

Los orígenes del relato de ciencia ficción.

Según opinan algunos especialistas el relato de ciencia ficción nació en la primera mitad del siglo XIX con la novela *Frankenstein* de la escritora inglesa Mary Shelley (1791-1851). Un científico da vida en su laboratorio a un ser monstruoso con restos de cadáveres humanos. Aunque la autora no le puso nombre al monstruo creado por Víctor Frankenstein, con el tiempo, los lectores o los espectadores de las diferentes versiones teatrales y cinematográficas llamaron a la criatura con el nombre de su creador.

En la segunda mitad del siglo XIX, el escritor escocés Robert Louis Stevenson (1850-1894) concibió su novela *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde*, que aportó al imaginario de la literatura otro científico. El respetado Dr. Jekyll se convertía en su doble, el siniestro Mr. Hyde, gracias a una droga que él mismo preparaba su gabinete.

En realidad, ambas novelas son muy complejas y difíciles de clasificar en un género narrativo único, pero se puede reconocer en ellas un elemento fundamental de lo que más tarde se llamará ciencia ficción: son relatos en los que los acontecimientos insólitos, inquietantes o fantásticos se explican racionalmente con la ayuda de sorprendentes hallazgos producidos en el campo científico.

También durante el siglo XIX, el escritor francés Julio Verne (1828-1905) escribió una serie de novelas de aventuras, algunas de las cuales se consideran antecedentes directos del género. En *Veinte mil leguas de viaje submarino*, *Viaje al centro de la Tierra* y *De la Tierra a la Luna*, la ficción construye su verosimilitud o credibilidad a partir de los avances de la ciencia y la técnica permitían imaginar como posible en un futuro cercano. Efectivamente, los hombres y mujeres de ese tiempo se imaginaron capaces de dar la vuelta al mundo en ochenta días, realizar un largo viaje por las profundidades del mar, llegar al centro de la Tierra e incluso a la Luna. Fue una época en que los seres humanos creyeron que podían dominar la naturaleza, cuando lograron prolongar la vida con el descubrimiento de las primeras vacunas y se produjeron grandes inventos como el telégrafo, el teléfono, la bombita eléctrica, el automóvil, el submarino y el cine.

El aporte de Wells.

Después de las novelas de Verne, el escritor inglés Herbert G. Wells (1866-1946) aportó elementos importantes para la evolución del relato de ciencia ficción.

Su formación científica influyó en su actividad como autor de las novelas de anticipación. *La máquina del tiempo*, *El hombre invisible*, *La isla del doctor Moreau* y *La guerra de los mundos*, todas de la década de 1890, son relatos en los que no sólo se entrelazan la aventura y la ciencia, sino que incorporan una mirada crítica sobre la sociedad. Wells es un escritor politizado que opina sobre los adelantos tecnológicos de la sociedad industrial y advierte sobre los peligros de la manipulación científica. Así, sus relatos con visiones futuristas proponen, a partir de la especulación sobre las posibles consecuencias, un análisis de la situación social propia de su época. Este rasgo determinó un giro fundamental en la historia del género; por eso se considera a Wells su precursor inmediato.

La consolidación del género.

La plenitud de la ciencia ficción llegó en el siglo XIX. En Estados Unidos, el género se renovó y tomó su nombre por primera vez. En 1926, Hugo Gernsback creó una revista dedicada exclusivamente a las historias de este tipo y acuñó el término *scientifiction* para denominar a un género que comenzaba a diferenciarse de los demás con rasgos propios bien definidos. De allí en adelante, aparecieron varias revistas que tuvieron fanáticos lectores, y escritores que se dedicaron a complacer sus gustos. En una primera etapa, de menor calidad literaria, los relatos abundaron en experimentos y científicos locos, por un lado, y en exageradas sagas de aventuras espaciales. Pero, en la década del '40, los editores de las revistas exigieron mayor calidad de escritura y la ciencia ficción, que había sido un género menor con unos pocos aficionados, se transformó en un género de amplia aceptación. Algunos escritores clásicos como Isaac Asimov (1920- 1992) y Theodore Sturgeon (1918-1985) comenzaron a escribir en esta etapa.

