



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN FILOSOFÍA  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOSÓFICAS

CIENCIA FICCIÓN Y FILOSOFÍA  
CONSTRUCCIONES NARRATIVAS Y TEÓRICAS DEL CAPITALISMO  
MODERNO

TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
MAESTRÍA EN FILOSOFÍA

PRESENTA:  
CARLOS ENRIQUE MALDONADO MARTÍNEZ

TUTOR DR. GERARDO DE LA FUENTE LORA  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

CIUDAD DE MÉXICO, MARZO 2018



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## Contenido

Agradecimientos.....	3
Introducción .....	4
Capítulo 1 Ciencia Ficción y Filosofía .....	8
Campos teóricos y narrativos .....	10
Filosofía.....	15
Capítulo 2 Definir la Ciencia Ficción.....	21
Ensamblaje de la definición .....	26
Ciencia Ficción y Utopía .....	37
Visiones filosóficas .....	41
Capítulo 3 Gravedades de la Ciencia Ficción .....	44
Solaris .....	47
Akira .....	50
La Jetée.....	52
Mobile Suit GUNDAM: Iron-Blooded Orphans .....	57
Rick & Morty.....	61
Campos teóricos .....	63
Capítulo 4 Ciencia Ficción y capitalismo contemporáneo .....	65
Industria de la Ciencia Ficción.....	72
Conclusiones.....	82
Referencias .....	88

## Agradecimientos

Agradezco al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT) por facilitarme una beca para realizar los estudios de Maestría que dieron génesis a esta tesis.

## Introducción

El entrecruzamiento de Filosofía y Ciencia Ficción no es un tema nuevo o novedoso. Desde los comienzos de la Ciencia Ficción las ideas filosóficas han estado presentes dentro de las obras. El trabajo aquí presentado no busca separarse de la tradición crítica negando una relación directa entre Filosofía y Ciencia Ficción, por el contrario, el hecho de que la relación exista es el núcleo principal del texto. A diferencia de otros trabajos que explotan esta misma vena de análisis, el presente escrito está pensado desde una perspectiva tangencial: si bien el análisis del o los discursos filosóficos presentes en la Ciencia Ficción es un elemento importante al tratar el tema, no es la preocupación que guíe esta investigación.

La cuestión principal que se trabajará extensivamente a lo largo del texto es la relación que existe entre la cultura de masas y sus productos, en este caso específico es la Ciencia Ficción tomada como uno de esos productos. El análisis propuesto se encargará de actualizar una definición funcional de Ciencia Ficción que sirva principalmente para evitar caer en equívocos acerca de lo que es y no una obra de Ciencia Ficción. Esto es de suma importancia para la investigación, ya que el trabajo argumentativo posterior está en función de cómo sea definida la Ciencia Ficción, desde la caracterización de la modernidad capitalista hasta la manera en la que la cultura de masas juega un papel determinante en la total mercantilización.

A lo largo del texto utilizo como definición de Ciencia Ficción

“*estructura narrativa* cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia y la interacción del extrañamiento y la cognición, y cuyo dispositivo formal es un marco imaginativo alterno al entorno empírico del autor”,

lo cual me permitirá articular una crítica a la cultura de masas a partir del estudio de casos específicos. Esto facilitará hacer una clasificación acertada de la Ciencia Ficción y permitirá localizar más fácilmente los derroteros por los cuales la mancuerna de Ciencia Ficción y Filosofía son los acertados para realizar una crítica a las formas de producción y reproducción en los que está incrustada la sociedad.

Así, una obra como *Voltron Legendary Defender* (2016) no podrá identificarse dentro del género de la Ciencia Ficción y que le haría falta cumplir de manera completa con el elemento cognitivo necesario en la definición, ya que, dentro de la obra, no se determina o justifica de manera concreta el uso de magia a la par que la tecnología. O por qué una obra como *Terminator* (1984) sí es Ciencia Ficción de acuerdo a la definición.

Establecer esta definición sirve para articular el argumento que guía de manera implícita la tesis: incluso con una categorización específica, el mercado y la industria imponen la bajo sus criterios clasificaciones a los productos en función del ciclo de la producción y el consumo.

Es así que, aún con la definición más precisa de Ciencia Ficción que se pueda concertar, ésta servirá únicamente para alimentar el formalismo académico si no se la pone en función de un contexto social determinado, que en el presente caso será el de la modernidad capitalista.

