells, son en cierta manera precursoras de parte de la ciencia ficción moderna. Después de *Erewhon* (1872) del británico Samuel Butler, hay que destacar la obra del norteamericano Edward Bellamy (1850-1898), que tuvo gran influencia con *Looking Backward 2000-1887* (Mirando atrás: 2000-1887; 1888), en la cual presenta una visión utópica y sorprendente de un mundo en el que las máquinas han puesto fin a todos los males. También con voluntad utópica hay que recordar *News from Nowhere* (Noticias de ninguna parte, 1890) del británico William Morris, una respuesta marxista a la obra de Bellamy.

Especial importancia tendrá el nuevo subgrupo temático de la "ucronía", que arrancó con la obra de otro norteamericano, Mark Twain, quien utilizó una novela sobre el viaje en el tiempo, *Un yanqui de Connecticut en la corte del rey Arturo* (1889) para, entre otras

cosas, anticipar la televisión con el nombre de "telectroscopio".

### **Las aventuras de Edgar Rice Burroughs**

Algunos autores norteamericanos, especialistas en novelas de aventuras y con mucha menos inquietud social, empezaron a utilizar nuevos ambientes para desarrollar las espectaculares aventuras de sus héroes.

Edgar Rice Burroughs (1875-1950), el autor de Tarzán, tal vez convencido de que ya no había bastante con los escasos parajes exóticos de la Tierra, llevó a su nuevo héroe, John Carter, a un Marte totalmente inventado. En el año 1912, iniciaba con *Bajo las lunas de Marte* una larga serie de aventuras marcianas que serían seguidas por nuevas series siempre en ambientes bastantes exóticos y absolutamente inverosímiles desde el punto de vista científico: aventuras en el centro de la Tierra en la serie de Pellucidar iniciada con *En el centro de la Tierra* (1914) y, más tarde, las aventuras de Carson Napier en Venus, que empezaron con *Piratas de Venus* (1934).

Aunque la obra de Burroughs tiene muy poco de ciencia ficción y mucho de novela de aventuras en ambientes exóticos, los estudiosos norteamericanos lo han querido considerar un precursor de la ciencia ficción aunque, claramente, el género nace y se desarrolla en Europa y con una voluntad lo suficiente-

mente diferente. De todos modos, es en Burroughs en quien pensaba Asimov al caracterizar una primera época de la ciencia ficción centrada en la aventura, a la que seguirían nuevos periodos en los que, para Asimov, la ciencia ficción pasó de centrarse en la aventura a interesarse sobre todo por la ciencia y, en un tercer periodo, por la sociología.

### **El inventor, Hugo Gernsback**

Nacido en Luxemburgo, Hugo Gernsback (1884-1967) emigró a Estados Unidos en 1904 después de haber estudiado en su país y en Alemania. Fue el inventor del nombre del género y también el primero en publicar una revista dedicada exclusivamente a la ciencia ficción.

Interesado por la electricidad y la radio, en el año 1908 creó una primera revista técnica dedicada a los aficionados a una tecnología entonces todavía incipiente: *Modern Electrics*, seguida muy pronto de otras parecidas. Su interés por las perspectivas que ofrecía un futuro maravilloso presuntamente dominado por la ciencia y la tecnología hizo que, en sus revistas, se incluyeran narraciones de tipo "prospectivo". Un precedente claro es su propia narración *Ralph 124C41+* (publicada por capítulos en *Modern Electrics* en 1911) que es, básicamente, un catálogo de la maravillosa tecnología de la que dispondría el futuro siglo XXVII.

En abril de 1926 aparecía el primer ejemplar de *Amazing Stories*, una revista de 96 páginas dedicada íntegramente al nuevo género de la *scientifiction*. Había narraciones de Wells y Verne, pero también de nuevos autores como George Allan England, Garret P. Serviss y Murray Leinster. El objetivo, claramente explicado, era publicar narraciones que fueran entretenidas y divertidas pero que, al mismo tiempo, resultaran instructivas.

Con el tiempo también se publicaron en la revista narraciones de tipo fantástico como las de Abraham Merritt y H. P. Lovecraft.

Con el paso del tiempo, Gernsback publicó un montón de nuevas revistas dedicadas también a la ciencia ficción. Las más conocidas son *Amazing Stories Annual* (un número en el año 1927), *Air Wonder Stories* (once números entre julio de 1929 y mayo de 1930), *Science Wonder Stories* (doce números entre junio de 1929 y mayo de 1930), *Science Wonder Quarterly* (once números entre el verano de 1930 y el otoño de 1933), *Scientific Detective Monthly* (diez números de enero a octubre de 1930) y muchas otras hasta llegar a *Science Fiction Plus* (siete números entre marzo y diciembre de 1953). Es fácil percibir la constante presencia de la inspiración científica y tecnológica incluso en los títulos de las revistas.

Gernsback es el primer personaje de la ciencia ficción que es más famoso por su actividad como edi-

tor que por su obra como escritor. Esta es una característica distintiva del género en el que el papel de editores como Gernsback, Campbell, Pohl, Del Rey y otros (Domingo Santos es el referente en España) ha sido fundamental para configurar sus líneas generales. Por eso, a pesar de que los antecedentes literarios del género están en la obra de Wells y Verne, Gernsback ha sido considerado por algunos el "padre de la ciencia ficción" porque con él nació el género como una categoría distinta dentro de la narrativa.

### La época de las revistas 'pulp'

*Amazing Stories* y las demás revistas de Gernsback publicaron las principales obras de los primeros autores de mérito de la ciencia ficción norteamericana como E. E. "Doc" Smith con la serie de *space opera* iniciada en *The Skylark of Space* (1928), John W. Campbell Jr. con *The Black Star Passes* (1930) o Edmond Hamilton con *The Universe Wreckers* (1930).

También surgieron nuevas revistas para aprovechar el nuevo campo que parecía prometedor. Hay que destacar *Astounding Stories of Super-Science* (desde enero de 1930), que fue la primera entrada en el género de la cadena de William Clayton, especializada en publicar revistas de narraciones de aventuras. Estas revistas se imprimían en papel de recuperación o "de pulpa" (*pulp*), y este término ha servido para denominación general de este periodo de la ciencia ficción.

La portada del primer número de *Astounding* es un ejemplo perfecto del tipo usual de BEM (*bug eyed monster*, monstruo con ojos de insecto), que era característico de la época y de las revistas *pulp*. Ilustraba la primera parte de *The Beetle Horde* (La horda de escarabajos) de Victor Rousseau con una chica asustada en segundo plano, huyendo de la lucha del héroe contra un escarabajo gigante.

