











CELIA CUENCA

UNIVERSOS CERCANOS
UNA MIRADA ÍNTIMA DE LA CIENCIA FICCIÓN



BARLIN LIBROS
PENSAMIENTO AL MARGEN





Primera edición: septiembre 2024

© 2024, Celia Cuenca
© de la cubierta, 2024
Irene Bofill
© de esta edición
Barlin Project SL

Dirección editorial:
Alberto Haller

Publicado por
BARLIN LIBROS
Avda. Balears 61-20
46023 (València)

THEMA: JBCT / FL
ISBN: 978-84-128052-7-3
Depósito legal: V-2240-2024

Impreso en España

editorial@barlinlibros.org
www.barlinlibros.org

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares del copyright, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO si necesita fotocopiar o escanear cualquier fragmento de esta obra.





TABLA

PRÓLOGO

Amigo de planeta

9

HOLA, EXTRAÑAMIENTO

13

LA CIENCIA FICCIÓN ES UNA NIÑA REVOLTOSA

35

METÁFORAS PARA EL FUTURO

59

EL iPad DE KUBRICK

87

RELOJES, FANTASMAS Y OTRAS COSAS INÚTILES

115

DIRTY SCIFI. LA CASA EN LLAMAS

141

AQUÍ, EN LA TIERRA

167





EL ARTEFACTO
191

UNIVERSOS CERCANOS
227

GLOSARIO DE TÉRMINOS
235

PELÍCULAS Y SERIES
237

BIBLIOGRAFÍA
243





AMIGO DE PLANETA

Una de mis expresiones favoritas de cuando era pequeña es «amigo de planeta». Mis padres habían alquilado el VHS de *E.T.* y estábamos los tres viéndola en el salón de casa. La película estaba a punto de acabar y yo no paraba de llorar porque E.T. tenía que marcharse. «Yo también quiero un amigo de planeta», les dije a mis padres. «¿Por qué E.T. no puede quedarse?». Ellos me contestaron que no pasaba nada, que había una segunda parte en la que E.T. volvía a la Tierra para celebrar el cumpleaños de Elliot y se hacían amigos para siempre.

Todos compartimos una imagen mental híper-tecnificada de la ciencia ficción. Los cíborgs son incapaces de encontrar un alma en sus ciudades distópicas; los androides se rebelan contra los seres humanos; las áreas devastadas del planeta nos obligan a vivir bajo tierra o a exiliarnos a colonias marcianas. Pero también está esa otra cara del género. La de los amigos de planeta, la de los gigantes de hierro y las científicas que cultivan fruta en estaciones espaciales. La de los robots que encuentran tesoros en la basura. La de los replicantes que lloran bajo la lluvia porque vivir es demasiado precioso, incluso si no tienes corazón.

La ciencia ficción es entrañable y conmovedora, aun si lo único que has visto es *Alien vs. Predator*. Sí, la saga va del instinto de supervivencia y del cerebro reptiliano, pero también de la protección. Del sacrificio, del amor, de la búsqueda de un hogar.



Internet está lleno de reseñas que tachan a las películas de la ciencia ficción reciente de blandas y sensibleras. Dicen que los planetas y extraterrestres que salen en esas historias no les sorprenden, que los destinos cósmicos se parecen mucho a los paisajes terrestres y que las sociedades y las naves diseñadas no son coherentes con nuestro avance tecnológico. Que enamorarse de una IA es una estupidez. Que un robot que se siente solo es ridículo.

En 2014, Aaron Stewart Ahn, un productor norteamericano, se fijó en estos comentarios. En especial en aquellos que hablaban acerca de *Interstellar*, una película de Christopher Nolan que se había estrenado ese mismo año. Al leer las críticas que algunos espectadores y profesionales del mundo del cine habían publicado sobre el carácter emotivo de la historia y sobre el diseño de producción con el que se habían creado los decorados de la trama, este productor se cuestionó cuál es la imagen que tenemos en la actualidad de la ciencia ficción y si no se estaría produciendo un cambio en el género.

Tal vez existe una diferencia de mirada entre unas historias u otras. O quizá la diferencia está en la lectura que hacemos al descubrirlas. Algunos piensan que la ciencia ficción es el género del porvenir, de aquello que está por llegar, que existe más allá de nosotros, en el futuro, en otros planetas, en sistemas alternativos al nuestro. Otros, en cambio, consideramos que la ciencia ficción es el género del *aquí*. Joseph Campbell decía que la ciencia ficción es pura metáfora. Que el universo exterior es en realidad el interior de cada ser humano y que el futuro hace referencia al *ahora* que todos compartimos. Lo que pasa, decía Campbell, es que no se nos da bien entender las metáforas. Queremos que sean verdad o mentira, pero nos inquieta el punto medio porque es incierto y, sobre todo, porque habla de nosotros. Nos interpela directamente.

En *Interstellar* el planeta Miller se parece mucho al océano terrestre. Quizá no es suficiente aventura o maravilla para algunos espectadores. O tal vez la idea de que en este planeta





una hora sean siete años en la Tierra es lo que realmente les atormenta. Porque así es nuestra vida. El tiempo pasa y no podemos hacer nada por evitarlo. De eso trata la película. El siguiente mundo al que viaja la tripulación de Cooper, el planeta Mann, pertenece a un paisaje islandés. Pero quizá es la literalidad de su nombre *man*, hombre en inglés, lo que genera rechazo. Porque esa parte de la trama no relata una lucha intergaláctica en un planeta maravilloso, sino las pretensiones humanas, el ansia de conquista, el engaño. Cuando Cooper finalmente consigue llegar a su destino, la singularidad creada por los seres *bulk* no es un espacio diáfano, blanco y pulcro, sino una trama de líneas multitemporales que se han creado a partir de la habitación de Murph, la hija de Cooper, y del recuerdo que los dos comparten de su infancia. Aquí, la construcción alienígena no viene del avance tecnológico, sino del recuerdo y de la memoria.

Ante este tipo de figuras narrativas, muchos de los comentarios y críticas que recibió la película fueron de rechazo. Fue entonces cuando Ahn se preguntó si los seres humanos no nos habríamos vuelto más temerosos de nuestra propia intimidad que de los viajes interestelares. ¿No será que nos incomoda más conocernos a nosotros mismos que predecir los inventos y las maravillas del futuro?

