

SPACE FICTION.
VISIONES DE LO CÓSMICO
EN LA CIENCIA-FICCIÓN

Editores y Coordinadores:
Mario-Paul Martínez Fabre, Fran Mateu
y Miguel Herrero Herrero

CIN-ESIA

Autores: Mario-Paul Martínez Fabre, Fran Mateu, Michelle Lucy Copmans, Celia Cuenca García, Lluís Anyó, Carlos Atanes, Luis E. Froiz Casal, Deborah Rodríguez Rodríguez, Johanna Caplliure, Diana Mítzi González Fonseca, Kolovou Panagioula (Julie), Guidi Benoit Jean-Louis, Léa Dedola, Daniel Pérez Pamies, Francisco Cuéllar Santiago, Daniel López Izquierdo, Alejandro Durán Moctezuma, David Ramírez Gómez, Rocío Serna-Rodrigo, José Rovira-Collado, Verónica Navarro Navarro, Germán Piqueras Arona.

Comité editorial:

Presidente del Comité Editorial: Dr. Vicente Javier Pérez Valero (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Tatiana Sentamans Gómez (Universidad Miguel Hernández)
Dra. María José Zanón (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Vicente Barón (Universidad Politécnica de Valencia)
Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica)
Dra. Carmen García Muriana (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Lise Lerichomme (Universidad de Estrasburgo, Francia)
Dra. Lourdes Santamaría Blasco (Universidad Miguel Hernández)
Johanna Caplliure (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Juan F. Martínez Gómez de Albacete (Universidad Miguel Hernández)
Beatriz Higón (Universidad Politécnica de Valencia)
Miguel Herrero Herrero (UNED/ Productora cinematográfica Cinestesia)
Dr. Víctor Del Río García (Universidad de Salamanca)
Dra. Lorena Amorós Blasco (Universidad de Murcia)
Dr. Mario-Paul Martínez Fabre (Universidad Miguel Hernández)
Fran Mateu (Universidad Miguel Hernández)

Editores y Coordinadores: Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu.

Editor: Miguel Herrero Herrero. Cinestesia. ©

miguelherreroherrero@gmail.com

Avda. Rey Don Jaime I, nº30A, 1ºB Sax (Alicante) CP 03630

Colabora: Grupo de Investigación Massiva.

Space Fiction 1ª edición (junio 2020)

ISBN: 978-84-120496-6-4

Depósito Legal: A 163-2020

Diseño de cubierta: Mario-Paul Martínez Fabre

Ilustraciones de portadas de capítulos: Elisa Martínez

Diseño de maquetación: Vicente Javier Pérez Valero

Impreso en Jesús Poveda Impresores. Impreso en España.

Queda rigurosamente prohibida la reproducción total o parcial de esta obra. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada mediante ningún tipo de medio o sistema, sin autorización previa por escrito del editor.

Índice

El espacio infinito de la ciencia-ficción

Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu..... 005

Distopía espacial, economía y política en la ciencia ficción

Michelle Lucy Copmans 017

Las naves de *Arrival*.

Cuando la ciencia ficción habla de nosotros y no del espacio

Celia Cuenca García..... 031

La imaginación masculina del desastre: la depredadora sexual del espacio exterior en la ciencia ficción audiovisual

Lluís Anyó 045

The Answer: singularidad en la cosmología metafísica de Silver Surfer

Carlos Atanes..... 057

Ciencia ficción, espacio y racionalización del mito en la tetralogía distópica de Piotr Szulkin

Luis E. Froiz Casal..... 071

Love, Death and Philosophy:

Un itinerario filosófico a partir de la ficción cosmológica

Deborah Rodríguez Rodríguez 083

Ficcionalizar la teoría. Donna Haraway y las narraciones especulativas sobre mundos posibles

Johanna Capliure 095

La producción del espacio a partir de las realidades interdimensionales de *Rick y Morty*

Diana Mitzi González Fonseca..... 107

Ad Astra: hacia las estrellas, en busca de una cosmogonía personal

Kolovou Panagioula (Julie) y Guidi Benoit Jean-Louis..... 117

Las mutaciones estéticas en la ciencia-ficción y el espacio a través del uso de la realidad virtual

Léa Dedola 127

Una brecha en el origen del universo:

La odisea espacial de *Twin peaks, el regreso*

Daniel Pérez Pamies..... 141

Los divergentes en la robótica de la ciencia ficción, una realidad distópica para nuestra sociedad	
Francisco Cuéllar Santiago	155
Replicantes digitales en el cine de ciencia ficción como encarnación de la nostalgia	
Daniel López Izquierdo	169
El problema de los tres cuerpos: El universo y el ser humano a través de la ciencia	
Alejandro Durán Moctezuma	181
Alienígenas, robots y excesos tecnológicos como enemigo de la libertad en el cine norteamericano	
David Ramírez Gómez	191
Alienígenas y distopías en el videojuego e inmersión lectojugadora. Los casos de <i>Persona 3</i> y <i>Detroit: become human</i>	
Rocío Serna-Rodrigo.....	201
¿Sueñan los lectores con naves voladoras? Lectura y educación del futuro	
José Rovira-Collado.....	211
Matemáticas y fantasía a través de la cosmología literaria y cinematográfica	
Verónica Navarro Navarro.....	225
El mismo miedo: de <i>Metropolis</i> a <i>Black Mirror</i>. El temor hacia la tecnología como analogía del horror hacia lo cosmológico	
Germán Piqueras Arona	237