Algunas de las revistas clásicas han seguido publicándose hasta hace poco. *Amazing Stories* conservó muchos años el nombre y *Astounding*, muy importante por la labor editorial de Campbell entre 1937 y 1971, pasó a llamarse *Analog Science Fiction / Science Fact* a partir de 1960 y todavía se publica, ahora bajo la dirección de Stanley Schmidt.

### **Dos filósofos de la fantasía: Lewis y Stapledon**

Al margen de la ciencia ficción de las revistas *pulp*, la década de los treinta vio también la aparición de las obras más importantes de dos autores británicos especializados en una especie de "anticiencia ficción" por el poco contenido científico de sus narraciones en las que predomina sobre todo la reflexión filosófica.

Olaf Stapledon (1886-1950), profesor de la Universidad de Liverpool, era capaz de una gran imaginación al servicio de reflexiones de carácter generalmente filosófico. Se atribuye a Jorge Luis Borges la siguiente expresión "en un solo libro de Stapledon hay

ideas para cincuenta escritores". En particular, en *Hacedor de estrellas* (*Star Maker*, 1934), Stapledon desarrolla la historia del universo desde el principio al fin, con brillantes especulaciones sobre la creación. Describe civilizaciones galácticas y guerras interplanetarias para concluir el libro con una gigantesca y majestuosa mente cósmica que incluye planetas y criaturas vivientes.

Otras obras son un estudio filosófico del futuro, *Last and First Men* (1930), un estudio sobre la marginalidad de los superdotados en *Juan Raro* (*John Odd*, 1936) y la historia de un perro de inteligencia similar e incluso puede que superior a la de los seres humanos en *Sirio* (1944). Su obra ha sido fuente de ideas para muchos escritores posteriores.

Más limitada es la obra de Clive Staples Lewis (1898-1963), profesor en Oxford (donde fue compañero de Tolkien) y en Cambridge. Su obra más conocida contiene una evidente apología del cristianismo en la trilogía del *Planeta silencioso* (*Silent Planet*, 1938, 1945 y 1948) sobre el lingüista Dr. Ramson que se ofrece como un nuevo Cristo para redimir a la humanidad. La obra abusa de razonamientos ilógicos y de medios de transporte increíbles que muestran la desconexión de Lewis con la narración contemporánea de la ciencia ficción norteamericana, siempre más preocupada por obtener cierto grado de verosimilitud. Más reciente es la reedición de la serie

sobre Narnia, fantasía para niños recuperada ahora por Hollywood.

### La utopía pesimista en Europa

A pesar de haber sido bolchevique, Yevgeny Zamiatin (1884-1937) tuvo problemas para editar en la Rusia soviética una novela que, escrita en 1920, se publicó en 1924 traducida al inglés con el título *We* (Nosotros). Hasta 1954 no se pudo hacer la edición en ruso, realizada también en Nueva York. Se trata de una sátira antiutópica sobre los peligros de un estado centralizado que utiliza el racionalismo utilitarista del taylorismo. La novela describe la lucha de la Revolución (la vida) contra la Entropía (la muerte).

Unos años más tarde, y también al margen de la nueva ciencia ficción norteamericana, destaca *Un mundo feliz* (*A Brave New World*, 1932) del británico Aldous Huxley (1894-1963). Aquí se trata de una Tierra futura en la que hay un absoluto control social mediante la manipulación genética y la utilización de la bioquímica con una droga de uso generalizado: el "soma". La novela, muy famosa, acompaña su pesimismo antiutópico de un elevado grado de sátira como, por ejemplo, la deificación de Henry Ford.

También George Orwell, seudónimo del británico Eric Arthur Blair (1903-1950), criticó el futuro de una sociedad ultracentralizada y absolutamente controlada en *1984*, después de satirizar también el co-



munismo estalinista en *La granja de los animales* (*Animal Farm*, 1945). En el mundo totalitario de 1984 se reescribe la historia para adaptarla a los intereses del poder y el Big Brother (gran hermano) está presente en todas partes mediante una especie de televisión de entrada-salida que hoy diríamos interactiva, quizás un anuncio del peligro del control social amparado en la tecnología.

### **Karel Capek y sus robots**

Especial interés tiene la obra del checo Karel Capek (1890-1938). En el año 1921 dio a conocer su obra teatral *R.U.R.* (iniciales de *Rossum's Universal Robots*), que introduce el término *robot* tanto en la ciencia ficción como en la tecnología. Se trata de una palabra checa para designar a quién hace "trabajos forzados" y que Capek utiliza para identificar las copias artificiales de los seres humanos.

El traductor al inglés, Paul Selver, renunció a utilizar *worker* (los trabajadores británicos tenían más derechos reconocidos) y la palabra *robot* entró en el vocabulario mundial. Nació así uno de los elementos básicos de la ciencia ficción para preguntarse sobre los límites y las consecuencias de la ciencia, la tecnología y el maquinismo.

## La época del editor Campbell

John W. Campbell (1910-1971) ha sido considerado por James Gunn como uno de los escritores más importantes de la ciencia ficción de los años treinta, pero su destacado papel en la historia de la ciencia ficción radica sobre todo en su labor como editor. A partir de septiembre de 1937 empezó a dirigir la revista *Astounding Stories*, que rebautizó como *Astounding Science Fiction*.

La principal tarea de Campbell fue aglutinar a un grupo de nuevos escritores como Isaac Asimov, A. E. van Vogt, Robert A. Heinlein, Theodore Sturgeon, Lester Del Rey y muchos otros, además de recuperar para la ciencia ficción a algunos de los más valiosos escritores de la época *pulp* como E. E. "Doc" Smith, Jack Williamson, Murray Leinster y Clifford D. Simak. La mayoría de estos autores coincide en reconocer la influencia y la importancia que los comentarios de Campbell tuvieron en su obra. En particular, es conocida la manera como el propio Isaac Asimov reconoce el papel de Campbell en la creación de las tres leyes de la robótica.

Lo más importante de la ciencia ficción que perseguía Campbell era el invento científico, pero también sus consecuencias sobre el ser humano y la sociedad. En particular, sus contactos con Norbert Wiener cuando era estudiante en el MIT en el año 1929

hicieron que también la cibernética se añadiera a los nuevos campos abiertos en la ciencia ficción. También intervenían la antropología cultural, la psicología social, la educación, las comunicaciones y tantas otras ciencias.