Cuando vemos cine de terror nos reconforta estar en casa, acurrucados, a medias divertidos porque esa niña poseída o ese asesino enmascarado nunca podrían encontrarnos. Los planetas maravillosos o las civilizaciones postapocalípticas causan el mismo efecto: están muy, muy lejos. Podemos disfrutar a través de sus aventuras, pero luego la película se acaba y nosotros seguimos con nuestras vidas. ¿O no?

Yo me quedé esperando la secuela de *E.T.* durante años. Quería ver esa fiesta de cumpleaños porque también quería tener un amigo tan especial como E.T. o como Elliot. Lo que me gustaba, sin saberlo, era el vínculo que compartían. Cómo los dos se habían encontrado a través del universo y ahora





participaban de esa amistad. Para siempre, a través del tiempo y de los planetas.

Ese futuro distópico no tan lejano, el hombre incapaz de conectar con nadie más que con su asistente virtual o la cíborg que sufre de soledad son figuras que hablan de nuestra realidad y de nuestro ahora. De nuestra forma de habitar en el mundo. De relacionarnos con los demás, con todo, con nosotros mismos. A *Interstellar* le han seguido una serie de películas que, también inscritas en el género de la ciencia ficción, parecen haber vuelto la mirada al aquí. En estas historias podemos encontrar arquitecturas, construcciones y figuras inesperadas que sugieren un cambio estético. Un cambio que se adapta al público actual y que busca una respuesta diferente a las preguntadas planteadas por el género.

Por ese motivo, este libro no pretende ser un tratado académico sobre la ciencia ficción. Podemos encontrar cientos de estudios en internet, en tiendas y en bibliotecas. Es más, al final, adjunto una lista de títulos que han resultado imprescindibles para realizar este viaje y que pueden consultarse para explorar el origen del género y su evolución a lo largo de las décadas. En este caso, mi intención es la de proponer una lectura adicional y contemporánea de lo que es la ciencia ficción. Una que relacione al género contigo, conmigo, con el momento en el que vivimos. Con un futuro que parece que, poco a poco, va dejando de existir y con un género que tiene que encontrar nuevas imágenes para comunicarse con nosotros. Para decirnos que está aquí mismo, como E.T., aunque no se parezca en nada a lo que nos habíamos imaginado.





HOLA, EXTRAÑAMIENTO

Es posible que combinar ciencia ficción y fantasía en una misma frase resulte paradójico. Puede que incluso contradictorio. Y en parte lo es. Sin embargo, estos términos están mucho más relacionados entre sí de lo que pudiera parecer, tanto que no se puede entender la ciencia ficción sin haber comprendido antes el género fantástico. Solo cuando ambos términos se relacionan, es posible abordar la ciencia ficción de una forma profunda, no solo a nivel técnico sino cultural y, sobre todo, emocional.

En la creación narrativa existe una división básica que opone la realidad a la ficción. Por un lado, están las historias de carácter verosímil. Aquellas que hablan de lo que fue y de lo que es ahora, en nuestro mundo real y bajo nuestra experiencia inmediata. Por otro lado, están las historias que abarcan todo lo demás: lo que no fue, lo que no es y lo que podría llegar a ser pero que ahora mismo resulta imposible. Ese es el género de lo fantástico.

A menudo, se utiliza el término *fantasía* para hacer referencia únicamente a las historias en las que existe la magia: *La Cenicienta* (1950), *El viaje de Chihiro* (2001) o *Donde viven los monstruos* (2009), por ejemplo. En estas historias aparecen lugares y criaturas extraordinarias, las calabazas se convierten en carrozas y los padres en cerdos glotones. Hay dioses y hechiceras, hadas madrinas y monstruos de peluche que acompañan a los protagonistas solitarios. Sin embargo, desde el punto de vista del análisis narrativo, lo fantástico es





mucho más amplio: una categoría que recoge las historias de ficción en las que ocurre algo que sería imposible en nuestro mundo y que, aun así, aunque solo sea durante el tiempo que se tarda en leer esa novela o en ver esa película, casi parece posible. Ese *algo* tan abstracto es precisamente lo que define lo fantástico.

Los estudios en torno a los géneros narrativos a menudo recurren a terminología muy específica. Y cuanto más se aleja el género analizado de la realidad, más conceptos aparecen para tratar de definir el acceso a esos mundos extraordinarios. A esos *algos* imposibles: hipótesis fantástica, contrato diegético, pacto de ficción, suspensión de la incredulidad o anomalía cognitiva son solo algunas de las fórmulas que pueden encontrarse en los ensayos y libros de divulgación académica.

Pueden resultar expresiones rebuscadas. A veces parece que el término en sí mismo es el que legitima al espectador para disfrutar de la aventura provocada por la fantasía. Porque, a falta de un nombre más elaborado, lo fantástico no parece lo suficientemente relevante como para ser analizado en calidad de fenómeno cultural. Sin embargo, si se deja de lado el espejismo de lo académico y se apuesta por un discurso más cercano, es posible decir que todas estas expresiones son, en realidad, formas de describir lo mismo: el asombro experimentado al aterrizar en Pandora o al entrar por primera vez en los salones de Hogwarts.

Existe un término mucho más conciso para describir esa emoción que cualquiera de los anteriores. Uno que permite explorar cada historia fantástica de manera particular pero también con relación al género y al contexto al que pertenece. Ese término es el del *extrañamiento*. La cualidad que vertebrada y organiza todas las formas posibles de lo fantástico, entre las que se encuentra la ciencia ficción. Sin comprender qué es y cómo actúa el extrañamiento, cualquier aproximación a un género de ficción resulta incompleta y, en mi opinión, mucho más aburrida.





EL GÉNERO EFERVESCENTE

A pesar de ser ficticio, lo fantástico puede tener una gran carga de verosimilitud e imitar nuestra experiencia real. Alicia lleva la vida de una niña normal, está aburrída de sus lecturas y discute con su hermana mayor hasta que, un día, se cae por la madriguera de un conejo; Neo tiene un trabajo de oficina y vive en un apartamento oscuro y desordenado, evita salir de fiesta con sus amigos y aun cuando ha descubierto la realidad virtual sigue encontrándose con la misma gente y con los mismos restaurantes de ramen.