Debido a estas condiciones específicas, este trabajo únicamente se dio a la tarea de bosquejar y analizar parte de las implicaciones que resultan de hacer un análisis filosófico de la Ciencia Ficción en dos sentidos: el formal, estableciendo una definición de Ciencia Ficción; y el pragmático, estructurado desde una matriz de estudios de caso y de crítica cultural.

De esta manera, el Capítulo 1 “Ciencia Ficción y Filosofía” es una introducción general a los caminos en común que operan como base en la relación entre Filosofía y Ciencia Ficción, detallando las concepciones clásicas que se tienen para que sea relevante el análisis de la Ciencia Ficción desde la Filosofía. Sin embargo, las variadas interpretaciones que se tienen acerca de lo que es la Filosofía hacen necesario dedicarle un momento a establecer qué se entenderá por Filosofía en esta investigación, para desarrollar, de esta manera, un entramado conceptual coherente y funcional a los objetivos propuestos.

Para el desarrollo de la definición anteriormente explicitada, en el Capítulo 2 “Definir la Ciencia Ficción” desarrollaré los pasos para llegar a ella. Partiendo desde la definición de Darko Suvin y retocándola de manera precisa para que sea lo suficientemente incluyente y específica. La gran cantidad de obras clasificadas como “ciencia ficción” demanda un tratamiento formal de este tipo, ya que uno de los objetivos de este trabajo es el de, una vez inmersos en las dinámicas capitalistas de la producción de mercancías en dentro de la cultura de masas, podamos distinguir cuales obras sí pertenecen a una clasificación formal de Ciencia Ficción y cuales son únicamente dispositivos mercadotécnicos.

Es así que en el Capítulo 3 “Gravedades de la Ciencia Ficción” desarrollo un análisis a cinco obras comúnmente clasificadas dentro de la Ciencia Ficción. A manera de *checklist*, verifico que las obras cumplan cabalmente con la definición establecida, haciendo hincapié en la variedad de formatos en los que se puede presentar una obra de Ciencia Ficción, y se da un ligero esbozo a cómo influye la industria capitalista en la producción y consumo de este tipo de obras desde otros tinglados, a saber, las adaptaciones que se hacen a las obras. Recalco la importancia de que incluso la adaptación deba tener los elementos necesarios de la definición, ya que en caso contrario la adaptación no es una obra de Ciencia Ficción.

Por último, en el Capítulo 4 “Ciencia Ficción y capitalismo contemporáneo” sintetizo las aristas del análisis formal de la definición de Ciencia Ficción con la crítica a la cultura de masas de Adorno y Horkheimer. El primer paso es establecer el contexto histórico de la modernidad capitalista desde Marx, ya que resuena en muchos sentidos con la caracterización de la Ciencia Ficción que se encuentra a lo largo del texto y sirve además de

puente para comprender el gusto u obsesión del desarrollo industrial y tecnológico de muchas de las narrativas de la Ciencia Ficción. Para finalizar con un complicado panorama de las relaciones entre industria, producción y consumo, y la interminable elaboración de productos que están destinados al olvido y al consumo desmedido.

El fruto del análisis es una perspectiva teórica sobre el papel de la Filosofía ante la Ciencia Ficción, cómo un análisis formal de las obras de Ciencia Ficción da herramientas claves para insertarlas dentro de un contexto intelectual e ideológico. La crítica cultural únicamente es posible desde este derrotero teórico fundamentado desde lo formal.



Las condiciones económicas del capitalismo tardío y el neoliberalismo, las condiciones políticas entre democracias mal enfocadas a las masas y oligarquías locales, crisis sociales que van desde el racismo generalizado y apoyado por extremistas hasta flujos migratorios de grandes magnitudes, en conjunto predisponen el ánimo a asumir una actitud crítica hacia estas problemáticas y la Filosofía se encuentra en el frente teórico, la primera trinchera, para dar salida a explicaciones , críticas y especulaciones sobre estas problemáticas.

Sin embargo, la Filosofía no es el único baluarte que pueda poner orden y dirección a la reflexión social y cultural. La Ciencia Ficción, en su propia trinchera y desde su génesis<sup>1</sup> se ha abocado a examinar, problematizar, e incluso adelantar soluciones, aunque muchas veces terminen en aporías. Lo cual implica que se le puede dar a la Ciencia Ficción una aplicación que vaya más allá de los límites que pueda tener la Filosofía, tales como la reclusión en la academia, la poca difusión entre los sectores más amplios de la población, la dificultad que se plantea *a priori* al estar frente a un texto filosófico, entre otros. En cambio, la Ciencia Ficción, en cualquiera de sus formatos, se recibe *a priori* con menos reticencias, al desarrollar problemáticas que atañen a la complejidad humana de manera digerible, variada, con un enfoque que no hace caricaturas de los temas en cuestión, sino los procesa dentro de una narrativa que atrapa.