Otra de las principales aportaciones de Campbell fue la de limitar el elemento fantástico y especulativo del género a una sola idea en cada narración corta, cosa que, una vez aceptada, hacía del resto una exposición que tenía que estar sólidamente basada en la lógica. Gracias a ello, la ciencia ficción se hizo más especulativa, más reflexiva y mucho más eficaz sin perder el "sentido de la maravilla", que era el principal atractivo popular. Quizás por esta razón el periodo que va de 1937 a 1950 ha sido bautizado como la edad de oro de la ciencia ficción, aunque algunos autores como el propio Isaac Asimov suelen etiquetarla directamente como la época de Campbell.

Hacia 1950, Campbell cometió el peor de los errores. Cuando un escritor de ciencia ficción de segunda o tercera fila, L. Ron Hubbard, publicó en *Astounding* historias y artículos sobre la "dianética" (una supuesta psicoterapia capaz de liberar la mente humana de todos sus problemas), hubo muchas cartas de lectores interesados en ella. Campbell animó a Hubbard, quien, después de publicar *The Modern Science of Mental Health* (1950), vio claro que ganaría mucho más dinero como profeta y creador de una nueva religión,

la *cienciología* (considerada hoy en muchos países una secta peligrosa), que como mediocre escritor de ciencia ficción.

Años más tarde, Norman Spinrad, en la novela *El juego de la mente* (1980), imaginaba un escritor de ciencia ficción que crea una nueva religión, el "transformacionismo", también de mucho éxito en Hollywood.

### La aceptación

A partir de 1950, se habla de un nuevo periodo en la historia de la ciencia ficción. Del reducido alcance de las primeras revistas *pulp* se había pasado a más de un centenar de revistas que publicaban narraciones de ciencia ficción o temas próximos a ella y ya se contabilizan, en 1950, hasta veinticinco libros con la etiqueta de ciencia ficción, la mayoría de ellos fruto de *fix-up* de narraciones publicadas previamente en revista. Arranca así un periodo de reconocimiento popular y de proliferación de libros que configura, entre los años cincuenta y sesenta, la llamada "época clásica".

A pesar de seguir dirigiendo *Astounding* hasta 1971, el influyente papel editorial de Campbell finalizó un poco repentinamente al aparecer nuevas revistas como *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* (1949), dirigida por Anthony Boucher, y *Galaxy Science Fiction* (1950), editada por Horace L. Gold. Las dos mostrarían una mayor exigencia en el aspecto literario

prescindiendo también del contenido de ciencia ficción *hard* si era preciso (como hacía Boucher) y, en el caso de Gold, incluyendo la sátira y la reflexión sociológica.

En *Galaxy* destacaron autores como Alfred Bester, Robert Sheckley, C. M. Kornbluth y Frederik Pohl. Poco a poco, el género fue abandonando parte del interés por las ciencias fisiconaturales y sus tecnologías (física, astronomía, ingeniería) para incorporar otros aspectos del conocimiento científico como la biología, la sociología o la psicología.

Un tema típico de este periodo es la atención a los poderes extrasensoriales y paranormales llamados PSI o ESP (del inglés *extra sensorial powers*) y el interés por la telepatía y las mutaciones que podían producirla. Títulos característicos de estas preocupaciones son *El hombre demolido* (1952) de Alfred Bester, sobre un asesinato cometido en un mundo de telépatas, *Más que humano* (1953), de Theodore Sturgeon, sobre una nueva especie de seres humanos "gestaltianos", o *Mutante* (1953) de Henry Kuttner, sobre la nueva especie de los "calvos" mutantes telépatas que deben reemplazar al *homo sapiens*.

También hay novedades curiosas como la introducción de temas sexuales en la ciencia ficción, que había sido exageradamente puritana hasta que Philip J. Farmer publicó *Los amantes* (1953) o la crítica al

mundo de la publicidad y al *american way of life* de *Mer-caderes del espacio* (1953) de Pohl y Kornbluth.

También destacan otros autores como Roger Zelazny y su tendencia a la recreación de temas mitológicos en clave de ciencia ficción, Frank Herbert y su famoso *Dune* (1965) y también Philip K. Dick y *El hombre en el castillo* (*The Man in the High Castle*, 1962) con una ucronía sobre una Norteamérica dominada por los alemanes y los japoneses ganadores de la Segunda Guerra Mundial.

### La rebelión

Los problemas financieros que tuvieron muchas revistas de ciencia ficción norteamericanas durante los años sesenta hicieron que sólo siguieran publicándose *Amazing*, *Analog* (nuevo nombre de *Astounding* desde 1960), *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, *Galaxy* e *If*, que había sido creada en el año 1952 y, desde 1959, pertenecía a la misma editorial que publicaba *Galaxy*, las dos revistas dirigidas por Frederik Pohl.

A pesar del predominio de los libros, una revista será el centro de la mayor revolución de la ciencia ficción en toda su historia. Se trata de la revista británica *New Worlds*, dirigida desde 1964 por Michael Moorcock. *New Worlds* se convirtió en el centro de la *New Thing* (o, también, *New Wave* en clara referencia a la *nouvelle vague* del cine francés), que revolucionó el gé-

nero al reclamar un mayor grado de calidad y experimentalismo literario y una mayor atención a los elementos centrales de la narrativa en un intento de huir del esquematismo muy habitual en las narraciones de la ciencia ficción clásica.

El nuevo movimiento incorporaba un espíritu más pesimista en su visión del futuro. También tenía uno de los elementos centrales en el interés que se otorgaba al espacio interior de la mente y la psicología de los personajes, en clara contraposición con la utilización del espacio exterior interestelar de la ciencia ficción clásica.

Los aficionados se dividieron en partidarios y detractores de la New Thing. Entre sus propagandistas en Estados Unidos destacan Judith Merrill y Harlan Ellison (autor de una recopilación muy influyente: *Visiones peligrosas*, de 1967). También tuvieron cabida en las páginas de *New Worlds* los norteamericanos Norman Spinrad, Samuel R. Delany o Thomas M. Dish junto con los británicos J. G. Ballard, Michael Moorcock y otros.

Como la mayoría de las "revoluciones", la New Thing fue excesiva, pero el balance final aportó una evidente mejora de la calidad literaria de la ciencia ficción. El empuje del movimiento acabó con el último número de *New Worlds* (el 200, editado en abril de 1970) cuando no fue distribuido por una de las mayores cadenas de distribución británicas (W.H. Smith

Ltd.) que lo tachaba de lenguaje soez e incluso obsceno.