Ahora bien, por muy verosímil o mimético que sea el mundo inicial de estos personajes, aquello que narran sus historias —situaciones, escenarios, invenciones— nunca podría formar parte de nuestra experiencia inmediata, sencillamente porque las reglas de nuestro mundo no lo permiten. En este lado de la experiencia, no es posible tener conversaciones con los gatos ni con las flores, tal y como ocurre en *Alicia en el país de las maravillas* (1951). Tampoco puede experimentarse todo lo que permite el programa de *Matrix* (1999): saltar al vacío y salir ileso, aprender Kung Fu en treinta segundos o doblar cucharas con la mente, entre una infinidad de cosas.

Por este motivo, cuando el lector o espectador empieza a leer o a ver cualquiera de estas historias llega un momento en el que se da cuenta de que está ante algo maravilloso. Ya sea un conjuro mágico, un espíritu maligno o una civilización alienígena, su aparición le hace pensar: *vamos allá*. El mundo ordinario queda atrás y el individuo se adentra en un universo desconocido y excitante en el que cualquier cosa puede ocurrir. Esa certeza de que algo que es imposible en nuestro mundo está teniendo lugar en la ficción y de que, a pesar de su rareza, es aceptable, es el extrañamiento.

Algunos consideran que es justo aquí cuando el público se aleja de la realidad para consumir novelas, películas o





videojuegos como vía de escape. Son los que creen que la fantasía sirve para evadirse de lo inmediato. Otros, en cambio, opinan que es precisamente gracias a esa disociación como mejor podemos acercarnos a las cuestiones más complejas de nuestra propia existencia —como la soledad o la muerte—.

Desde este punto de vista, si el extrañamiento es la puerta que se abre para poder explorar nuevas sensaciones, lo que haya al otro lado —una ciudad maldita, un planeta deshabitado o una guerra entre elfos y enanos— será lo que defina el tipo de género del relato en cuestión. Y eso es esencial porque la naturaleza de cada historia es lo que permite abordar de manera profunda las reflexiones que todas ellas proponen.

Tzvetan Todorov, un filósofo búlgaro interesado en el género fantástico, consideraba que el extrañamiento es una cualidad *efervescente*. Efervescente porque es volátil y dinámica y solo se asienta con la resolución de cada historia. Es decir, en función de la naturaleza o del origen de aquello que observa el espectador y que solo puede descubrirse con el avance del relato, será posible entender frente a qué tipo de narrativa se encuentra. Según el filósofo, existen tres grandes categorías: si la narrativa en cuestión proviene de la magia o de lo divino, entonces se trata de algo maravilloso; si proviene de lo sobrenatural, del terror; y si proviene de una fuente improbable pero potencialmente posible bajo determinadas leyes, se trata de ciencia ficción.

Al principio de *Pesadilla antes de Navidad* (1993), el protagonista, Jack Skeleton, se enfada porque ninguno de sus vecinos comprende sus ideas. En busca de un lugar en el que pensar tranquilo se aleja de su ciudad hasta llegar a un bosque. Allí se encuentra con un claro y con un anillo de árboles. Cuando Jack se acerca a los árboles, se da cuenta de que cada uno de ellos tiene una puerta en el tronco y de que cada puerta es de una forma distinta: hay un corazón, un conejo, un árbol de Navidad, una calabaza. Jack no lo sabe, pero es la representación de las fiestas.



Con el extrañamiento pasa algo parecido. Al principio de la historia ocurre un suceso extraño, ese algo imposible que he mencionado antes. Pero ¿qué es? ¿Es mágico? ¿Es terrorífico? ¿Es una historia sobre el futuro? Cada género, igual que cada celebración, es una puerta. Al atravesar cada una de ellas es posible pensar una misma emoción de formas distintas, a través de unas sensaciones, de unas figuras y de unos relatos específicos. Eso es lo que compone los géneros narrativos y, también, lo que permite identificar sus características propias.

Lo extraño tiene tres puertas, como las de Jack. Una con una varita mágica, otra con un fantasma y una tercera con un platillo volante. Sin embargo, los géneros son mucho más complejos que eso y las figuras e iconos que los definen difícilmente pueden reducirse a una sola cosa. Cada uno posee una naturaleza básica y es a través de esas cualidades que es posible detectar lo que hace única a la ciencia ficción.

BRUJAS MARAVILLOSAS Y VAMPIROS DE CIENCIA FICCIÓN

El primero objetivo de este análisis consiste en dibujar un esquema que permita comprender cómo funcionan los tres grandes grupos del fantástico y, sobre todo —ya que esto afecta a la ciencia ficción en especial—, cómo se comportan los iconos y las imágenes que ilustran y dan vida a cada uno de esos grupos. Siguiendo el planteamiento de Todorov y de su extrañamiento efervescente, podemos definir tres grandes categorías: la maravillosa —que es a lo que coloquialmente nos referimos como fantasía—, la sobrenatural y la de la perspectiva o ciencia ficción.

Lo maravilloso, como en *Harry Potter* (2001), *El señor de los anillos* (2001) o *Percy Jackson y el ladrón del rayo* (2010), aborda historias en las que la magia, la mitología y lo divino forman parte del universo diegético en el que habitan sus personajes. Si bien no todos ellos tienen por qué ser conocedores de esa magia —como los *muggles*—, lo extraordinario surge en





cada uno de estos universos en forma de profecías, divinidades, magos, bosques encantados y criaturas mitológicas. Este género se nutre de las leyendas, de las historias de brujería y espada, de los mitos y de las enseñanzas religiosas. A menudo, aborda los grandes temas, como el sacrificio, la vocación o la lucha del bien contra el mal desde una perspectiva didáctica o moral.

El terror también se caracteriza por acoger a todo tipo de criaturas, pero en este caso se trata de figuras que surgen de lo cotidiano y que se pervierten a través de lo siniestro: brujas, vampiros, muertos vivientes, fantasmas, demonios, súcubos y demás herencia del folclore pagano, del relato gótico y, de nuevo, de la tradición religiosa de cualquier parte del mundo. La saga que nació con *Expediente Warren: The Conjuring* (2013), por ejemplo, está repleta de leyendas y juguetes perversos, de casas malditas y de espíritus aterradores que a menudo resultan ser antiguos vecinos o familiares incapaces de descansar en paz. Su carga de realismo suele ser muy alta y se utiliza para establecer una relación entre lo cotidiano y la profundidad de sus dimensiones ocultas. Desde *El laberinto del fauno* (2006) hasta *Suspiria* (2018) pasando por *Los mundos de Coraline* (2009) o *Déjame entrar* (2008), el mundo inmediato se desdobra para mostrar una realidad familiar en su versión más siniestra.