EL ESPACIO INFINITO DE LA CIENCIA-FICCIÓN

Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu



La ciencia-ficción comenzó en el espacio

La Estrella de la Muerte estalla en mil pedazos; Galactus abandona a su suerte a Silver Surfer en la Tierra; los androides disfrutan de una nueva libertad en la galaxia... Hemos llegado al final de la película, a la última viñeta del cómic, al nivel que cierra el videojuego. ¿Y qué hemos sacado de todo ello? Puntos suspensivos sobre el vacío cósmico... Los protagonistas –y al otro lado, nosotros, los espectadores– seguimos buscando respuestas en el cielo estrellado... Como si el universo fuese a darnos una. Sabemos de la naturaleza infinita del cosmos, y que por muchos viajes y aventuras que emprendamos en nuestro propio imaginario estelar, siempre nos quedará esa sensación de quedarnos varados a la orilla de la inmensidad. ¿Pero no es este abandono cósmico una de las facetas más importantes y deleitables de la ciencia-ficción? Lo que no podemos asir, lo que no podemos discernir, abre las puertas de nuestra insignificancia a la imaginación y al más grande de los relatos. Y este impulso creativo vale tanto para la enormidad del cosmos, como para la *terra incognita* que se despliega más allá de los *quarks*, los hadrones, y otros elementos subatómicos. De los confines más alejados del universo, a los abismos de la física cuántica, la ciencia-ficción nos ha permitido desafiar los límites de lo fantástico y lo inadmisibile¹, para acercarlos a los terrenos de lo plausible. Apropiarnos, al fin y al cabo, de aquello que nos resulta extraordinario, y nos empequeñece en este enorme magma de sucesos del espacio-tiempo.

Ya lo apuntaba Borges, en uno de sus vagos acercamientos al género (*There Are More Things*, 1977)² que: «para ver una cosa hay que comprenderla. El sillón presupone el cuerpo humano, sus articulaciones, sus partes; las tijeras, el acto de cortar [...] El salvaje no puede percibir la biblia de un misionero. Si viéramos realmente al universo, tal vez lo entenderíamos». Y no hemos visto mucho, la verdad. De hecho, hace poco que comenzamos este viaje. El concepto de «ciencia-ficción» como tal, apenas roza los cien años de edad. Y nuestras incursiones imaginarias a los confines del cosmos, no fueron realmente profundas hasta el siglo XX. Desde un enfoque etimológico, el escritor Forrest James Ackerman –conocido popularmente como *Mr. Science Fiction*– se autoatribuyó la invención del término «ciencia-ficción» a finales de los cincuenta, promoviendo como propio en la revista *Famous Monsters of Filmland* (1958–1983), que co-editó junto a James Warren (Clute y Nicholls, 1995). Sin embargo, aunque

1 Asociamos lo fantástico y lo inadmisibile –siguiendo las ideas de Caillois, Todorov o Fisher, entre otros– a la quiebra de la razón por parte de lo sobrenatural. A la rareza que se aleja de la verosimilitud o de la cotidianidad, como idea de lo espeluznante –sin su connotación terrorífica–, que tergiversa los elementos o valores que configuran nuestro entorno (Martínez Fabre y Mateu, 2019).

2 Cuento que se integra en *El libro de Arena* (Alianza, 1977). También citado al respecto por J. Gorostiza en *El cine de ciencia ficción. Explorando Mundos* (Valdemar, 2008). Borges no fue muy partidario de suscribir algunos de sus cuentos fantásticos bajo el término «ciencia-ficción», al cual definió como un «monstruo verbal» en su prólogo de las *Crónicas Marcianas*, de Ray Bradbury. No obstante, de usarse el concepto para analizar otras obras, prefería la denominación «ficción científica».

este término lo empleó puntualmente William Wilson en 1851, fue Hugo Gernsback quien, en 1926, lo introdujo de forma directa en el panorama cultural y quien se encargó de difundir, desde su propia revista *Amazing Stories*³, las múltiples facetas de este nuevo género.

Desde este momento, las narrativas enmarcadas en la *science fiction* comenzaron a hacerse muy populares, sobre todo a partir de la segunda mitad del siglo XX, en un contexto donde acontecimientos como la Guerra Fría o la misión del «Apolo 11» ofrecían válvulas de escape para que la exploración espacial y las invasiones alienígenas eclipsaran la literatura, el cine, los cómics, y otros muchos productos de la cultura popular. De igual modo, la ciencia-ficción nació «porque la popularización de la ciencia la había hecho posible» (Aguilera, 2006), y porque desde su nueva divulgación a través de la TV, las revistas, etc., y, al fin y al cabo, desde su paulatina inserción tecnológica en lo cotidiano, nos atrapó como *voyeurs* y consumidores de su propio vértigo: de la Bomba H al microondas, ahora todos los males y las bondades de la ciencia convivirían con nosotros.