### **La madurez de los años setenta**

Cuando se superó el exceso de experimentalismo de la New Thing, el nuevo interés por el aspecto literario, que fue su aportación fundamental, se añadió a la experiencia de la ciencia ficción clásica y, con los años, ha acabado configurando un género adulto y de calidad. La nueva imagen de la ciencia ficción ha merecido incluso la atención de la universidad (existe, por ejemplo, la SFRA, Science Fiction Research Association, formada por profesores universitarios) y también la aparición de una respetable cantidad de estudios eruditos sobre la ciencia ficción.

Todo ello ha sido posible por efecto de la mejora en la calidad literaria (estilo, trama, profundidad psicológica de los personajes), que caracteriza a las principales obras de la ciencia ficción a partir de los años setenta y ochenta. En este periodo, algunos de los principales autores de la ciencia ficción empiezan a ser reconocidos también en el campo de la literatura general (*mainstream*) al margen del mundo mucho más reducido de la ciencia ficción.

Incluso autores claramente considerados especialistas de la ciencia ficción más *hard* acaban incorporando este nuevo interés estilístico y esta nueva madurez de la ciencia ficción. Un caso concreto sería



el de Gregory Benford (catedrático de física de altas energías en la Universidad de California en Irvine), autor, además de obras *hard*, de otras como por ejemplo *Contra el infinito* (1983), que ha sido comparada estilística y temáticamente (siempre salvando las distancias) con *The Bear* (El oso) de William Faulkner.

Uno de los elementos destacados de estos últimos años ha sido la aparición de muchas autoras que ya no han tenido que esconder su condición femenina tras un seudónimo masculino (como hizo, por ejemplo, Andre Norton). Además de Ursula K. Le Guin con obras fundamentales como *La mano izquierda de la oscuridad* (1969), *Los desposeídos* (1974) o *El nombre del mundo es bosque* (1976) entre otras, hay que tener en cuenta la narrativa de Vonda McIntyre, Joanna Russ, Anne McCaffrey, Kate Wilhelm, C. J. Cherryh, Octavia Butler, Sheri S. Tepper, Connie Willis, Nancy Kress, Lois McMaster Bujold, Elizabeth Moon y otras.

Otra muestra de madurez se aprecia en el cambio que los años setenta aportaron a la obra de autores como Robert Silverberg o John Brunner, hasta entonces prolíficos autores de *space opera*, que, en sus nuevas obras de los años setenta, recogen las inquietudes despertadas por la New Thing. También retornan viejos veteranos que habían estado muchos años sin escribir como Frederik Pohl con *Homo Plus* (1976) y su serie sobre los Heeche iniciada con *Pórtico* (1977).

O el retorno también de Isaac Asimov con *Los propios dioses* (1972) y Arthur C. Clarke con *Cita con Rama* (1974) o *Las fuentes del paraíso* (1977).

Y asimismo hay que contar, en los años setenta, con nuevos autores de interés que saben dar también a su obra unos sólidos contenidos de base científica y de ingeniería, como hace Larry Niven en *Mundo anillo* (1970) o John Varley en *Titán* (1979).

### **La solidez definitiva**

Con respecto a los temas, la década de los ochenta vio la separación del nuevo género de la fantasía, que se empezó a publicar ya en colecciones diferentes. La madurez del género se manifiesta ya con una nueva ciencia ficción muy seria que recoge temas clásicos de la ciencia ficción de base científica y tecnológica, pero tratados ahora con mayor solidez literaria. Destaca en este aspecto la obra de autores de sólida formación científica como Gregory Benford, autor de *Cronopaisaje* (1980) y de una brillante serie (llamada después el *Centro Galáctico*), sobre un enfrentamiento en la galaxia entre las inteligencias de origen orgánico y las de origen artificial, que se iniciaba con *En el océano de la noche* (1977).

Junto con Benford, destaca también la solidez científica de la formación y los temas de David Brin, Vernor Vinge, Charles Sheffield y de otros que publicarán más tarde como Robert J. Sawyer, Micha-

el Flynn, Ken MacLeod, Alastair Reynolds, Robert Charles Wilson y un largo etcétera.

También los años ochenta y noventa vieron cómo autores clásicos retomaban viejas obras, como hicieron Arthur C. Clarke (a menudo ayudado por Gentry Lee o Gregory Benford) y, sobre todo, el propio Isaac Asimov, que continuó sus famosas series de la Fundación y de las "novelas de robots" con voluntad de unificarlas en una sola serie. Más tarde, unos años después de la muerte de Asimov, Gregory Benford, Greg Bear y David Brin, por encargo de los herederos literarios del autor, continuaron con la *Segunda trilogía de la Fundación* (1997, 1998 y 1999) e introdujeron nuevas ideas en la serie; al igual que hizo, sin el mismo apoyo "oficial", Donald Kingsbury en *Crisis psichistórica* (2001) en la que, con éxito, pone en duda algunos de los presupuestos básicos de la idea asimoviana de la psichistoria.

También aparecen nuevos autores de gran calidad como Kim Stanley Robinson y su trilogía sobre Marte iniciada con *Marte rojo* (1993), David Brin y la serie de "la elevación de los discípulos" iniciada con *Marea estelar* (1983) y Orson Scott Card con la serie que iniciaba la popular *El juego de Ender* (1985).

Mención especial merece el hoy imprescindible Dan Simmons con la reconstrucción en clave de ciencia ficción primero de los *Cuentos de Canterbury* en la serie que se iniciaba con *Hyperion* (1990) y, más tarde,

la reconsideración de la *Iliada* de Homero en la nueva serie formada por *Ilión* (2003) y *Olympo* (2005).

La madurez se ve también en la obra, clásica en los temas pero moderna en el tratamiento y la construcción, del canadiense Robert J. Sawyer, de quien hay que mencionar, por ejemplo, la trilogía del *Paralaje Neanderthal* iniciada con *Homínidos* (2002); o en las excepcionales obras de Neal Stephenson, desde *La era del diamante* (1995) hasta el *Ciclo barroco* (2003, 2004 y 2004), pasando por el imprescindible *Criptonomián* (1999).

La ciencia ficción, al menos la escrita, parece haber llegado con toda seguridad a su plena madurez.

## LA CIENCIA FICCIÓN EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

La ciencia ficción surge en el mundo de la literatura, pero su temática se ha incorporado también a otros medios. Entre las diversas modalidades narrativas (y no narrativas) que han utilizado la múltiple temática de la ciencia ficción encontramos el teatro, el cine, la televisión, la radio, las historietas dibujadas (tebeos o cómics) e incluso la poesía. Hay que decir que también se encuentran temáticas de ciencia ficción en los nuevos juegos de simulación estratégica o en los de "representación de papeles" (*role-playing*), ya sean de tablero o en ordenador.