Por último, la ciencia ficción rechaza tanto lo sobrenatural como lo mágico y lo divino. Surge de las hipótesis de lo que podría llegar a ser bajo determinadas circunstancias. Circunstancias que son ficticias pero cuya justificación pasa por leyes físicas, científicas, técnicas, genéticas... A través de sus preguntas, este género adquiere un tono de advertencia: ¿qué pasaría si...? Las distopías a menudo se basan en un cambio tecnológico o político. Por ejemplo, *El cuento de la criada* (2017-), *Gattaca* (1997) o *Hijo de los hombres* (2006) son historias que modifican un detalle de carácter social y lo llevan a extremos terribles. Los mundos apocalípticos se construyen sobre guerras nucleares, cataclismos y virus zombi. No son





cosas que se hayan experimentado, pero, bajo determinadas condiciones hipotéticas, imaginamos que podrían llegar a ocurrir. Lo mismo pasa con la exploración espacial o con el contacto alienígena.

El extrañamiento empieza a definirse y a diferenciarse a través de tres vías autónomas. Ahora, si se ilustra cada uno de estos géneros con algunas de sus figuras recurrentes todavía resulta posible comprender un poco mejor su naturaleza.

Los vampiros han sido una figura recurrente en la ficción de las últimas décadas y el público conoce su descripción básica: son inmortales, se alimentan de sangre humana y se mueren si les da la luz del sol. Poseen habilidades sobrenaturales y su figura resulta hipnótica y aterradora para los humanos corrientes. Ahora bien, dependiendo de la historia en la que se encuentren y del universo fantástico en el que habiten, los vampiros se adaptan a un género u otro. Tradicionalmente, el vampiro es una figura sobrenatural. *Drácula*, de Bram Stoker (1922) surge de un personaje histórico violento cuya historia se pervierte hasta convertirlo en un muerto viviente. *Nosferatu. Una sinfonía del horror* (1922), también inspirada en el mismo personaje, cuenta la historia de Nosferatu, una criatura siniestra y ojerosa que duerme en un ataúd y nace simbólicamente de Belial, un demonio terrible. En ambos casos, se trata de una figura que representa el Mal en lo cotidiano. El vampiro rompe con la dimensión real del resto de personajes frente a los que, de pronto, se abre un portal hacia lo siniestro y lo terrorífico, pero también hacia el deseo y hacia lo sensual.

El vampiro maravilloso, en cambio, es Edward Cullen, de *Crepúsculo* (2008). Es guapísimo, puede leer las mentes y posee una fuerza y una velocidad extraordinarias. En este caso, muchos de los atributos vampíricos se diluyen para generar una figura menos siniestra. Por ejemplo, Edward y su familia pueden alimentarse de sangre animal y exponerse a la luz del día siempre y cuando esté nublado. En estos casos, su





piel reluce como si estuviera hecha de diamantes. Edward es incluso capaz de concebir un bebé con Bella a pesar de que él, técnicamente, es un muerto viviente. El mundo en el que viven los Cullen es un universo mágico pero verosímil en el que existen logias vampíricas y otras criaturas mágicas como los hombres lobo. En esta historia podrían leerse enseñanzas —más o menos reaccionarias— sobre la familia, el sacrificio y el paso a la madurez.

Por último, los vampiros nacidos de la ciencia ficción son aquellos que surgen de una experimentación genética o de una mutación biológica, lo que significa que, según una hipótesis ficticia, podrían ser posibles. Esto ocurre en la novela *Soy leyenda* (1954) y en su primera adaptación al cine, *El último hombre sobre la Tierra* (1964). En esta historia, la humanidad evoluciona hacia una nueva naturaleza vampírica mientras que Neville, el protagonista, intenta encontrar una cura que devuelva a los vampiros a su estado humano. Lo que Neville es incapaz de asumir es que es él quien se ha quedado atrás en el cambio evolutivo. Años después, en la adaptación cinematográfica protagonizada por Will Smith en 2007, los vampiros se convierten en criaturas mucho más parecidas a los zombis, aunque tampoco pueden salir a la luz del día. Este giro visual da una pista de lo que ocurre con los géneros y con sus figuras: a lo largo de las décadas, y según evoluciona su público, las imágenes e iconos propios de cada tipo de narrativa avanzan en nuevas direcciones. Hablaré de esto más adelante.

Si se repite el ejercicio del vampiro con la bruja, que también ha estado muy presente en las producciones recientes, se observa que, de nuevo, es una figura versátil. La bruja original, malísima y con poderes mágicos, la que aparece como villana en las películas de Disney, es herencia de las leyendas medievales y de personajes como Morgana le Fay. Son mujeres que mutan entre lo bello y lo grotesco y que, en sus adaptaciones animadas, adquieren una cualidad *queer* que





las presenta como personajes marginales, fuera de la norma, en busca de una identidad y de una feminidad que se les escapa —o que les trae sin cuidado—. Son ejemplos de ello Úrsula en *La sirenita* (1989), la reina Grimhilde en *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) o Maléfica en *La bella durmiente* (1959). Estas brujas conocen hechizos, conjuros y profecías y ansían talismanes mágicos, como bebés primogénitos o corazones de doncellas jóvenes, que les ayuden a conseguir lo que quieren, a menudo belleza, juventud y poder.

En el ámbito de lo sobrenatural, las brujas parten de un mundo ordinario como la colonia puritana de la que Thomasin y su familia se exilian en *La bruja* (2015). En esta historia, la niña lleva una vida humilde junto a sus hermanos hasta que es tentada por El Diablo, quien, de nuevo, le ofrece los placeres del mundo: belleza, poder y en este caso también vestidos y mantequilla. En una versión *light* del mismo planteamiento, el personaje de Sabrina (1962) creado para Archie Comics ha sido actualizado para el audiovisual reciente. Una chica que va al instituto y sobrelleva la adolescencia gracias a —y a pesar de— sus poderes mágicos. En la adaptación más reciente, *Las escalofrantes aventuras de Sabrina* (2018-2020), la serie incorpora figuras del folklore norteamericano y de la mitología de Lovecraft. Tanto para Thomasin como para Sabrina, la aceptación o no de sus poderes implica el paso a la madurez.