Bajo estos aspectos, cabe pensar la idea de que la ciencia-ficción se encuentra arraigada al contexto cosmológico prácticamente desde sus inicios. Es decir, la ciencia-ficción abrió sus páginas al universo, tanto como decidió explorar los espacios intrínsecos del ser humano y su sociedad. Aunque, como apuntaremos en las siguientes líneas, su origen se remonta aún más en el tiempo de lo que inicialmente pueda aparentar. A pesar de que su etapa hegemónica se iniciara en el siglo XX, encontramos un sustrato anterior donde ya se vislumbra su interés narrativo, estético y divulgativo por este contexto abierto a los diferentes estratos del cosmos, a través de este género que parte de la literatura de ficción y la fantasía. La ciencia-ficción en el ámbito espacial «es la heredera de los relatos de viajes y aventuras exóticas» (Aguilera, 2006), donde los espacios desconocidos por el ser humano se completan a través de lo fantástico. Sin embargo, para llegar a dicho origen, hemos de constatar con solidez, tal y como hicieron los escritores y divulgadores Guillem Sánchez y Eduardo Gallego (2003), qué es la ciencia-ficción:

La ciencia ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo que lo relatado es aceptable como especulación racional.

Atendiendo a esta definición, se acepta comúnmente que la primera obra de ciencia-ficción es *El Sueño o Astronomía de la Luna* (1634; 2001)⁴, de Johan-

3 Emblemática revista que, durante más de ocho décadas, se erigió en Estados Unidos como uno de los escaparates más importantes de la literatura *pulp* de ciencia-ficción.

4 Bajo el título original *Somnium sive Astronomia lunaris Joannis Kepleri*, escrita en neolatín. Actual-

nes Kepler. Además de adelantarse varios siglos a la introducción y popularización –por parte de Gernsback– del término «ciencia–ficción», la novela de Kepler fue, asimismo, escrita varios años antes, en 1608⁵, publicándose póstumamente tras la muerte del científico alemán en 1630. En la historia de Kepler, un islandés llamado Duracotus realiza un viaje subversivo y onírico a la Luna junto a su madre en medio de un eclipse solar, todo ello favorecido por conjuros y hierbas mágicas que esta elabora. Kepler combina sus eruditos conocimientos de física para relatar el viaje a la Luna bajo un modelo copernicano –adelantándose a figuras como Isaac Newton o Arthur C. Clark– junto a una prominente imaginación para describir las pericias que se llevan a cabo en la historia, así como los arquetipos del selenita⁶. De este modo, y atendiendo a la definición de ciencia–ficción, la obra de Kepler cumple sus condiciones, ya que encontramos una narración imaginaria, la cual parte de una idea que conduce a una transformación del escenario narrativo alterando las coordenadas (se trata de un viaje a la Luna concebido en el siglo XVII). Y, además, Kepler trata de que lo relatado sea aceptable como una especulación racional, partiendo de una base científica que favorece a que suceda y se desarrolle toda la narración, sin que ello dé lugar a que adolezca de la imaginación como elemento tangencial. Por ello, podríamos afirmar que la primera narración de ciencia–ficción, tuvo lugar en el espacio.

Por otro lado, y con el objetivo de definir varios conceptos de interés antes de continuar, cabría señalar tres corrientes básicas de la ciencia–ficción en el contexto espacial. En primer lugar, se encuentra la *space–opera*, donde se sitúan historias épicas de aventuras, romances, guerras, etc., en un contexto espacial postulando acerca del futuro, y cuyos referentes los encontramos, por ejemplo, en las narraciones de Edmond Hamilton o Edward Elmer Smith⁷, o en franquicias como *Flash Gordon* (Alex Raymond) o *La guerra de las galaxias* (George Lucas). En segundo lugar, se sitúa la ciencia–ficción *hard*, que es aquella que trata de ser lo más verosímil posible en relación a los actuales conocimientos de la ciencia; sobre todo para llevar a cabo exploraciones espaciales o avances tecnológicos de credibilidad palpable. Ejemplo de ello serían los satélites descritos por Arthur C. Clarke en *2001: A Space Odyssey* (1968), ideados muchos años antes de que pudiesen desarrollarse en la realidad, y que subrayan el uso de una imagen determinista de la tecnología (Castro Vilalta, 2008, p. 168), común en esta tipología. Y, en tercer lugar, encontramos aquellas historias que tratan del encuentro con «lo otro», es decir, que abordan los efectos del contacto alienígena y que, con recurrencia, nos permiten alcanzar una reflexión acer-

mente, se encuentra disponible una edición en castellano editada por la Universidad de Huelva (2001).