---

<sup>1</sup> Las distintas problemáticas para articular una historia de la Ciencia Ficción se abordarán en el capítulo 2.

Este texto no es el lugar para mencionar la cantidad de temas que abarca la Ciencia Ficción, desde la relación del hombre con la tecnología, de la naturaleza del espacio exterior, el desarrollo tecnológico y científico, los viajes en el tiempo, los viajes interestelares, el desarrollo social a través del tiempo, entre otros, ya sean individualmente o una mezcla de algunos. El objetivo, al menos del presente capítulo, es marcar la dirección hacia la cual se dirigirá el análisis de lo que es y cómo entendemos la Ciencia Ficción, y de algunas obras que la representan.<sup>2</sup>

Hacer explícita esta diferencia no significa demeritar a uno u otro, tanto la Filosofía como la Ciencia Ficción deben examinarse en su debida medida. Una posición que está en contra de la Ciencia Ficción como interlocutor acreditado en este tipo de reflexiones diría que debido a la poca profundidad que puede tener el acercamiento desde la Ciencia Ficción a un tema complejo, ya sea la discriminación, las guerras, la destrucción de la naturaleza (entre una lista muy extensa de temas), en su discurso de desacreditación dirá que no tiene el peso teórico, expositivo que se le da a la Filosofía. Sin embargo, no es razón suficiente esta supuesta falta de rigor académico o teórico que se presupone en la Ciencia Ficción para que se le asigne un papel marginal de mero espectador o de personaje sin voz dentro de las discusiones o el análisis crítico. En el capítulo 2, se examinará una definición de Ciencia Ficción y se argumentará su pertinencia teórica y crítica. Una vez definida la Ciencia Ficción, se hará explícito cómo las problemáticas que se pueden abordar desde la Filosofía también pueden ser exploradas desde la Ciencia Ficción. No se recurrirá a un examen exhaustivo, pero se recalcará este punto en los análisis que se hagan de diferentes obras del género estudiado.

Muchos de los supuestos teóricos que suponemos tanto en la Filosofía como en la Ciencia Ficción nos dan un campo intelectual bastante cómodo para hablar al mismo tiempo de Filosofía y de Ciencia Ficción, interconectándolas, y entrelazándolas. Es también un lugar

---

<sup>2</sup> La selección de las obras es arbitraria en tanto que son funcionales para los fines de este trabajo de investigación.

especialmente cómodo y puede parecer una tarea relativamente sencilla no profundizar en alguna determinada problemática o tratarlo de maneras pueriles.

### Campos teóricos y narrativos

Debido a que en la Ciencia Ficción se pueden abordar una cantidad de temas que tienen resonancias antropológicas, filosóficas, sociológicas, tecnológicas y en general temáticas que tienen relación directa con lo humano y su condición, y, al mismo tiempo, debido a que las obras de Ciencia Ficción, en su acepción más general y comercial, son tomadas como textos que principalmente versan acerca del avance tecnológico o científico, o en otros casos como obras que presentan las posibilidades y las consecuencias de que exista tal o cual aparato o dispositivo tecnológico que no existe (como una máquina del tiempo, naves espaciales que viajen a la velocidad de la luz o más rápido, teletransportadores, y la lista sigue) es prudente que se analicen las peculiaridades de la Ciencia Ficción como género y se pueda determinar qué es lo que sucede dentro de sus narrativas que la hacen tener una potencia crítica tanto de la sociedad como de las prácticas en las que la sociedad incurre; no únicamente como reflejo, porque eso ya lo hace muy bien la literatura en general, sino como caleidoscopio de posibilidades y de respuestas para los temas que nos interesan.

Adentrándonos en las narrativas y los problemas que presentan en una discusión compleja y llena de posibilidades, tenemos las ideas disonantes entre utopías y distopías<sup>3</sup> como ejemplo de este tipo de tratamiento temático. La manera en la que son presentadas en películas<sup>4</sup> como *Akira*, *Matrix*, *Ghost in the Shell*, o en novelas como *Snowcrash* de Neal Stephenson, *El congreso de Futurología* de Stanislaw Lem, o *The man in the high castle* de Phillip K. Dick, tanto por el formato como por la estética y la relativa simplicidad narrativa, es recibida de mejor manera y en mayor cantidad a la carga que pudiera representar leer

---

<sup>3</sup> En el capítulo 2 se analizará la pertinencia de emplear este término.