También se pueden encontrar brujas en la ciencia ficción, pero como ocurre con los vampiros de *Soy leyenda*, en este caso serán mutantes o víctimas de ensayos genéticos. Eleven, la niña de *Stranger Things* (2016–), es el resultado de una serie de experimentos neuronales. Tiene la capacidad de desplazar camiones con solo una mirada y de luchar contra criaturas infernales como el demogorgon. De nuevo, es una figura marginal que a través de sus poderes busca definir su identidad. A veces, Eleven se convierte en Elle, una niña de vestido rosa y peluca rubia que se pone celosa cuando otras chicas captan la atención de su grupo de amigos. Un ejemplo





muy gráfico de la brujería desde la perspectiva científica es el de la Bruja Escarlata, del universo Marvel. Wanda Maximoff posee el poder de modificar las probabilidades de un suceso gracias a su naturaleza mutante. Sin embargo, a pesar del carácter matemático y objetivo de su habilidad, no deja de referirse a su poder como *hex* [maleficio].

Las figuras maravillosas y las figuras sobrenaturales comparten un origen colectivo que se remonta muchos siglos atrás: religiones, folklore, leyendas de la tradición oral. La ciencia ficción, en cambio, es un género relativamente joven cuya premisa está atravesada por la Revolución Industrial y por la incertidumbre provocada por una sociedad híper-tecnificada. Eso no quiere decir que no pueda adaptar o evolucionar figuras sobrenaturales o maravillosas, como las del vampiro o la bruja. Tampoco significa que sus iconos no sean el resultado de un imaginario colectivo elaborado a lo largo de las décadas. Pero sí que implica que las esperanzas y los tabúes de los que hablan sus historias están representados por figuras posteriores que no siempre tienen una réplica adaptable a los relatos de la ficción maravillosa o gótica.

Por ejemplo, podría intentarse con la figura del androide, muy presente en la ficción reciente y encarnada en personajes como Ava (*Ex Machina*, 2014), la teniente Kusanagi (*Ghost in the Shell: el alma de la máquina*, 2017) o el holograma Joi (*Blade Runner 2049*, 2017). Por la naturaleza de esta figura, un ser construido por el ingenio humano y con ansias de libertad, podría establecerse una conexión directa con los autómatas de las películas de terror protagonizadas por Chucky (*Muñeco diabólico*, 1988), Annabelle (*Annabelle*, 2014) o Megan (*Megan*, 2022). También se podría encontrar su versión mágica en *Toy Story* (1995), dado que la saga relata las aventuras de unos juguetes que cobran vida. Incluso con David, el niño robot de *A.I. Inteligencia artificial* (2001), que viaja en busca del Hada Azul para que lo convierta en un





niño de verdad. Pero la comparativa no funciona de la misma forma.

La bruja y el vampiro son figuras que encarnan un tema recurrente, un concepto transversal. Pueden evolucionar a lo largo del tiempo, pueden abordarse desde diferentes perspectivas en función del público al que se dirijan, pero en ambos casos se trata de una metáfora constante en nuestro imaginario colectivo: la vida después de la muerte, el deseo, la búsqueda de lo femenino, el empoderamiento y la marginación de la mujer, etc. El androide, en cambio, no representa lo mismo en su versión *creepy* o que en su forma de *sheriff* de juguete mágico, porque el androide es una imagen posterior.

Este último ejemplo introduce una cuestión relevante para el análisis del extrañamiento. ¿Por qué iban a construirse de un modo diferente los iconos propios de la ciencia ficción? Para entenderlo es necesario comprender cómo funcionan los símbolos de los géneros narrativos, de dónde nacen, cómo evolucionan y a qué estímulos responden.

DETRÁS DE LAS FIGURAS

Antes he comentado que el vampiro podría evocar el mal y el deseo que surge de lo cotidiano, y la bruja el paso a la madurez y la exploración de lo femenino. Estas figuras pueden variar sus formas y características según el modo en el que cada historia quiera explorar esas temáticas, pero son ellas las que, en definitiva, permiten representar los miedos, las ideologías y los tabúes colectivos. Las ideas que los seres humanos hemos compartido una y otra vez a lo largo de los siglos.

¿Qué quiere decir esto? ¿Que todas las novelas, todas las películas, todos los videojuegos, todas las series hablan de lo mismo? Desde un punto de vista general, sí. Hay quien dice que no hay más de una docena de argumentos diferentes en la industria narrativa —el autor y periodista Christopher Booker concluyó que eran siete, concretamente—. Ahora bien, si se



profundiza un poco más en esta cuestión, es fácil descubrir que existen infinitas formas de contar esos argumentos. De ilustrarlos. Y que la elección de esas formas dice tanto de la sociedad que los crea como los argumentos en sí mismos. Esas criaturas hambrientas que en la película de *Soy leyenda* pasan de vampiros a convertirse en zombis responden a un cambio cultural, a una necesidad de modificar el icono que da vida a la historia y al tema que aborda. A una actualización del género. Y es que los temas a menudo son los mismos, pero las figuras que los representan tienen que evolucionar con su público.

Como se ha visto antes, las figuras de lo maravilloso heredan la cualidad didáctica de los relatos de la tradición oral y de las enseñanzas religiosas para reflexionar en torno al bien y el mal y acercarse a las grandes cuestiones humanas: el sacrificio, la culpa, el coraje o el miedo. Personajes como Samsagaz Gamyi [Samwise Gamgee en el original inglés] (*El señor de los anillos*, 2001) o Willow Ufgood (*Willow en la tierra del encanto*, 1988) —nótese la literalidad del nombre de uno y del apellido del otro— defienden el bien, la amistad y el sacrificio a pesar de su debilidad física, de ser criaturas más pequeñas que las demás y de no tener habilidades mágicas. Los mundos en los que habitan estas criaturas también quedan atravesados por los objetos y espacios que aparecen, es decir, por sus figuras. En *El señor de los anillos*, Mordor o Isengard son lugares negros y asfixiantes y sus construcciones afiladas y desproporcionadas. En cambio, Rivendel o La Comarca son zonas frescas, ondulantes e integradas con su geografía natural de un modo armónico. En estos diseños pueden leerse valores opuestos —como paz y guerra, luz y oscuridad, dureza y suavidad— que están presentes en la narrativa de toda la saga.