En el caso de los medios audiovisuales, se puede decir que sus características intrínsecas han hecho que, en la mayoría de los casos, dominara tal vez excesivamente la atención a la imagen y la estética, incluso con el handicap del papel posiblemente exagerado que se atribuye a los trucos y efectos especiales. A menudo eso se ha hecho abandonando la riqueza de ideas que viene a ser la característica fundamental del género en su vertiente literaria. Un posible resumen sería decir que en la ciencia ficción de los medios

audiovisuales acostumbra a dominar el sentido de la maravilla sobre el de la especulación inteligente.

Pero sí cabe decir que, a pesar de la baja calidad media desde los puntos de vista especulativos ya establecidos en la buena literatura de ciencia ficción, los medios audiovisuales han conseguido acercar la temática de la ciencia ficción al gran público y aumentar el número de aficionados y lectores. Su espectacularidad y las características omnipresentes del mercado cinematográfico y televisivo lo permiten. De hecho, es imprescindible reconocer que mucha más gente conoce *La guerra de la galaxias* (1977) de George Lucas o *Star Trek* (1966) de Gene Roddenderry que la también clásica *Fundación* (1951) de Isaac Asimov.

### **El cine es espectáculo**

No hay que confundir el cine de ciencia ficción con la vertiente literaria del género. En el cine de ciencia ficción se utilizan otras convenciones narrativas, se limita en gran medida el ámbito temático, se da prioridad tal vez excesiva a los elementos fantásticos e irracionales y, en general, se exige menos de la inteligencia de la audiencia. Pero el cine resulta mucho más espectacular y, teniendo en cuenta las campañas de promoción de las productoras cinematográficas (bien ayudadas, cierto es, por la prensa e incluso por los editores de los telediarios que casi nunca han hablado

de un "libro" de ciencia ficción, pero sí que hablan de películas), llega a un público mucho más numeroso.

Tan sólo en contadas excepciones el cine de ciencia ficción ha llegado a niveles de sofisticación y reflexión parecidos a los de la literatura, y sólo a partir de la famosa *2001: una odisea del espacio* (1968), de Stanley Kubrick, se hizo evidente el grado de elaboración que puede llegar a alcanzar, incluso en el cine, la temática de la ciencia ficción. Más tarde, el gran éxito de público de *La guerra de las galaxias* (1977), de George Lucas, hizo llegar la riqueza de aventuras y el exotismo de la clásica *space opera* a un nuevo público (a pesar de que el ignorante "inventor" de la versión local del título convirtió en "galaxias" lo que eran simplemente "estrellas", y con eso dilató más bien exageradamente el ámbito geográfico de la aventura).

Los temas más utilizados en el cine de ciencia ficción suelen ser los de las antiutopías (identificadas también con el neologismo "distopía"), que trata de mundos y sociedades futuras claramente indeseables; el del viaje espacial en su versión más aventurera (*space opera*) incluidos la invasión por extraterrestres o el enfrentamiento bélico con estos; y el de los peligros del maquinismo o la amenaza de un gran desastre. Casi siempre el tratamiento acaba llevando a películas que parecen tener como objetivo primordial asustar a la audiencia, lo cual, realmente, tiene muy poco que ver con la ciencia ficción. De entre las muchas películas

posibles hay que destacar, en unos primeros años, *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, un ejemplo clásico de una distopía antimquinismo que, a pesar de todo, tuvo pocos imitadores en aquellos años. Conviene recordar que Lang, en *La mujer en la Luna* (1929), fue quien, para añadir dramatismo a la escena, inventó la cuenta atrás en el lanzamiento de cohetes, un sistema que después se ha convertido en realidad.

En los primeros años, el cine utilizó ampliamente la vertiente del desastre o los temas de terror como pasó en la transposición cinematográfica del *Frankenstein* de Mary Shelley con una primera versión que data de 1910, a pesar de que la más conocida es la realizada por James Whale en 1931, siempre en clave de terror. De hecho, tan sólo con la versión de Kenneth Branagh, realizada en 1994, se recuperaba la idea de la ciencia como una aventura prometeica, que fue la intención de la novelista.

De todos modos, con la versión cinematográfica de *Frankenstein* en clave de terror, se iniciaba la tradición del cine de monstruos, como *King Kong* (1933), que iría a desembocar en las múltiples películas japonesas en torno a personajes como *Godzilla*, rey de los monstruos (1954, y la nueva versión norteamericana de 1998) y otros animales más o menos antediluvianos como los que también aparecían en la primera versión cinematográfica de *El mundo perdido* (1925) de Arthur Conan Doyle.



La *space opera* también estuvo representada, ya desde los primeros años, con las versiones cinematográficas y televisivas de grandes héroes del cómic de ciencia ficción como *Buck Rogers* (1939 y 1979), *Flash Gordon* (1936 y 1981) o *Supermán* (1948 y siguientes). En los últimos años ya no se trata tan sólo de la clásica *space opera* sino de la mayoría de los cómics famosos que han ido pasando al cine: *Batman* (1989 y siguientes), *Spidermán* (2002 y siguientes), *X-men* (2003 y siguientes) o *Los cuatro fantásticos* (2004) entre muchos otros.

### **El terror y la guerra fría**

Tras un paréntesis en los años cuarenta por efecto de la Segunda Guerra Mundial, el cine de los años cincuenta explotó al máximo el aspecto terrorífico de la ciencia ficción que tanto convenía a los intereses de la guerra fría. También hubo una reacción en cierta manera anticientífica como respuesta al miedo generado por la bomba atómica, que venía a ser el emblema de los muchos peligros de la ciencia. Fue el comienzo de lo que se llama la "serie B", en la que, a pesar de todo, cabe destacar obras como *El experimento del Dr. Quatermass* (1955), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956) o *La mosca* (1958).

También hay que destacar en los años cincuenta la aparición de versiones cinematográficas de novelas de autores clásicos, en particular H. G. Wells y Jules

Verne. Son un buen ejemplo de ello *La guerra de los mundos* (1953) y *Viaje al centro de la Tierra* (1959), entre muchas otras.

Pero, sin lugar a dudas, lo que resulta más destacado de los años cincuenta fueron películas como *Ultimátum a la Tierra* (*The Day the Earth Stood Still*, literalmente "el día que la Tierra se paró", 1951) y *Planeta prohibido* (1956) que, quizás por primera vez después de *Metrópolis* de Lang, hacían llegar al gran público del cine la idea de que la ciencia ficción además de temas de terror y aventuras del espacio podía ser una temática adecuada para estimular la reflexión en una audiencia inteligente.