<sup>4</sup> La discusión acerca de la diferencia e importancia entre los formatos literarios y fílmicos en la Ciencia Ficción se presentará en el capítulo 3

*Between utopia and dystopia* de Hanan Yoran, *Archeologies of the future* de Fredric Jameson, o los tres volúmenes de *Das Prinzip Hoffnung* de Ernst Bloch, en un primer momento, incluso para alguien con el suficiente entrenamiento filosófico y la disposición. La exposición teórica dentro de estos libros sobrepasa con creces tanto la profundidad y el ángulo crítico con la que se examina el tema de la utopía, así como el tiempo requerido para la asimilación y la mínima comprensión de la discusión que se lleva a cabo.

Con el fácil acceso a todo tiempo de contenidos a través de medios digitales y de la expansión de la posibilidad de consumir mercancías, los contenidos denominados intelectuales, tales como obras magnas de grandes pensadores, artículos académicos, cine de arte, música culta, arte de museo, son fácilmente obtenibles o consumidos. Muchas veces este consumo es de manera acrítica, incluso cuando dichos productos sean en un primer momento “críticos”, tanto a las condiciones de su producción como al entrono sobre el cual pretenden incidir.

Esta facilidad que tiene la Ciencia Ficción para abrir discusiones o problematizar cuestiones que le competen al género humano ocasiona que estemos acostumbrados a asociar temáticas de la Ciencia Ficción con tal o cual problema “de la Filosofía”: la identidad personal, la estructura de lo real, la esencia de lo humano, el problema del Otro, paradojas lógicas, entre muchos otros. Sin embargo, esto equivale a poner a la Ciencia Ficción al servicio de la Filosofía, como lo hace Susan Schneider en la introducción de *Science Fiction and Philosophy*, en donde compara a la Ciencia Ficción con “versiones largas de experimentos mentales filosóficos”.<sup>5</sup>

Los experimentos mentales son las suposiciones de la imaginación; son las ventanas hacia la naturaleza fundamental de las cosas. Un experimento mental filosófico es una situación hipotética en el ‘laboratorio de la mente’ que dibuja algo que muchas veces sobrepasa los límites de la tecnología actual o incluso es incompatible con las leyes de la naturaleza, pero se supone que revela algo iluminador filosóficamente o

---

<sup>5</sup> Schneider, Susan (2009) Introduction, *Science Fiction and Philosophy*. From Time travel to Superintelligence.

fundamental sobre el tema en cuestión. Los experimentos mentales pueden demostrar un punto, entretener, ilustrar un enigma, dejar al descubierto una contradicción en el pensamiento, y nos mueven a una futura clarificación [...] si lees a escritores de Ciencia Ficción como Stanislaw Lem, Isaac Asimov, Arthur C. Clark y Robert Sawyer, ya estarás en el entendido que los mejores relatos de Ciencia Ficción son de hecho versiones largas de experimentos mentales filosóficos. Desde *2001* de Clark, donde exploró las ideas gemelas de diseño inteligente e inteligencia artificial en el peor escenario posible, hasta las películas de la trilogía *Matrix* de los hermanos Wachowski, que fueron parcialmente inspirados en la alegoría de la caverna de Platón, Filosofía y Ciencia Ficción convergen sobre un conjunto de temas y preguntas compartidas. Es el caso, ya que casi no hay fin a la lista de cuestiones en la Ciencia Ficción que sean filosóficamente interesantes.<sup>6</sup>

Si se toma de esta manera a la Ciencia Ficción, las virtudes y ventajas que posee quedarán supeditadas a la Filosofía en relación a lo que se pueda obtener, teóricamente hablando, con el desarrollo a través de la narrativa o del desarrollo causal de algún problema. Este no es sino un enfoque de muy poca proyección y crédito que se le da a la Ciencia Ficción; cuando por sí misma tiene una potencia crítica y teórica comparable o mayor a la Filosofía. Tener a la Ciencia Ficción como experimento mental filosófico, tal y como lo dice Schneider, es hacerla totalmente dependiente a tal o cual problema filosófico. Esto tiene algunos problemas, uno de ellos es la variedad y amplitud de interpretaciones que puede tener una obra de Ciencia Ficción. Schneider pone el caso de *Matrix*, reduciéndola a poco más que