En la década del '50, el género ganó el respeto de la crítica con la obra de Ray Bradbury, que acercó estos relatos al gran público con temas como la preocupación por una sociedad tecnologizada en exceso, el racismo, la guerra nuclear y la censura. Su escritura, que se caracteriza por un tono nostálgico y poético, lo diferencia de otros autores del género. En este período, la ciencia ficción fue más humanista, irónica y crítica; depositaba menos confianza en la tecnología y era menos utópica.

Cuando a mediados de la década del '60 las revistas dejaron de circular, terminó de consolidarse el mercado editorial del género. Además de Bradbury y Asimov, pueden mencionarse entre los escritores más destacados a Arthur Clarke (1917), Brian Aldiss (1925), Philip Dick (1928-1982), James G. Ballard (1930) y Úrsula K. Le Guin (1929).

El relato fantástico, el realismo y la ciencia ficción.

En principio, la ciencia ficción nació dentro de la literatura fantástica. Si se piensa en un Frankenstein o en Dr. Jekyll y Mr. Hyde queda claro que así fue. ¿En qué se diferencian entonces ambos géneros? Los dos tratan de seres sobrenaturales o de acontecimientos insospechados, siniestros o maravillosos, pero allí donde el relato fantástico mantiene al lector en la incertidumbre, el relato de ciencia ficción intenta convencerlo de que los hechos tienen una explicación racional.

Esta explicación se basa en hechos o ideas que los conocimientos científicos contemporáneos a la obra permiten suponer como probables en un futuro. El relato quiere anticiparse a lo que podría suceder, haciendo conjeturas. Así, el autor de ciencia ficción imagina la historia a partir de los datos provenientes de la realidad. La sociedad que inventa deriva de la nuestra, que actúa como punta de partida para suposiciones. El relato no quiere separarse de la realidad sino imaginar a partir de ella lo que podría suceder, con una intención crítica admonitoria. La ciencia ficción sólo trata de aquello que la opinión general considera posible bajo determinadas circunstancias. Si el lector no cree que lo que propone el relato puede suceder en un futuro, no se trata de ciencia ficción.

Los temas o tópicos característicos.

Con frecuencia, el cuento de ciencia ficción plantea diversas hipótesis acerca del futuro: la invasión de la robótica y de la informática, con el consiguiente peligro de la deshumanización; los viajes en el espacio y en el tiempo; la descripción de planetas de características culturales absolutamente diferentes de las del mundo actual; la convivencia pacífica o no con otros seres alienígenas, cyborgs, replicantes; la aparición de fenómenos naturales imprevistos que alteran la vida de los humanos en la Tierra o amenazan la subsistencia de las especies vivientes; el fin del mundo y la soledad profunda de sus sobrevivientes son algunas de ellas.

Estos relatos se basan en la atmósfera que ha creado el avance científico y tecnológico. Por eso, es frecuente que la intención de sus autores sea advertir sobre el peligro de sus efectos.

Vertientes.

Los relatos de ciencia ficción pueden relacionarse con la vertiente utópica o contrautópica. Los de la primera tienen como tema los viajes en el tiempo y en el espacio o las batallas interplanetarias. Los de vertiente contrautópica centran su temática en el sentimiento humano de pérdida y destrucción frente a la deshumanización que el progreso puede traer consigo.

Los viajes espaciales en el cine.