5 Por ello, se ha tenido en cuenta en base a su fecha de elaboración (1608), y específicamente dentro de la ciencia–ficción como subgénero fantástico.

6 La creencia en los selenitas (habitantes de la Luna) se remonta a la Antigua Grecia; sin embargo, es en la obra de Kepler donde quedan integrados dentro de una narración literaria.

7 También conocido como Doc Smith, está considerado popularmente como el «padre de la *space–opera*».

ca de nosotros mismos y de nuestro lugar en el universo. Un factor presente, por ejemplo, en la literatura de autores como H. G. Wells, Ray Bradbury o, más recientemente, Cixin Liu o Ted Chiang.

Nuevas aportaciones a la ciencia-ficción en el contexto cosmológico

La ciencia-ficción, además de estar provista de subcategorías –como las anteriormente señaladas en relación al espacio–, se ajusta a distintas líneas temáticas, como las especulaciones científicas, los viajes en el tiempo, los intercambios entre dimensiones paralelas, etc. Asimismo, las preocupaciones epistemológicas que en la actualidad vienen generadas por la omnipresencia tecnológica, así como sus efectos sociales, son expresadas de formas muy diversas en las distopías modernas (Ferrerías Savoye, 2011, p. 148); partiendo de ejemplos emblemáticos y visionarios de la literatura, con autores como Philip K. Dick, William Gibson o Douglas Adams. Por ello, en *Space Fiction* hemos llevado a cabo una «exploración espacial» en la que, si bien su eje transversal es la ciencia-ficción en el contexto cosmológico, las autoras y autores detrás de cada capítulo –con carácter internacional– aportan una visión específica donde comparten «espacios» como la política, la filosofía o la Historia, entre otros, bajo el prisma de sus interrelaciones con la literatura, el cine, la televisión, los videojuegos, los cómics, u otros referentes dentro de la cultura popular.

A partir de estos apuntes preliminares, partiremos de la idea de que una obra cinematográfica tan emblemática como *Alien* (Ridley Scott, 1979) es una distopía cosmológica –del encuentro con «lo otro»–, cuyo contexto político y económico influyó intensamente en su creación, impregnando la pantalla con el mensaje crítico de aquella época. Además de esta obra –que en 2019 celebró el cuadragésimo aniversario de su estreno en salas cinematográficas–, en el primer capítulo de *Space Fiction*, titulado *Distopía espacial, economía y política en la ciencia ficción*, la investigadora Michelle Copmans lleva a cabo un análisis de otros referentes que se canalizan mediante la doble vertiente de narrar una historia bajo un contexto crítico. Como señala Copmans, *Alien* ofrece «un mensaje mucho más político de lo que parece a primera vista y plantea una pregunta esencial: ¿quién es más peligroso, la lógica extraterrestre o la capitalista dispuesta a sacrificar vidas para servir a sus propios intereses económicos?». El poder capitalista diseminado a través de *Alien*, asimismo, nos sugiere una reflexión: durante la Guerra Fría, las invasiones espaciales a Estados Unidos inundaban las pantallas cinematográficas y televisivas con un enemigo que llegaba «desde fuera».⁸ Sin embargo, cuando el enemigo invasivo fue el capitalismo, este llegó «desde dentro», naciendo en el interior de dicho sistema, y esa llegada «desde dentro» quedó reflejada en *Alien* bajo una de las escenas más emblemáticas del cine de terror y ciencia-ficción (Fig. 1).

8 Además, como indica la autora, el término «alien» se traduce como «alienígena», pero también como «extranjero», vertebrándose de forma ambivalente a través de la trama de Dan O'Bannon.



Figura 1: Fotograma de *Alien*, donde la amenaza capitalista llegó «desde dentro».
Fuente: 20th Century Fox y Brandywine Productions, 1979.

De este modo, *Alien* se sitúa entre aquellas historias que tratan del encuentro con «lo otro» y que, además, ofrecen una reflexión acerca de nosotros, donde también encontramos otro sinfín de referentes cinematográficos, como es el caso de *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016). Es en el siguiente capítulo de *Space Fiction*, titulado *Las naves de Arrival. Cuando la ciencia ficción habla de nosotros y no del espacio*, donde, precisamente, se acentúa esta idea *per se*, y su autora, Celia Cuenca, lleva a cabo un análisis estético en términos del diseño de producción de artefactos, donde la búsqueda de lo natural, lo orgánico o lo espiritual en la obra de Villeneuve –basada en un relato de Ted Chiang– se revisa bajo otros referentes coetáneos, como sucede con el tesseracto de *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014). Ambos títulos, además de enmarcarse en el encuentro con «lo otro», también se sitúan en una ciencia–ficción *hard*, bajo teorías científicas como, por ejemplo, la hipótesis de la relatividad lingüística de Edward Sapir y Benjamin Whorf –en el caso de *Arrival*–, o todas las teorías de la física espacial que se ponen en práctica en la película de Nolan, algunas de las cuales se desgranar en el documental *La ciencia de Interstellar* (Gail Willumsen, 2014).