---

<sup>6</sup> *Ibid.* Thought experiments are imagination's fancies; they are windows into the fundamental nature of things. A philosophical thought experiment is a hypothetical situation in the "laboratory of the mind" that depicts something that often exceeds the bounds of current technology or even is incompatible with the laws of nature, but that is supposed to reveal something philosophically enlightening or fundamental about the topic in question. Thought experiments can demonstrate a point, entertain, illustrate a puzzle, lay bare a contradiction in thought, and move us to provide further clarification. [...] Intriguingly, if you read science fiction writers like Stanislaw Lem, Isaac Asimov, Arthur C. Clark and Robert Sawyer, you are already aware that some of the best science fiction tales are in fact long versions of philosophical thought experiments. From Clark's *2001*, which explored the twin ideas of intelligent design and artificial intelligence gone awry, to the Wachowski brothers' *Matrix* films, which were partly inspired by Plato's Cave, philosophy and science fiction are converging upon a set of shared themes and questions. Indeed, there is almost no end to the list of issues in science fiction that is philosophically intriguing. [traducción original]

una mezcla extendida de la alegoría de la caverna de Platón y la duda cartesiana, sin tomar en cuenta que hay muchos más temas dentro de la película que se interrelacionan con estos dos, como puede ser el avance tecnológico, cómo el desarrollo de la técnica y por ende la creación de tecnología cada vez más avanzada aliena al hombre hasta tal grado que lo convierte en un objeto poco más útil que una batería.<sup>7</sup>

Otro ejemplo, una obra tan compleja como *Solaris* no acepta una unívoca interpretación, mucho menos está reducida a únicamente uno o dos problemas filosóficos. La complejidad con la cual se relacionan los personajes en la novela va más allá de un experimento mental. El trato que tienen los científicos encargados del estudio del planeta Solaris entre ellos mismos y con las materializaciones de sus más profundos deseos creadas por el planeta, encierra una mirada crítica hacia las relaciones humanas y hacia el trato que puede tener uno consigo mismo al tener frente a sí algo que rechaza de manera continua y que no dejará de estar ahí. Un análisis más extenso de esta obra se realizará en el capítulo 3.

La tendencia por la que estaría avocando Schneider es la de sobre simplificar las problemáticas que aborda la Ciencia Ficción. Incluso textos como *Terminator and Philosophy*<sup>8</sup> abundan en la naturaleza multi-interpretativa y que conlleva una miríada de ángulos reflexivos a partir de la película *Terminator*. Sin dejar de hacer especial énfasis en que en este punto del texto no podemos aseverar si *Terminator* es o no una obra de Ciencia Ficción, ya que aún no tenemos una definición fija que nos permita hacerlo.<sup>9</sup>

De igual forma, si limitamos una obra de Ciencia Ficción como un mero experimento mental filosófico, estaremos negando que puedan existir problemas originales e independientes a la Filosofía, cuyo lugar de despliegue teórico es dentro de la Ciencia Ficción. No es la intención aquí establecer que la Ciencia Ficción es una disciplina teórica en forma como la

---

<sup>7</sup> Esta temática se abordará de manera más concisa en el capítulo 3.

<sup>8</sup> Cfr. Brown, Richard, Decker, Kevin S. (eds.) *Terminator and Philosophy*.

<sup>9</sup> Lo podremos hacer a partir de la definición que demos en el capítulo 2

Filosofía, la Historia o las Matemáticas, pero sí es el lugar para desmitificar que la Filosofía como la fuente o el fin último de las disciplinas teóricas.

Como vemos, la relación entre Ciencia Ficción y Filosofía no es un tema nuevo. Por tanto, para tener un punto de contraste acerca de los límites que puede tener la Ciencia Ficción dentro de la Filosofía, lo ofrece Patrick G. Hogan Jr. En un artículo llamado *The Philosophical Limitations of Science Fiction*,<sup>10</sup> en donde nos dice que, si bien la Ciencia Ficción puede contener en sus narrativas elementos filosóficos como reflexiones acerca de problemas humanos, en el conjunto de obras de un autor no existe la sistematización ni de los problemas, ni de las ideas filosóficas. Para él, lo que debería hacer la Ciencia Ficción es ocuparse de la relación del hombre con la ciencia y del hombre con la tecnología, ya que, argumenta, para los escritores de Ciencia Ficción que tienen historial científico, es más fácil desarrollar en sus narrativas los avances, conflictos y relaciones de la tecnología con el hombre; y para los escritores con un historial narrativo o filosófico es más fácil inscribir temáticas filosóficas a las obras.