En 1968, el director estadounidense Stanley Kubrick llevó a la pantalla la novela de Arthur Clarke *2001: una odisea del espacio*. Esta película se convirtió en un clásico del cine de ciencia ficción por sus efectos especiales absolutamente realistas. En ese momento, tenía lugar la llamada "carrera espacial". La Unión Soviética (actualmente, Rusia) había lanzado el primer satélite artificial y había puesto al primer hombre en el espacio, mientras que los norteamericanos planeaban llegar a la Luna. La sociedad confiaba en la conquista del espacio, como se puede apreciar en el filme, donde se ven las bases lunares y las estaciones espaciales que sirven de enlace entre la Tierra y su satélite. También, seres de televisión como *Perdidos en el espacio* y *Star Trek* tenían el cosmos como escenario.

Cuando en 1969 el hombre llegó a la Luna, el tema del viaje espacial fue perdiendo interés para la ciencia ficción.

Después de los viajes espaciales y los extraterrestres.

Los intereses de la ciencia ficción han ido cambiando con la evolución del género. En la década del '70, el escritor inglés James Ballard, por ejemplo, propuso ocuparse del espacio interior y no del espacio exterior, que de alguna manera ya empezaba a ser conocido. La preocupación empezó a centrarse en este mundo y sus hostilidades. El inglés Brian Aldiss sostuvo por la misma época que los pasillos de un ministerio podrían ser más interesantes que los de una nave. Esta tendencia es la que siguió el estadounidense Philip K. Dick, licenciado en

Filosofía, quien replanteó sus cuentos y novelas los grandes temas de la ciencia ficción con una mirada relativista y desconfiada sobre la realidad. Dick decía que el verdadero protagonista del relato debía ser una idea original que incentivara al lector a crear con el autor. Y que esa idea debía proponer a nuestro mundo transformado en otro que aún no existe.

En los años '80, a partir de la premiada novela *Neuromante* del escritor estadounidense William Gibson (1984), se perfiló una nueva tendencia: el cyberpunk. Su cuento *Quemando cromo* anticipa una red de redes antes de que se conociera Internet. El enfoque que propone Gibson no nace de temas ya tratados por el género como los robots, las naves espaciales o los avances científicos y sus consecuencias, sino de la cibernética, la biotecnología y la telaraña de comunicaciones virtuales. Otro de los autores de esa tendencia del género es el también estadounidense Bruce Sterling (1984).

Las novelas y cuentos del cyberpunk muestran una sociedad del futuro inmediato con un poder hipertecnologizado, y un predominio absoluto de la informática y de la cibernética. Los personajes suelen tener implantes en el cuerpo con los que se conectan a computadoras y las ciudades son megalópolis decadentes. Por la estructura y el clima narrativo se asemejan a los relatos policiales de la serie negra, pero ambientados en un futuro sofocante.

Alienígenas y replicantes.

El director inglés Ridley Scott filmó dos películas significativas en la historia del género en el cine. En 1979, se estrenó *Alien, el octavo pasajero*, en la que se narra la aparición de una criatura monstruosa que irá atacando a todos los tripulantes de una nave espacial. En 1982, se conoció *Blade Runner*, basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de Philip Dick. La película narra la rebelión de los replicantes, robots con aspectos humano creados para trabajar en las colonias espaciales que los terrestres se ven obligados a habitar debido a que el planeta está superpoblado. Los replicantes llegan a la Tierra para enfrentarse con su creador, pues buscan prolongar su breve vida. Un policía debe localizarlos y eliminarlos. El filme muestra una ciudad de Los Ángeles decadente, sórdida y sombría que se volvió un clásico del género.

Si bien la ciencia ficción comenzó como un género menor, hoy en día ha adquirido una identidad propia. Hasta cierto punto, algunos especialistas opinan que la ciencia ficción ocupa en nuestro tiempo un lugar análogo al que poseía la invención mítica primitiva: nos permite asimilar por medio de metáforas adecuadas la experiencia alienadora que tienen ciertos fenómenos naturales o artificiales cuyo significado y alcance sobrepasan y anonadan al hombre común. Por lo tanto, la ciencia ficción, que en su origen fue una especie a la que se imputó marginalidad, hoy en día cuenta con autores que la han convertido en vehículo de especulaciones metafísicas o morales de notable significación para nuestra época.