En el siguiente capítulo, Lluís Anyó plantea su propia aportación a los *women's studies* con *La imaginación masculina del desastre: la depredadora sexual del espacio exterior en la ciencia ficción audiovisual*, donde el encuentro con «lo otro» se dibuja a través del cine y del cuerpo femenino *ficcionado* sobre la idea del alien. Anyó efectúa un análisis de tres obras cinematográficas –*Species* (Roger Donaldson, 1995), *Lifeforce* (Tobe Hooper, 1985) y *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013)⁹–, las cuales comparten un elemento común: presentan una criatura alienígena de morfología femenina y de gran atractivo sexual –desde una perspectiva heteronormativa–, cuyo fin es atrapar hombres: una mirada

⁹ Tras el visionado de *Under the Skin*, se recomienda la lectura del capítulo *De dentro afuera, de fuera adentro: Margaret Atwood y Jonathan Glazer*, incluido en la obra de Mark Fisher (2016, pp. 121–134).

crítica tan próxima a las reflexiones y cuestiones de género, como a la problemática de identidad que refleja la «otredad».

Por otro lado, en el capítulo *The Answer: singularidad en la cosmología metafísica de Silver Surfer*, Carlos Atanes desarrolla un estudio de caso de la ciencia-ficción en el contexto cosmológico y su posible interconexión con las diversas plataformas de la cultura, el audiovisual y las nuevas tecnologías, a través del personaje creado por Jack Kirby y Stan Lee para Marvel en 1966. A inicios de la década de 1980, el primer número de la revista de cómics *Epic Illustrated* incluyó una historieta corta titulada *The Answer*, donde se narraba el empeño de Silver Surfer en horadar los confines del universo y descubrir qué había al «otro lado», ofreciendo un caso singular de ambición temática que ha permanecido indeleble a lo largo de las décadas, y donde la *space-opera*, la ciencia-ficción *hard* y el encuentro con «lo otro», se entremezclan con la cultura popular del Universo Marvel.

A continuación, Luis E. Froiz Casal aporta a *Space Fiction* un capítulo titulado *Ciencia ficción, espacio y racionalización del mito en la tetralogía distópica de Piotr Szulkin*. El autor analiza cómo los «universos» creados por el cineasta polaco muestran el reflejo de las fuerzas que controlaban Polonia en aquel momento, bajo la necesidad de una alienación social a través de los mitos y los ritos. Así, Froiz Casal examina cuatro películas dirigidas por Piotr Szulkin que se encuentran ambientadas en futuros distópicos –*Golem* (1980), *The War of the World: Next Century* (1981), *O-Bi, O-Ba: The End of Civilization* (1985) y *Ga-ga: Glory to the Heroes* (1986)–, para profundizar en temas filosóficos, históricos o sociales, bajo el concepto del «mito» como eje transversal, y como engranaje utilizado por parte de las autoridades en beneficio de la manipulación y la alienación social. Obras que subrayan, una vez más, cómo la ciencia-ficción permite segundas lecturas más críticas acerca del contexto (y la cosmología) que nos rodea.

En el siguiente capítulo, bajo el título *Love, Death and Philosophy: un itinerario filosófico a partir de la ficción cosmológica*, la investigadora Deborah Rodríguez lleva a cabo un estudio de la serie *Love, Death + Robots* (David Fincher y Tim Miller, 2019), compuesta por dieciocho episodios independientes de animación, hilvanados a través de la ciencia-ficción desde distintos estilos y vertientes temáticas. Bajo este aspecto, la autora elabora un recorrido a través de la historia de la filosofía –mediante sus principales debates y postulados– a lo largo de cada uno de los capítulos de la serie distribuida por *Netflix*. De este modo, se demuestra la relevancia del estudio de la ciencia-ficción como punto de partida y ejemplo por antonomasia del debate filosófico actual, aportando a cada uno de los episodios de la serie, y entre otros ejemplos, las ideas y figuras de San Agustín –y su relación entre la mente y el cuerpo–; de Francis Bacon –con su relectura de la propuesta inductiva como comprobación científica última–; de Aristóteles –en cuanto a la idea del hombre como animal político y su rela-

ción con la comunidad y la autoridad–; o de Schopenhauer –respecto a la experiencia del impulso vital y la animalidad humana presente en los escenarios extremos de supervivencia–.

Seguidamente, en el capítulo *Ficcionalizar la teoría. Donna Haraway y las narraciones especulativas sobre mundos posibles*, la investigadora Johanna Caplliure aborda uno de los casos más destacados de las «fabulaciones especulativas» de esta reconocida artista (derivados de su emblemático ensayo *Manifiesto Ciborg*, publicado en 1985). En este sentido, y como indica Caplliure, Haraway encuentra en los mundos imaginativos de la ciencia–ficción «un lugar más fértil para acceder a la cualidad local y heterogénea de las relaciones inconscientes» (Haraway, 1995, pp. 46–47). Un espacio, según la artista, donde la ciencia–ficción aplicada a la teoría requiere reformular cuestiones epistemológicas «desde algún lugar»; es decir, desde «formas de percepción feminista y crítica atentas al carácter siempre situado de la producción de conocimiento y de la encarnación humana» (Haraway, 1995, p. 39).