Las figuras de lo sobrenatural, por su parte, permiten encarnar lo oscuro, lo morboso y lo que el público no se atreve a reconocer como suyo. Por ejemplo, personajes como las *cheerleaders* que se convierten en súcubos y devoran a sus compañeros de instituto (*Jennifer's Body*, 2009) o las





niñas que se transforman en lobo cuando les baja su primera regla (*Ginger Snap's*, 2000) abordan el paso de la infancia a la madurez desde lo monstruoso. Ocurre lo mismo con otros recursos gráficos como los lugares encantados. La casa de *Sinister* (2012) o la de *Oscuridad* (2002) son símbolos que sugieren la perversión de lo doméstico. Pasa lo mismo con *Hereditary* (2018), *Verónica* (2017) o *The Babadook* (2014), películas en las que figuras asociadas a la maternidad y al cuidado familiar, como los cuentos, las casas de muñecas o las fiestas de cumpleaños, se convierten en construcciones aterradoras. Mediante esos espacios y elementos narrativos, estas películas exponen las realidades del maltrato, del abuso y de la violencia en espacios que deberían ser seguros.

Por último, las figuras de la ciencia ficción toman la incomodidad provocada por lo incierto y la convierten en advertencia y en excitación. A menudo, sus personajes se enfrentan a situaciones que ponen a prueba el conocimiento y la habilidad humanas, lo que los lleva a cuestionar sus creencias más radicales. Estos personajes se topan con escenarios y elementos que evidencian ese cuestionamiento. En *Blade Runner* (1982), los animales artificiales representan al mismo tiempo la nostalgia por una humanidad orgánica, con alma, y el éxito de Tyrell al conseguir crear vida de forma industrial. En las distopías, desde las originales como *Metrópolis* (1927) hasta las más recientes, existe un planteamiento arquitectónico que simboliza la diferencia de clases: los obreros trabajan en guetos subterráneos mientras que los habitantes de las ciudades viven de manera privilegiada en la superficie. Lo mismo ocurre en *Elysium* (2013), donde los ricos viven en colonias espaciales y los pobres permanecen en una Tierra asolada por la crisis climática y la contaminación. Algo similar pasa con las distopías más taquilleras como *Divergente* (2014-2016) o *Los juegos del hambre* (2012-2015), en las que existen dinámicas de oposición como *dentro y fuera* —las facciones cautivas y el exterior de Chicago— o *centro y márgenes* —el Capitolio





y los distritos pobres de Panem— para establecer realidades políticas, económicas y sociales de manera simbólica.

Es muy interesante observar cómo cada uno de estos géneros incorpora elementos visuales recurrentes para encarnar las emociones que los seres humanos experimentan en su día a día. A través de la ficción, esas realidades se fabulan con el objetivo de enriquecer sus narrativas y así proponer nuevas perspectivas de una misma idea. Las particularidades de cada género, a su vez, dotan a esas figuras de cuerpo, de estructura y de unas cualidades estéticas definidas, aunque no por ello predecibles.

Por ejemplo, descubrir que el amigo de la protagonista es en realidad un espíritu, una criatura mágica o un zombi convierte a una película adolescente en otra cosa. No solo por cómo la protagonista ayuda a su amigo, sino por lo que significa que este amigo sea cualquiera de esas figuras. La amistad entonces se carga de connotaciones inesperadas y aporta nuevas miradas desde lo fantástico.

La amistad destaca su cualidad efímera si el amigo es un espíritu fantasmal, como en *Casper* (1995) o en *Beetlejuice* (1988), en las que los amigos de Kat y Lydia, respectivamente, tienen que dejarlas atrás para poder descansar en paz. La amistad se transforma en algo excitante y provocador si el amigo —o protagonista— es un ser extraordinario, como en *Red* (2022) o en *Luca* (2021), en las que Meilin y Luca no solo deben conocerse a sí mismos, sino establecer nuevas relaciones con los demás desde su identidad monstruosa. Por último, la amistad se descubre como algo poderoso y capaz de romper una barrera cultural cuando el amigo es un zombi, benevolente en este caso, como en *Memorias de un zombie adolescente* (2013) o en *Melanie. La niña con todos los dones* (2016), en las que los zombis adolescentes aportan nuevas ideas sobre cómo reconstruir una humanidad rota mediante miradas ingenuas y actitudes bondadosas.

Gracias a estos ejemplos vemos cómo las figuras de cada género son determinantes para su construcción y permiten





dotar a cada uno de ellos de símbolos, metáforas y lecturas específicas. Sin embargo, los tres géneros están atravesados por una diferencia fundamental que hace que la ciencia ficción se aleje del resto. Una diferencia que se empieza a intuir con *el ejercicio del androide*.

Mientras que lo maravilloso y lo sobrenatural poseen cientos de referentes *de este mundo*, la ciencia ficción original carece de ellos más allá de sí misma. Lo maravilloso y lo terrorífico se encarnan en vivencias de la experiencia humana como pueden ser el anhelo por recuperar a alguien que ha fallecido —el niño que fue Casper antes de morir— o el deseo de conseguir habilidades extraordinarias —como Luca y su naturaleza acuática—. La ciencia ficción, a su modo, también se inspira en referencias humanas: los niños zombi pueden proponer discursos sobre la enfermedad, por ejemplo, o sobre la imposibilidad de crecer en un ambiente devastado. Pero el diseño de estos últimos personajes no se construye sobre nada existente, como puede ser la tradición gótica para los fantasmas infantiles o la mitología marina para los niños pez —tritones, abgales, nereidas, telequines y otras tantas figuras—. ¿Qué sociedad zombi, presente o histórica, podría haber inspirado a esas películas adolescentes?

Así como el público en general ha establecido relaciones entre leyendas, religiones y culturas del pasado para ilustrar su idea de fantasma o de magia, también ha generado su propia imagen de lo que cuenta la ciencia ficción, pero no la ha construido a partir de nada que haya ocurrido antes, como el ritual de un entierro o la creencia en una divinidad. Nadie ha convivido con una civilización zombi del mismo modo que nadie ha atravesado todavía un agujero de gusano ni ha viajado a través del espacio-tiempo para contactar con una raza alienígena. Y esa es precisamente la cualidad que diferencia la ciencia ficción de lo sobrenatural y de lo maravilloso: que en el momento de su creación no posee referentes previos. ¿De dónde surgen entonces sus figuras?