Si las cuestiones que se pueden abordar dentro de los textos de Ciencia Ficción son las problemáticas humanas en general, esto no la pone en un lugar distinto al de otros géneros literarios. Por lo general, los textos de ficción, desde los mitos antiguos hasta las novelas posmodernas tratan temas humanos, incluso cuando los personajes no sean humanos. La subjetividad imperante dentro de las obras de ficción y en especial las de Ciencia Ficción, subjetividad capitalista a partir de la modernidad, no da pie para fundamentar de manera concreta un vínculo que pase de las problemáticas humanas en general y la Filosofía, lo que implica asimismo una zanja en la conectividad argumentativa entre Filosofía y Ciencia Ficción. Para solventar el problema anterior hace falta hacer explícito qué es o de qué forma está en funcionamiento lo que llamamos Filosofía.

---

<sup>10</sup> Hogan, Jr., Patrick G., *The Philosophical Limitations of Science Fiction*, The Journal of General Education, Vol. 28, No. 1 (SPRING 1976), pp. 1-15

## Filosofía

Como expusimos arriba, contemplamos y admitimos de manera muy natural que puede existir un entrecruzamiento entre la Filosofía y la Ciencia Ficción. Sin embargo, para poder trazar el puente que una y entrecruce ambas esferas, es prudente definir y desglosar la manera en la que será definida la Filosofía, ya que es el punto de partida desde el cual articularemos después a la Ciencia Ficción. Como nos dice Azuma Hiroki

La palabra [filosofía] es un término ambiguo. En realidad, tiene dos usos diferentes: uno cotidiano y uno técnico. Si, por ejemplo, usas la palabra filosofía para significar "una manera de pensar sobre el mundo" o "una manera de pensar sobre el significado de la vida", entonces este es el uso cotidiano. No se necesitan conocimientos especializados o experiencia profesional para este tipo de investigación; cualquier persona puede convertirse en un filósofo si tiene alguna experiencia de vida, y un trabajo excepcional en cualquier género calificaría como filosófico.<sup>11</sup>

Otro lugar común, y muchas veces un molesto obstáculo, es creer que la Filosofía es la madre de todas las ciencias; o, como versión alterna, que todas las ciencias al desarrollarse y llegar al contenido último de su disciplina, llega a la Filosofía. Estas son las caracterizaciones que Richard Rorty establece para la Filosofía *perenne*, el tipo de Filosofía acrítica que, no obstante, es el que impera en el saber común y muchas veces también entre los profesionales de la Filosofía, lo que refleja un síntoma de la pérdida de reflexión dentro de la misma Filosofía.<sup>12</sup> Lo anterior implica que ninguna de estas definiciones nos lleve a

---

<sup>11</sup> Azuma Hiroki, "SF as Hamlet. Science Fiction and Philosophy" en *Robot ghosts and wired dreams: Japanese science fiction from origins to anime*. p. 75. "The word [philosophy] is an ambiguous term, however. It actually has two different usages: a quotidian one and a technical one. If, for example, you use the *philosophy* word to mean "a way to think about the world" or "a way to think about the meaning of life," then this is the everyday usage. No specialized knowledge or professional experience is needed for that kind of inquiry; anyone can become a philosopher if one has some life experience, and an exceptional work in any genre would qualify as philosophical."

<sup>12</sup> Cfr. Rorty, *Philosophy and the Mirror of Nature*. Introducción.



tener de manera concreta argumentos sólidos para fijar la reflexión sobre la Filosofía misma y, teniendo en cuenta el objeto del presente texto, cómo esta misma base filosófica opera en la Ciencia Ficción.

En el camino de estructurar una definición que comprenda las aristas críticas de la Filosofía desde sí misma, nos acercamos a Jean-François Lyotard, filósofo que dedica un libro a la utilidad del pensamiento filosófico, examinando el cómo y desde dónde se conforman las prácticas filosóficas. Buscando desde el quehacer filosófico un por qué, más que un qué es. Sin embargo, Lyotard no claudica en el intento por argumentar acerca de cómo es posible que se ejecute el discurso filosófico y cuáles son los linderos hacia dónde va. No se trata de establecer una dirección academizada contrapuesta a una postura lírica, tampoco es una tentativa de dar una respuesta definitiva, cerrada y terminada de lo que es la Filosofía. Es en mayor medida una reflexión acerca del alcance de la Filosofía tomando como punto de partida