Las páginas de *Space Fiction* continúan con el capítulo *La producción del espacio a partir de las realidades interdimensionales de Rick y Morty*, en el que la investigadora Diana González Fonseca analiza la popular serie de animación *Rick y Morty* (Dan Harmon y Justin Roiland, 2013–), partiendo de la teoría de la «producción del espacio» –propuesta por el filósofo francés Henri Lefebvre–, que sostiene que el espacio es un producto que transcribe las relaciones de producción y, consecuentemente, mantiene fragmentadas cada una de las áreas según sus funciones, conjugándose en ellos elementos sociales particulares que se asimilan a ideas, jerarquías y modos de habitar normativos.

Regresando a la ciencia–ficción *hard*, en el capítulo siguiente y bajo el título *Ad Astra: Hacia las estrellas, en busca de una cosmogonía personal*, los investigadores Kolovou Panagioula (Julie) y Guidi Benoit Jean–Louis estudian la relación de los elementos circulares y cilíndricos, y el concepto geográfico del universo, en el largometraje *Ad Astra* (James Gray, 2019). Para ello, los autores acuden a los campos de la mitología y la topología como las claves que resuelven el enigma de las figuras geométricas en la película, y que acompañan al astronauta Roy McBride a través del sistema solar en la búsqueda de su padre perdido, recuperando nuevamente –como tema transversal–, nuestra existencia y lugar en el cosmos.

A continuación, en el capítulo *Las mutaciones estéticas en los mundos de la ciencia–ficción y la realidad virtual*, Léa Dedola argumenta que la investigación en humanidades y ciencias sociales está particularmente interesada en las imaginaciones transmitidas por la ciencia–ficción próxima a las tecnologías de realidad virtual. De ahí que la autora responda al problema opuesto, es decir, a las contribuciones estéticas que la realidad virtual proporciona a los diversos «universos» de la ciencia–ficción. La VR (*Virtual Reality*) se puede analizar como una forma práctica y confiable de hacer que los universos teóricos de

la ciencia-ficción sean más accesibles; así, ¿de qué manera la realidad virtual puede transformar la misma estética de la ciencia-ficción?, ¿qué consecuencias puede implicar a nivel social?

Daniel Pérez Pamies contribuye, seguidamente, con un capítulo titulado *Una brecha en el origen del universo: La odisea espacial de Twin Peaks, El Regreso*, donde analiza de qué manera la serie televisiva *Twin Peaks: El Regreso* (David Lynch y Mark Frost, 2017) parte de las propuestas estéticas de la ciencia-ficción *pulp* de la década de 1950, incorporando determinados elementos visuales recurrentes de su propio género fantástico. Una mitología *lynchiana* de seres extraterrestres, universos paralelos y paradojas temporales, sólidamente conectadas por el autor a través de referencias a Douglas Trumbull o Stanley Kubrick, así como al arte pictórico, la música o la cultura popular.

Por su parte, el investigador Francisco Cuéllar Santiago reflexiona en su capítulo *Los divergentes en la robótica de la ciencia ficción, una realidad distópica para nuestra sociedad*, sobre el concepto de ciencia-ficción como fuente inagotable de ideas, recursos y distopías, que ayudan frecuentemente a científicos y artistas a plantearse si realmente se podrán alcanzar las metas que se proponen. Primero, plantando la primera semilla de su logro: imaginarlo. Y segundo, asimilando que, cada vez que una innovación tecnológica llega a gran parte de la sociedad, provoca cambios paradigmáticos y de diverso calado en los diferentes sectores del campo laboral; ya que es el área que tiene más asimilada la inteligencia artificial en sus estructuras. Especialmente, a raíz de la crisis sanitaria del COVID-19, que aceleró un exceso tecnológico a distintos niveles sociales y profesionales para hacer frente a las necesidades económicas a nivel internacional.

En el capítulo que le sucede, titulado *Replicantes digitales en el cine de ciencia ficción como encarnación de la nostalgia*, Daniel López Izquierdo acude a la *tecnostalgia* para analizar los vínculos entre el cine de ciencia-ficción y de fantasía, y la proliferación de replicantes digitales que recuperan actores fallecidos o versiones rejuvenecidas de estos, como es el caso de *Rogue One: Una historia de Star Wars* (Gareth Edwards, 2016), donde «resucitaron» a Carrie Fisher y Peter Cushing. Como señala el autor, el auge de los replicantes digitales en Hollywood responde al intento de «recuperación de un tiempo imposible, la preservación de los iconos actorales en su máxima plenitud, en una suerte de momificación digital que preserva las apariencias, y que, sin embargo, no puede ocultar la imposibilidad de recuperar el tiempo perdido».