NÁUFRAGOS DEL PENSAMIENTO MÁGICO

Es posible considerar que si la tradición narrativa se ha inspirado en los muertos vivientes para diseñar a los vampiros y a los fantasmas, los zombis, probablemente, surjan del mismo lugar. También se podría estar de acuerdo en que ninguna de esas criaturas existe en realidad. Ni los zombis ni los fantasmas ni los vampiros. Tampoco existen las mujeres lobo ni los orcos ni las hechiceras.

¿Qué existe entonces? Existen las diferentes etnias, las alteraciones físicas, las deformaciones y la teoría de la evolución. El descubrimiento de costumbres culturales asombrosas entre unas sociedades y otras. Existe la tradición religiosa, los rituales y los dogmas de fe. Existen las alucinaciones y la fiebre. Los símbolos paganos y las danzas tribales. Existen las pinturas rupestres, la mitología griega y la simbología masona. Existen las leyendas de caballeros, alquimistas y curanderas. Existen los sueños y las dimensiones oníricas, el opio, el trauma y su exploración a través de figuras ilusorias. Existe nuestra relación con los muertos y con el pasado. Existen las construcciones simbólicas del Cielo y del Infierno. Existe el Limbo. En definitiva, existe el pensamiento mágico.

Esto puede resultar lejano, pero no lo es. *La vida de Pi* (2012) no solo es una película de fantasía, sino que se construye precisamente a partir de este pensamiento. A partir del convencimiento de que lo metafórico es una herramienta humana fundamental para profundizar y experimentar lo real. Pi sabía que no había escapado al naufragio y a la tormenta acompañado por una cebra, un orangután y una hiena en el bote salvavidas. Pero también sabía que si no vivía y relataba su aventura de esa manera, nunca podría sobreponerse a ella. Nunca podría admitir el dolor por perder a su familia o la sorpresa ante su propia valentía. Si no hubiera sido por ese





tigre simbólico, bautizado como Richard Parker, Pi nunca hubiera sobrevivido.

Eso es exactamente el pensamiento mágico. La vivencia de las experiencias humanas a través de figuras metafóricas que simbolizan cuestiones abstractas, profundas o difíciles de asimilar. En un mundo como el actual, alejado de la dimensión espiritual, la construcción de lo fantástico ayuda al público a acercarse a esas cuestiones. Y en la dirección inversa, analizar lo fantástico permite entrever qué ocurre en el interior colectivo.

Muchas películas han incorporado el pensamiento mágico de un modo literal. *La celda* (2000), *The Fall. El sueño de Alexandria* (2006) u *Origen* (2010) son relatos que evidencian el sueño, la subjetividad y las emociones a través de estructuras físicas y personajes corpóreos. Gracias a historias como estas se puede afirmar que la relación entre el pensamiento mágico y la ficción es estrecha e inevitable. Podría decirse incluso que son la misma cosa.

Ahora bien, mientras que el terror puede inspirarse en la relación entre los vivos y los muertos y la maravilla en la admiración por la mitología clásica, por ejemplo, la ciencia ficción no surge a partir de unos referentes previos. La Revolución Industrial, las grandes guerras o la carrera espacial son sucesos con los que el género nace, madura y se define a sí mismo, evolucionando a la vez que ellos.

Desde este punto de vista, se podría decir que la ciencia ficción no solo utiliza lo abstracto del pensamiento mágico como recurso narrativo —para fabular cuestiones humanas como las anteriores—, sino como cualidad intrínseca a sí misma. Porque la incertidumbre, la extrañeza y el asombro del pensamiento mágico también son características definitorias del género de la ciencia ficción. Mientras que el espíritu sobrenatural y la criatura mágica provienen de todo lo que es y de todo lo que ha sido antes que nosotros, mutantes, zombis y androides se imaginan a partir de aquello que nunca ha sido y que todavía no es.



La Dra. Ellie Arrowway (*Contact*, 1997) se lanza al vacío en una nave esférica sin saber lo que le espera al otro lado. Montag (*Fahrenheit 451*, 1966) abre un libro y se encuentra con palabras extrañas y provocadoras que lo conmueven de un modo inesperado. La ciencia ficción se construye sobre lo que no se conoce. No pone la mirada en el pasado sino en aquello que podría llegar a suceder pero que todavía no existe: realidades alternativas, encuentros cósmicos, invenciones extraordinarias o políticas distópicas. Mientras que la maravilla y lo sobrenatural han recurrido a tradiciones con siglos de antigüedad, la ciencia ficción ha desarrollado figuras, escenarios y objetos inexistentes. ¿Dónde se ha inspirado, entonces? En la misma fuente de la que surge el pensamiento mágico: en los miedos y las esperanzas del ser humano.

Desde este punto de vista, la ciencia ficción es el género más sintomático de todos. Precisamente porque recurre al extrañamiento narrativo y lo explora a partir de la ideología y del sentir de cada momento histórico. De forma general, se podría trazar una línea de tiempo que asociara determinadas figuras propias de la ciencia ficción a determinados momentos del siglo xx. Como resultado de esa comparativa, veríamos cómo las expresiones del género son un reflejo de las cuestiones humanas que más han afectado a la sociedad en un instante concreto de la historia. En este sentido, la cuestión más relevante para la ciencia ficción actual es a qué síntomas atiende hoy. Qué figuras está diseñando para que nosotros, su público contemporáneo, podamos descubrirnos, si así lo deseamos, a través de ellas.

UNA LLAMADA A LA NUEVA CIENCIA FICCIÓN

En los años cuarenta del siglo xx, el cine de ciencia ficción revelaba el miedo ante lo desconocido y los peligros de la xenofobia a través de alienígenas, mutantes y robots malvados. Durante los sesenta, parte del género anunciaba un despertar





tecnológico de dimensión espiritual a través de experiencias cósmicas como *2001: Una odisea del espacio* (1968). A lo largo de los ochenta, recreaba el temor por una sociedad enferma imaginando ciudades distópicas como el Neo Tokyo de *Akira* (1988). Y a finales de siglo exploraba las posibilidades de la realidad virtual mediante las figuras del cibernético humanoide, del programa informático y de la arquitectura liminal.