En los años sesenta, es Europa la que inicia la producción de una serie de películas bastante diferentes a partir del experimento de Jean-Luc Godard en *Lemmy contra Alphaville* (1965), a quien seguirá François Truffaut al llevar al cine la novela de Ray Bradbury *Fahrenheit 451* (1966). Sin olvidar la eclosión de otro tipo de contenidos, heredados también del cómic, con Roger Vadim y su *Barbarella* (1967).

### **La verdadera revolución cultural**

Pero la verdadera "revolución cultural" en el cine de ciencia ficción llegaría de la mano de un norteamericano, Stanley Kubrick, quien, con *2001: una odisea del espacio* (1968), basada en un cuento corto de Arthur C. Clarke (*El centinela*), provocó un verdadero renaci-

miento de la ciencia ficción en el cine. La sorpresa de los críticos de cine (acostumbrados al nivel de la "serie B" de los años cincuenta), que no acababan de entender el final abierto del filme pero constataban la calidad de la producción, y el evidente prestigio de Kubrick en el mundo del cine, convirtieron la película en un fenómeno de crítica y público. Con toda lógica, Hollywood quiso explotar el nuevo filón que parecía abrirse pese a que películas como *La amenaza de Andrómeda* (1971) de Robert Wise, a partir de un best-seller de Michael Crichton, no obtuvo el éxito económico para el que había sido diseñada.

Más adelante, será otra vez el aspecto aventurero tan característico de la *space opera* lo que fue definitivo en el gran éxito de *La guerra de las galaxias* (1977) de George Lucas, posiblemente concebida entonces, a pesar de lo que haya dicho el autor, como una película única que, gracias al éxito de recaudación, se convirtió primero en trilogía y, más tarde, en una serie de seis películas.

También, como resultado del éxito alcanzado por Kubrick, el cine empezó a hacer versiones de algunas buenas novelas de la ciencia ficción del siglo XX, a menudo con el título cambiado y, demasiadas veces, sin respetar la riqueza de ideas del original. Así pasó con *The Omega Man* (1971) o *Charly* (1968) basadas, respectivamente, en las magistrales novelas *Soy leyen-*

da (1954) de Richard Matheson, y *Flores para Algernon* (1959) de Daniel Keyes.

Otro caso de película emblemática, producida incluso antes del gran éxito de Kubrick, fue *El planeta de los simios* (1968) de Franklin J. Shaffner, basada en la novela del francés Pierre Boulle. Este es uno de los pocos casos en que los guionistas cinematográficos (Rod Sterling y Michael Wilson) han sido capaces de añadir una imagen inolvidable y sumamente didáctica que no estaba presente en el original escrito: la de la destruida Estatua de la Libertad del final de la película, que no aparece para nada en la novela original.

Podríamos utilizar este ejemplo para dar una muestra de la triste idea que los productores de Hollywood de hoy tienen de la ciencia ficción en el cine. La nueva versión de la novela de Boulle, dirigida por Tim Burton en el año 2001, recoge el criterio mayoritario de los grandes estudios de Hollywood que parecen dedicados a fabricar cine a la altura intelectual de lo que ellos creen que podría ser un adolescente norteamericano de hoy, un nivel que parecen considerar muy poco elevado.

En una entrevista de promoción de la nueva versión de *El planeta de los simios*, el productor David Zanuck explicaba claramente cómo, en su opinión, el público actual de cine "no está interesado por el nivel filosófico (*sic*) de la primera versión". Con este tipo de ideas resulta fácil entender por qué Hollywood prefiere

re hoy el cine de ciencia ficción basado en los efectos especiales y abandona la reflexión y la especulación tan propia de una narrativa de ideas como es la ciencia ficción.

Con el éxito popular de la ciencia ficción a partir del final de los setenta, varias novelas clásicas de ciencia ficción pasaron al cine. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, iniciaba una serie de películas sobre narraciones de Philip K. Dick, aunque, de hecho, traicionaba la narración original (parece que Ridley Scott nunca quiso leer la novela original de Dick y tampoco la conocía el segundo de los guionistas). Después, han sido otras realizaciones como *Alguien maneja los hilos* (*The Puppet Masters*, 1994), de Stuart Orm, a *Tropas del espacio* (1997), de Paul Verhoeven, sobre obras clásicas de Heinlein.

También Isaac Asimov ha "sufrido" versiones cinematográficas de alguna de sus narraciones más emblemáticas, desde la edulcorada *El hombre bicentenario* (1999), de Chris Columbus, a *Yo, robot* (2004), de Alex Troyas, quien, a pesar de perpetrar una grave manipulación de la idea asimoviana de los robots, había creado poco antes una excepcional película de ciencia ficción como fue *Dark City* (1998), de la que era autor del guión. Sirvan estos ejemplos como muestra de lo difícil que es pasar bien al cine una buena novela de ciencia ficción, al igual que sucedió con *Dune* (1984), de David Lynch.

Después de algunas obras interesantes en los años setenta, como *Zardoz* (1974), *Rollerball* (1975), *Alien* (1979 y siguientes) y las extrañas pero brillantes películas de Robert Altman como *Volar es para los pájaros* (*Brewster McCloud*, 1970) o *Quinteto* (1979), los años ochenta empezaron a mostrar decididamente el poder y la espectacularidad de Hollywood con grandes superproducciones que pronto se convirtieron en series de gran éxito económico. Ejemplos de ello son *Terminator* (1984, 1991 y 2003), *Regreso al futuro* (1985, 1989 y 1990), *Parque jurásico* (1993, 1997 y 2001) o *Matrix* (1999, 2003 y 2003) y un largo etcétera. Una curiosa excepción en este destino casi inevitable de ser convertida en serie lo es la popular y sentimental *E.T. el extraterrestre* (1982) de Steven Spielberg.

Aunque los críticos cinematográficos parecen bastantes enfadados con Terry Gilliam, componente en su día de Monty Python, hay que recordar que Gilliam ha filmado películas imprescindibles como *Los héroes del tiempo* (*Time Bandits*, 1981), *Brazil* (1985) o *12 monos* (1995), esta última como reelaboración de una película de culto del cine francés: *La Jetée* (1962), de Chris Marker, que duraba tan sólo 28 minutos.