Seguidamente, en *El problema de los tres cuerpos: El universo y el ser humano a través de la ciencia*, Alejandro Durán realiza un estudio de caso de la trilogía de Cixin Liu, uno de los escritores chinos de ciencia-ficción *hard* más relevantes de la actualidad –junto a Song Han y Jingkang Wang–, bajo las directrices de su propia lógica argumental y desde la particular rigurosidad científica donde la ciencia como tal, es una parte inherente de la cultura y la política abo-

cada al encuentro con «lo otro». En este sentido, y como indica Durán, la ciencia-ficción *hard* ha encontrado en Cixin Liu un amplio campo para desarrollar sus temáticas y sus preocupaciones socioculturales, y el hecho de que exista un discurso tan apegado a la realidad científica y tecnológica en sus textos, ayuda a que el análisis de su dialéctica sea más fácil de estudiar.

En relación al encuentro con «la otredad» –como tercera clasificación de la ciencia-ficción en el contexto cosmológico–, el siguiente capítulo se titula *Alienígenas, robots y excesos tecnológicos como enemigo de la libertad en el cine norteamericano*. Un texto donde David Ramírez Gómez apunta que el cine norteamericano ha desarrollado, desde la década de 1990, una corriente dentro de la ciencia-ficción basada en la premisa del crecimiento exponencial de la tecnología, como agente perjudicial que acabará llevando a la sociedad al sometimiento total bajo los gobiernos o las entidades criminales. En este sentido, en la mayoría de estas películas de ciencia-ficción se han creado utopías o distopías con conflictos derivados del poder que aportan los avances tecnológicos. Pero estas supuestas advertencias deberían tildarse de engañosas, señala Ramírez Gómez, puesto que la industria del cine estadounidense se basa, precisamente, en la constante innovación tecnológica; y es común que se incluyan avances tecnológicos ficticios como excusas argumentativas para crear escenas espectaculares o, incluso, para lanzarlos al mercado en una estrategia de *product placement*.

En el siguiente capítulo, bajo el título *Alienígenas y distopías en el videojuego e inmersión lectojugadora. Los casos de Persona 3 y Detroit: Become Human*, la investigadora Rocío Serna-Rodrigo analiza ambos videojuegos para explorar dos universos de diferentes tiempos, espacios y características, examinando de qué modo influye el jugador en el juego y viceversa, en función de las posibilidades y mecánicas que ofrece cada uno de estos títulos. Desde esta perspectiva, la autora señala que, gracias a los juegos digitales, podemos situarnos en escenarios distópicos de diferentes estilos y, dentro de los mismos, podemos redescubrirnos como personas y como jugadores.

Con un pie en la literatura y otro en el ámbito pedagógico, José Rovira-Collado se cuestiona en el siguiente capítulo, *¿Sueñan los lectores con naves voladoras? Lectura y educación del futuro*, qué obras literarias persistirán dentro de un siglo, y cómo estas y sus modelos educativos participarán en los viajes espaciales. Incluso se pregunta qué principios de aprendizaje compartiremos con otras especies alienígenas. En primer lugar, realizando un análisis del estado de la cuestión sobre los cambios que la tecnología ha producido en los últimos años en la educación, principalmente en la lectura. A continuación, proponiendo un breve repaso por varios títulos de ciencia-ficción, para analizar qué imagen nos han transmitido sobre la evolución de la lectura, qué invenciones se han cumplido y cuáles quedan todavía por desarrollar (cuestión también abordada en su trabajo *La educación en 2030*).

Bajo este elemento pedagógico trasladado al aula, Verónica Navarro aporta por su parte el capítulo *Fantasía, ciencia ficción y matemáticas, a través de la cosmología literaria y cinematográfica*. Un texto donde estudia la literatura y el cine como herramientas para favorecer el desarrollo de lo fantástico y «generar un pensamiento creativo capaz de buscar respuestas diferentes, entrelazado con el lenguaje artístico–matemático». Así, en este capítulo se parte de proyectos interdisciplinares que abordan conceptos geométricos con el propósito común de crear un imaginario a través de la videocreación, sobre todo mediante la técnica del *stop motion*.

Por último, Germán Piqueras Arona contribuye en *Space Fiction* con un capítulo que analiza el punto en común de la tecnología como símil del terror que poseen dos sociedades aparentemente distintas y separadas en el tiempo, como son la de la década de 1920 y la de 2010, bajo el título *El mismo miedo: de Metrópolis a Black Mirror. El temor hacia la tecnología como analogía del horror hacia lo cosmológico*. Así, mediante dos obras emblemáticas de la ciencia–ficción, como son la película *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) y la serie de televisión *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011–), Piqueras Arona investiga el discurso comparativo producido por los elementos que se usaron en ambas obras, para generar una reflexión en la sociedad en torno a la sustitución del ser humano por robots u otras máquinas que indican el avance y desarrollo de la tecnología, pero también la consiguiente deshumanización (y el terror que ello puede implicar), tratando de responder a la siguiente pregunta: ¿Por qué a dos sociedades tan distantes les asusta lo mismo?