Es cierto que, cada vez más, nos acercamos a situaciones que hace apenas medio siglo parecían imposibles. *Black Mirror* (2011-2023) ha hecho de esta posibilidad su marca argumental. Tanto es así que a menudo nos sorprendemos a nosotros mismos viendo una noticia y pensando que parece un capítulo de la serie: *rankings* sociales a través de las redes, réplicas sintéticas de novios fallecidos, dispositivos con los que monitorizar a los niños y sociedades alternativas hiper-tecnificadas. No suena tan extraño. Eso invita a la siguiente reflexión: si el extrañamiento desaparece de las narraciones del género, ¿sigue siendo ciencia ficción? ¿Qué pasa con la ciencia ficción cuando la ciencia ficción se convierte en realidad?

Todavía falta mucho tiempo para que algunos de estos argumentos se conviertan en una experiencia democratizada. Sin embargo, la cercanía de otros tantos nos lleva a plantearnos cómo la ciencia ficción reciente está utilizando el pensamiento mágico. Tanto en las narrativas clásicas del género como, hoy, en muchas de sus historias más recientes, la ciencia ficción busca inspiración en cuestiones que son totalmente innovadoras. Ante las grandes preguntas, el género está diseñado para sugerir lo incierto y establecer un vínculo entre el ser humano y aquello que este desconoce. A veces es un vínculo optimista a través del cual la humanidad resuelve la crisis climática y su incapacidad de relacionarse con los demás y, en otros casos, la civilización se transforma en una raza mutante que acababa viviendo en las estaciones subterráneas del metro de París. Para abordar esas ideas, tanto las buenas como las malas, la ciencia ficción actual posee dos estrategias: una es mirarse a



sí misma y heredar recursos propios del género; la otra pasa necesariamente por proponer nuevas figuras.

De un tiempo a esta parte, parece que la primera opción ha tenido más adeptos. Seguro que a cualquier espectador le resulta sencillo nombrar unos cuantos *remakes* del género. Las formas de la ciencia ficción cinematográfica parecen haberse estancado en motivos redundantes que ya no se construyen sobre lo extraordinario, sino a partir de lo ya conocido. Muchos cineastas que eligen crear dentro del género de la ciencia ficción parecen haber optado por un imaginario popular inspirado en ideas que tienen, al menos, medio siglo de edad: alienígenas colonizadores, androides rebeldes y seres humanos sometidos a la alienación total. El resultado de estas propuestas da lugar a producciones que, gracias a las nuevas tecnologías audiovisuales, resultan excitantes pero que no siempre consiguen conmover al público. Y que mucho menos, parecen capaces de abordar el género desde una perspectiva innovadora.

Si la ciencia ficción se inspira en los miedos y tabúes de cada época, ¿es posible que siga encontrando recursos narrativos y visuales en producciones que se realizaron hace cuarenta, sesenta o incluso ochenta años? Con esto no quiero decir que no se puedan revisar esas figuras. Ya se ha visto que esto se hace continuamente y con mucho éxito. Además, al público también pueden conmoverlo los relatos del pasado. Pero para que el género crezca, es necesario que las producciones actuales incorporen algo que actualice cada uno de sus iconos y que los conecte de nuevo con sus espectadores y espectadoras.

Cuando Joseph Campbell —el mitólogo responsable de la estructura del viaje del héroe— hablaba de la capacidad de la ficción para configurar nuestra visión de las cosas, explicaba lo siguiente:

Las metáforas de un periodo históricamente condicionado, y los símbolos que generan, pueden no interpelar a las perso-





nas que viven mucho después de ese momento histórico y cuya consciencia se ha formado a través de experiencias por completo diferentes (2001, p.36).

Si aplicamos el mismo ejercicio conceptual a las figuras metafóricas y simbólicas de la ciencia ficción, parece necesario que cualquier proyecto de exploración en torno al género —como pretende ser este libro— trate de responder a dos preguntas fundamentales. La primera, descubrir cuáles son las formas características que la ciencia ficción cinematográfica reciente está incorporando para ilustrar sus narrativas. No solo aquellas que se inspiran en el pasado del género, sino aquellas que proponen nuevas configuraciones para el mismo. Y la segunda, analizar qué dicen esas formas de nosotros, de nuestra sociedad, de nuestra forma de entender y de ver el mundo que nos rodea.

Si el terror ha recurrido a las figuras demoníacas y monstruosas para deconstruir estructuras radicales como la maternidad, la feminidad, la vocación o la familia; si la fantasía se ha decantado por el arquetipo del elegido como reflejo de una sociedad optimista en exceso y meritocrática en el peor sentido de la palabra; ¿cuáles son las imágenes recurrentes de la ciencia ficción cinematográfica reciente? Y sobre todo, ¿qué realidades simbolizan?





LA CIENCIA FICCIÓN ES UNA NIÑA REVOLTOSA

Acotar los tres grandes géneros del fantástico permite detectar aquello que hace diferente a la ciencia ficción. Sin embargo, muchos investigadores e investigadoras consideran que la cuestión del género narrativo es demasiado artificial y limitante. Que funciona bien para la catalogación de productos y para el diseño de sus estrategias de *marketing* pero que en realidad no es un elemento necesario. Al fin y al cabo, un argumento de ciencia ficción puede incorporar facetas de una historia de fantasmas, amor o suspense. Porque ¿cómo se define una aventura en la que la astronauta principal se encuentra con el espíritu de su propia madre en plena estación espacial? ¿Y una trama distópica en la que el cibernauta protagonista es acosado por las visiones de una tragedia futura? ¿Son historias de ciencia ficción? ¿De terror? ¿Son drama? ¿Son las tres cosas a la vez? Esto importa poco, siempre y cuando la historia sea capaz de interpelar a su público y le permita abordar preguntas nuevas e inesperadas.

Ahora bien, si el objetivo es cuestionar la ciencia ficción actual, necesariamente hay que profundizar en *qué* es o, al menos, en qué se entiende por ciencia ficción de manera colectiva. Cuáles son los elementos principales que la definen y que permiten a su público identificar un relato, una película o un videojuego como parte del género. Enumerar y comprender algunas de sus cualidades básicas favorece la definición de un campo de juego delimitado y algunas normas para comparar el origen del género con su evolución más reciente, aunque