Lyotard reflexiona acerca del acto más primordial, primero debatiendo si es hablar o pensar. Después de decir que no hay uno sin el otro, nos especifica que en el pensamiento filosófico también esta relación va en igual sentido:

al hablar nos hallamos a ambos lados a la vez, al lado del sentido y al del significante, para hacer que se junten. La palabra filosófica lleva esta ubicuidad hasta el extremo, hasta el paroxismo, no está por completo en lo que dice, no se deja, o trata de no dejarse, llevar por el impulso autónomo de sus temas, quiere detectar las metáforas, desmenuzar los símbolos, poner a prueba las articulaciones de su discurso, y eso la lleva a formar una lengua lo más depurada posible, a buscar una lógica y axiomas rigurosos sobre los cuales y con los cuales se pueda pronunciar un discurso sin intermitencias, sin lagunas, es decir sin inconsciente [...] al mismo tiempo, el discurso filosófico no se pertenece a sí mismo, no se posee, y sabe que no se posee, y espera ardientemente no poseerse. Porque si no hubiera en su discurso más que lo que una conciencia limpia quisiera colocar, no habría nada; la palabra filosófica estaría vacía como una sala antes del espectáculo, como una axiomática, es decir como una lógica

de cualquier cosa, de un objeto en general, y desde ese momento su capacidad de captar significados ocultos, de articularlos para hacerlos circular, para hacerlos compartir por todos los demás, su capacidad de hallar eco en otro porque ella misma produce eco, de hacerse entender porque ella misma entiende, se habría aniquilado.<sup>13</sup>

Es de esta manera que la Filosofía no está encerrada únicamente en los textos etiquetados como filosóficos, en las aulas universitarias o en los centros de investigación, ya que cualquier tipo de discurso filosófico está, por un lado, dotado de la tradición que la misma disciplina lleva a cuestas, y por otro, está orgánicamente ligado a la arista desde la cual se quiera iniciar una articulación filosófica.

Una manera similar a la posición que nos propone Lyotard acerca de cómo se articula la Filosofía, para evitar dar una definición, es la que nos presentan el filósofo francés Gilles Deleuze, junto a Félix Guattari nos presentan a la Filosofía como la articulación de conceptos propios de la Filosofía, los cuales se fundamentan dentro de la historia del mismo concepto, articulándose y desarticulándose conforme son usados, a la vez que se configuran de maneras distintas al estar, o ser usados, en conjunción con otros conceptos:

Para empezar, cada concepto remite a otros conceptos, no sólo en su historia, sino en su devenir o en sus conexiones actuales. Cada concepto tiene unos componentes que puede n a su vez ser tomados como conceptos [...]. Así pues, los conceptos se extienden hasta el infinito y, como están creados, nunca se crean a partir de la nada [...] lo propio del concepto consiste en volver los componentes inseparables dentro de él: distintos, heterogéneos y no obstante no separables, tal es el estatuto de los componentes, o lo que define la consistencia del concepto, su endoconsistencia. Y es que resulta que cada componente distinto presenta un solapamiento parcial, una zona de proximidad o un umbral de indiscernibilidad con otro componente [...] Los componentes siguen siendo distintos, pero algo pasa de uno a otro, algo indecible

---

<sup>13</sup> Lyotard, *¿Por qué filosofar?* pp. 139-40.

entre ambos: hay un ámbito  $ab$  que pertenece tanto a  $a$  como a  $b$ , en el que  $a$  y  $b$  se vuelven indiscernibles. Estas zonas, umbrales o devenires, esta indisolubilidad, son las que definen la consistencia interna del concepto. Pero éste posee también una exoconsistencia, con otros conceptos, cuando su creación respectiva implica la construcción de un puente sobre el mismo plano. Las zonas y los puentes son las junturas del concepto. [...], cada concepto será por lo tanto considerado el punto de coincidencia, de condensación o de acumulación de sus propios componentes. [...] Pero, a la inversa de lo que sucede con la ciencia, no hay constante ni variable en el concepto, y no se diferenciarán especies variables para un género constante como tampoco una especie constante para unos individuos variables. Las relaciones en el concepto no son de comprensión ni de extensión, sino sólo de ordenación, y los componentes del concepto no son constantes ni variables, sino meras variaciones ordenadas en función de su proximidad. Son procesuales, modulares.<sup>14</sup>

El concepto es el primer elemento constitutivo de la Filosofía, junto a él y desde él se despliega el discurso, fungiendo éste como una articulación de conceptos, los cuas son puestos en operación desde la historia de la Filosofía y actualizados de manera concreta a través de una resignificación operativa a partir de la cadena de conceptos que se forme a lo largo del discurso.