La ciencia–ficción en constante expansión

Mediante la compilación de los siguientes capítulos, y bajo la perspectiva de los diversos autores y autoras internacionales que componen *Space Fiction*, hemos querido proponer una revisión actualizada de algunos de los aspectos de la ciencia–ficción y su contexto cosmológico que nos interesan y que, al mismo tiempo, nos permiten cuestionar su interrelación con los distintos artefactos y medios creativos de la cultura popular.

Somos conscientes, no obstante, de lo parcelario de la empresa, y de la complejidad que encierra el acotar una investigación de un género cuyos límites, al igual que los del universo y los de la imaginación, se encuentran en constante expansión. Por ello, y a pesar de que este campo –y sus temáticas específicas– ha llegado más allá de «lo inimaginable con respecto a los alienígenas y también con respecto a nosotros mismos» (Blanco, 2017, p. 55), consideramos que este camino se halla aún muy lejos de su final.

Desde sus inicios, cuando Kepler imaginó un viaje a la Luna donde combinó el contacto con «lo otro» y una ciencia–ficción *hard* en pleno siglo XVII, el deseo de conocimiento por lo cosmológico no ha hecho más que crecer y verse

reforzado por las inventivas de las nuevas generaciones de autoras y autores que se han acercado al género. Nuestro deseo, como admiradores de Kepler y seguidores de esta particular tipología de la ficción y la fantasía, es que ese impulso siga creciendo y, si es posible, gracias a esta recopilación de textos de investigación y contribuciones divulgativas, que las lectoras y lectores de *Space Fiction* puedan descubrir nuevos títulos, estudios y conclusiones, que alimenten su deseo de conocimiento por la «exploración» del universo y por aquello que encierran las estrellas. Un conocimiento que partió de la cosmología *kepleriana*, y cuyos límites se encuentran en el espacio infinito. Queda viaje para rato.

Referencias seleccionadas

- Aguilera, J. M. (2006). La ciencia ficción y el espacio. *Primeras noticias. Revista de literatura*, 217, pp. 33–36.
- Blanco, A. (2017). *La relatividad lingüística (variaciones filosóficas)*. Madrid, España: Akal.
- Castro Vilalta, N. (2008). “Ciencia, Tecnología y Sociedad” en la literatura de ciencia ficción. *Revista CTS*, 4(11), pp. 165–177. Recuperado de <https://cutt.ly/jyLzcmB>
- Clute, J. y Nicholls, P. (1995). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nueva York, Estados Unidos: St. Martin’s Press.
- Ferreras Savoye, D. (2011). Urban Spaces in Dystopian Science Fiction. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 3(2), pp. 133–149. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ANRE.2011.v3.n2.37583
- Fisher, M. (2016). *Lo raro y lo espeluznante*. Barcelona, España: Alpha Decay.
- James Ackerman, F. y Warren, J. (1958–1983). *Famous Monsters of Filmland*. Nueva York, Estados Unidos: Warren Publishing.
- Kepler, J. (2001). *El Sueño o Astronomía de la Luna [1634]*. Universidad de Huelva: Colección Arias Montano.
- Martínez Fabre, M. y Mateu, F. (Coords.). (2019). *De lo fantástico y lo inadmisibile*. Sax, Alicante, España: Cinestesia.
- Priest, C. (2014). British science fiction. En Parrinder, P. (Ed.), *Science Fiction. A critical guide [1979]*. Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
- Sánchez, G. y Gallego, E. (1 diciembre, 2003). *¿Qué es la ciencia-ficción?* [Web Ciencia-Ficción]. Recuperado de <https://cutt.ly/tyPzxF5>
- Scott, R. (director). (1979). *Alien* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox y Brandywine Productions.

Desde las remotas galaxias, hasta la *terra incognita* que se despliega más allá de las partículas subatómicas, la ciencia-ficción nos ha abierto las puertas a los más grandes de los relatos, y a un fabuloso número de contextos cosmológicos donde especular con lo desconocido. Un género para reflexionar acerca de nosotros mismos y de nuestro lugar en el universo, pero también para evadirnos entre los cúmulos de «materia oscura», sin más pretexto que la diversión.

En *Space Fiction*, acudimos a los referentes actualizados que nos ofrece la cinematografía (*Alien, Lifeforce, Ad Astra, Arrival*, etc.), las series (*Rick y Morty, Love, Death & Robots, Black Mirror*, etc.), la literatura (*La guerra de los mundos, 2001: Una odisea espacial, La trilogía de los tres cuerpos*, etc.), los videojuegos (*Persona 3, Detroit: Become Human*, etc.), o los cómics (*Silver Surfer*), entre otros, para llevar a cabo nuestra propia «exploración espacial» en una selecta colección de textos de autores y autoras internacionales. En sus páginas, el lector encontrará nuevas perspectivas sobre las cuestiones estéticas, filosóficas, históricas y políticas que, hoy, rodean al género y que, a buen seguro, influirán en sus itinerarios y movimientos futuros.