Así como en la literatura la mayor parte de la ciencia ficción que se publica en todas partes procede de Estados Unidos, el cine de ciencia ficción europeo casi siempre ha tenido graves dificultades para abordar los costes de las grandes superproducciones

con muchos y caros efectos especiales que Hollywood ha convertido en "imagen de marca" para la ciencia ficción cinematográfica. Aunque conviene destacar algunas producciones de calidad basadas en novelas clásicas como *1984*, de Michael Radford, o la coproducción *El poder de un dios* (1990), de Peter Fleischmann, con guión del director y del francés Claude Carrière basada en la gran novela *Qué difícil es ser dios* (1964), de Arkadi y Boris Strugatski. De la novela *Picnic junto al camino* (1972) de estos autores rusos, Andrei Tarkovsky sacó una película "diferente" en *Stalker* (1979), y eso después de haber hecho con *Solaris* (1972) la versión cinematográfica de la gran novela homónima del polaco Stanislaw Lem. Más adelante, el cine europeo ha tenido que recurrir a la coproducción con Estados Unidos para conseguir obras como *El quinto elemento* (1997), del francés Luc Besson.

Para acabar, no hay que olvidar el tratamiento de algunos de los temas más típicos de la ciencia ficción en el *anime* japonés, del que obras como *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo, y *Ghost in the Shell* (*Kôkaku Kidôtai*, 1995 y 2004), de Mamoru Oshii, son algunos de los muchos ejemplos que podrían mencionarse.

### **La televisión tiene pocas ideas**

Generalmente, el tratamiento de la ciencia ficción en la televisión suele tener los mismos defectos y vir-

tudes ya mencionados al hablar del cine. Se da prioridad a la espectacularidad por encima de la riqueza de ideas.

La primera serie de televisión con temática de *space opera* y orientada a la juventud fue la del *Captain Video* iniciada en Norteamérica en 1949. Más orientada a un público adulto parecía *Out of this world* (*Fuera de este mundo*, 1952), que mezclaba la ciencia ficción con la divulgación científica.

De carácter fantástico y con algunos retazos de ciencia ficción fue la famosa serie norteamericana *La dimensión desconocida* (*The Twilight Zone*, literalmente "la zona crepuscular"), iniciada en 1959 por la cadena CBS con guiones de Rod Sterling (creador de la serie), Richard Matheson, Charles Beaumont y otros escritores ya conocidos en el mundo de la ciencia ficción. Siguió hasta el año 1964 y destaca por fijarse en la especulación y la sorpresa final de cada episodio, dejando de lado la aventura bélica habitual hasta entonces en la televisión de ciencia ficción.

También, a partir de 1961, la BBC obtuvo la colaboración de un prestigioso científico, Fred Hoyle, como coguionista de la versión televisiva de su novela *A for Andromeda*, seguida al año siguiente por *The Andromeda Breakthrough* (1962). No deben confundirse estas series clásicas británicas con la moderna y mucho más espectacular *Andromeda* (2000 y siguientes) que Robert Hewitt Wolfe ha creado a partir de unas "no-



tas" proporcionadas por la viuda de Gene Roddenberry, el creador de *Star Trek*.

Una serie de gran éxito y difusión fue la también británica *Dr. Who* (Doctor Quién), iniciada en el año 1963 y que duró muchos años en antena. El protagonista, a veces identificado como un "señor del tiempo", viaja por el tiempo y el espacio con su máquina que parece una cabina de teléfono. También en Gran Bretaña destacó *Thunderbirds* (1965-66), hecha con títeres.

### El éxito de 'Star Trek'

Otras series norteamericanas destacadas de los años sesenta fueron la primera edición de *Otros límites* (*The Outer Limits*, 1963-66), que en España se tituló *Rumbo a lo desconocido*, o la serie *Perdidos en el espacio* (1965-68), más adelante convertida en película. Sin olvidar *Los invasores* (1967-68) o *Tierra de gigantes* (1968-70). Pero todas ellas pueden parecer incluso anecdóticas ante el éxito y la continuidad sin precedentes ni comparaciones de *Star Trek*.

La serie norteamericana *Star Trek* (Viaje estelar) ha llegado a crear un fandom específico, el de los *trekkers* con sus ST Conventions (Convenciones Star Trek) que, sobre todo en los años setenta, llegaron a interesar a una audiencia superior a la que era habitual en las convenciones mundiales de la ciencia ficción (Worldcon). La serie fue creada en 1966 por Gene

Roddenberry para la cadena NBC y pudo contar en algunos casos con guionistas que eran ya famosos escritores de la ciencia ficción norteamericana: Richard Matheson, Theodore Sturgeon, Harlan Ellison, Norman Spinrad y otros. La estructura general de los episodios sigue los esquemas de la *space opera* y enfrenta a la tripulación de la nave de exploración *Enterprise* con una multitud de monstruos y civilizaciones extraterrestres a menudo dotadas de poderes paranormales. Personajes principales de la primera serie (conocida hoy como "la clásica") fueron el capitán Kirk, el extraterrestre Spock (que, supuestamente, no tiene emociones y se guía siempre por la lógica), el médico "Bones" e incluso la propia nave.

El éxito de la serie fue tal que cuando terminó se continuó como dibujos animados y, lo más importante, además de las ST Conventions, se publicaron muchas novelas incluso por autores famosos de la ciencia ficción escrita: Joe Haldeman, Vonda McIntyre, James Blish (doce libros entre 1976 y 1975 y la "novelización" de los guiones de la serie), Alan Dean Foster (nueve libros entre 1974 y 1977), etc. Al final, las aventuras del capitán Kirk y de la nave *Enterprise* fueron llevadas al cine a partir de 1979.

Con los años, la productora Paramount convirtió el proyecto Star Trek en una especie de franquicia para novelistas y, a partir de 1987, hizo nuevas aportaciones televisivas. Con una duración de unas siete tem-

poradas por término medio, las aventuras del "universo Star Trek" han cristalizado en varias series como *Star Trek: The Next Generation*, *Star Trek: Deep Space Nine*, *Voyager* y *Star Trek: Enterprise*. Sin duda alguna, se trata de la serie de televisión de más influencia e importancia en la historia del género.

Tras el éxito cinematográfico de *La guerra de las galaxias*, en la televisión se hizo *Galáctica, estrella de combate* (1978), impulsada por Glen A. Larson, que fue un fracaso en la primera edición. En un intento de hacer rentable el largo episodio piloto se estrenó en los cines una versión abreviada que no hizo en absoluto sombra a *Star Wars*. Después de un breve intento de "resucitar" la serie en 1980, parece que, recientemente, Ronald D. Moore ha llegado a convertirla con *Galáctica* (2003) en una serie de éxito.

Más reciente aún fue la serie británica *Enano Rojo* (Red Dwarf, 1988), que duró casi diez años de la mano de Doug Naylor y Rob Grant, autores también de varias novelas sobre la serie, siempre irónica e inteligente. Una verdadera "serie de culto" muy interesante y recomendable.

En los últimos años, han proliferado las series de televisión con temática de ciencia ficción y es imposible reseñarlas todas, aunque no debe olvidarse *Babylon 5* (1993-1998), un brillante proyecto de Michael Straczynski diseñado para durar cinco años y que mantenía, simultáneamente, tramas individuales

en cada capítulo y un diseño único para la trama conjunta de las cinco temporadas.

Otras series destacadas y que se han podido ver aquí son la australiana *Farscape* (1999-2003) y las canadienses *Stargate SG-1* (1997-2005), que continúa en *Stargate Atlantis* (2004-), las últimas nacidas del éxito de la película *Stargate* (1994) de Roland Emmerich. Tanto de *Babylon 5* como de *Stargate SG-1* se han publicado varias novelas, generalmente como franquicia para explotar un filón prácticamente seguro.

En España, en los años sesenta, Narciso Ibáñez Serrador dirigió la serie *Historias para no dormir*, orientada más bien al terror, en la que incluyó adaptaciones de cuentos de ciencia ficción de conocidos autores norteamericanos aunque se presentaban siempre como originales de Luis Peñafiel, un seudónimo del director. Ibáñez obtuvo un premio internacional con *El asfalto* (1966), realizada según un cuento corto del escritor madrileño Carlos Buiza. En Cataluña, TV3 produjo, en 1985, una versión televisiva del gran éxito de ventas de Miquel de Pedrolo, el *Mecanoscrit del segon origen* (1974).

### **El teatro puede especular**

El teatro no permite la riqueza de efectos especiales del cine y de la televisión y aunque puede transmitir más fácilmente el aspecto especulativo del género, resulta menos espectacular. Desgraciadamente

hay pocas obras de teatro con temática de ciencia ficción. Después de R.U.R. (1921), de Karel Capek, ya mencionado, hay que hablar de *Happy Birthday Wanda June* (Feliz cumpleaños, Wanda June, 1973) de Kurt Vonnegut Jr. y de las dramatizaciones de algunos cuentos de Ray Bradbury, en particular, *The Day it Rained Forever* (El día que llovió para siempre, 1966) y *The Pedestrian* (El peatón, 1966).

Desde un punto de vista local, habría que mencionar la obra *Sodomáquina*, de Carlo Frabetti, estrenada mundialmente en castellano en la primera convención o encuentro de la ciencia ficción española, la Hispacon-69, en Barcelona.

### **La radio: 'La guerra de los mundos'**

Tanto en Gran Bretaña como en Estados Unidos hay constancia de diversas transmisiones radiofónicas basadas en obras de autores conocidos como Arthur C. Clarke, Herbert G. Wells, Isaac Asimov o Ray Bradbury.

La más importante fue la adaptación radiofónica de *La guerra de los mundos*, de H. G. Wells, realizada en 1938 por Orson Welles con el Mercury Theater of the Air para la cadena CBS. Se emitió precisamente el 30 de octubre, la noche de Halloween. Con la ayuda del guionista y escritor Howard Koch, Welles presentaba la historia como un noticiario de hechos reales que se intercalaba en una emisión radiofónica normal con

música. Tal presentación desencadenó el pánico de muchos oyentes, que creyeron de verdad que la Tierra era invadida por marcianos.

En España, la cadena SER emitió, entre 1953 y 1958, la adaptación francamente muy libre que hizo Enrique Jarnés Bergua (Jarner) de la serie británica *Dan Dare, pilot del futur*. La versión española fue la popular y hoy clásica *Diego Valor* y, a partir de 1954, se publicaban también los tebeos correspondientes.

## ALGUNOS TÍTULOS RECOMENDADOS

A lo largo del libro se han ido mencionando algunos de los títulos más conocidos y famosos de la ciencia ficción mundial. Aquí se quiere ofrecer una elección de títulos especialmente recomendados para conocer la ciencia ficción escrita y algunas de sus múltiples posibilidades como género narrativo.

En cualquier selección interviene siempre la subjetividad de quien la prepara y, por lo tanto, escoger una selección de títulos resulta siempre bastante difícil. Lo es todavía más si se quiere equilibrar históricamente la selección porque, como se ha dicho, la ciencia ficción cambia con los años. Por eso, se propone aquí una elección de tres libros por década, al menos desde 1950, en que empezaron a aparecer libros bajo la etiqueta "ciencia ficción".

Inevitablemente, no están todos los que son, pero en cambio sí que puede decirse que todos los que están lo son. Tal vez faltan autores básicos como Heinlein, Dick o Gibson y, sobre todo, bastantes de las excelentes escritoras de los recientes años, pero había que hacer una elección y ya se sabe que nunca llueve a gusto de todos.

Debe hacerse una advertencia general: muchos de estos libros son el inicio de una serie (de hecho, es lo que ocurre con once de los dieciocho títulos mencionados).

Una última observación: He utilizado el título de la traducción al castellano posiblemente la que el lector tiene más al alcance. El año indicado es el de su aparición en la edición original en forma de libro.

*Años cincuenta*

1951 - **Fundación**, Isaac Asimov

1952 - **El hombre demolido**, Alfred Bester

1953 - **El fin de la infancia**, Arthur C. Clarke

*Años sesenta*

1960 - **Cántico por Leibowitz**, Walter M. Miller Jr.

1965 - **Dune**, Frank Herbert

1969 - **La mano izquierda de la oscuridad**, Ursula K. Le Guin

*Años setenta*

1972 - **Los propios dioses**, Isaac Asimov

1975- **La guerra interminable**, Joe Haldeman

1977 - **Pórtico**, Frederik Pohl

*Años ochenta*

1980 - **Cronopaisaje**, Gregory Benford



1983 - **Marea estelar**, David Brin

1985 - **El juego de Ender**, Orson Scott Card

*Años noventa*

1990 - **Hyperion**, Dan Simmons

1992 - **El libro del día del Juicio Final**, Connie

Willis

1993 - **Marte Rojo**, Kim Stanley Robinson

*Siglo XXI*

1999 - **Criptonómico**, Neal Stephenson

2002 - **Homínidos**, Robert J. Sawyer

2003 - **Ilión**, Dan Simmons