Debido a que los conceptos son apropiados, reapropiados y transformados de esta manera por los filósofos, es justo decir que la Filosofía está en un estado cambiante, no se queda cristalizada y mucho menos se permite a sí misma estancarse en problemáticas perennes o cuya vigencia haya pasado. Esto conlleva a que la Filosofía participe de manera activa en discusiones actuales, siempre en función de la puesta en funcionamiento de sus conceptos dentro de la formulación de conceptos nuevos, que a su vez serán articulados de nuevo para reestructurarlos o dar génesis a nuevos conceptos.

---

<sup>14</sup> Deleuze, Guattari, ¿Qué es la Filosofía? pp. 25-6

Uno de los casos cercanos en los que una formulación con estas características es la del brasileño Julio Cabrera, el cual propone un análisis del cine como un texto filosófico. En donde en cada película opera lo que él llama “los conceptos-imagen”, y tal como se lee un texto de Filosofía, se puede articular una película como un texto.<sup>15</sup> Aunque los paralelos que se puedan obtener de este acercamiento al cine puedan resonar con la presente investigación, no será el caso de referirse a este enfoque, ya que el análisis presentado ahí está centrado únicamente en las películas y su contenido afín a la Filosofía.

Es así que tenemos que la caracterización de la Filosofía aquí presentada no pretende ser universal ni definitiva. Ya que, independientemente de la tradición filosófica desde la cual se pretenda partir un análisis crítico a la Ciencia Ficción, como el presentado en este texto, no es necesario anclarse en una corriente o sistema filosófico debido a la multiplicidad de ángulos que puede tomar el análisis. Así como las obras de Ciencia Ficción pueden abreviar de diferentes conceptos de la Filosofía, sin sentirse deudores o encadenados a las conclusiones clásicas derivadas de dichas posiciones y de esta forma expandir o presentar alternativas a los problemas filosóficos, la Filosofía puede (y muchas veces hace) tomar los desarrollos en las obras de Ciencia Ficción y enriquecer las redes conceptuales propias. A lo largo del texto tomarán mayor relevancia argumentativa posiciones marxistas, sin embargo, para el análisis puntual de las problemáticas individuales de cada obra de Ciencia Ficción, se puede abordar desde donde se desee: ya sea por disciplina (ética, epistemología, ética), por corriente (existencialismo, marxismo, platonismo, post-humanismo), por filósofo (Derridá, Hume, Spinoza), o por problema (viaje en el tiempo, estado de excepción, políticas de Estado). Como escriben Gilles Deleuze y Félix Guattari acerca de la pertinencia de plantear un problema, primero como filosófico y después éste como referente dentro de la Filosofía:

No se puede decir de antemano si un problema está bien planteado, si una solución es la que conviene, es la que viene al caso, si un personaje [conceptual] es viable. Y es que cada una de las actividades filosóficas sólo tiene criterio dentro de las otras dos, y es por este motivo por lo que la Filosofía se desarrolla en la paradoja. La

---

<sup>15</sup> Cfr. Cabrera, *Cine: 100 años de Filosofía*.

Filosofía no consiste en saber, y no es la verdad lo que inspira la Filosofía, sino que son categorías como las de Interesante, Notable o Importante lo que determina el éxito o el fracaso. Ahora bien, no se puede saber antes de haber construido. No se dirá de muchos libros de Filosofía que son falsos, pues eso no es decir nada, sino que carecen de importancia o de interés, precisamente porque no crean concepto alguno, ni aportan una imagen del pensamiento ni engendran un personaje que valga la pena. Únicamente los profesores pueden escribir «falso» en el margen, y aún, pero los lectores tienen más bien dudas acerca de la importancia y del interés, es decir acerca de la novedad de lo que se les ofrece para su lectura.<sup>16</sup>

Es así que, si bien quedará impreciso lo que es la Filosofía, en los límites de lo que implicaría encerrarla en una definición, lo que queda claro es que en el mismo hacer Filosofía en el pensar, hablar, escribir, se lleva a cabo con el ensayo, el experimento, el hacer-Filosofía. El presente texto es el intento personal de participar en la creación, modificación y reflexión que es parte de la Filosofía.

---

<sup>16</sup> Deleuze, Guattari, ¿Qué es la Filosofía? p.86

Una vez que se asentaron algunas bases para comenzar la discusión acerca de la Ciencia Ficción y de las virtudes que posee en términos teóricos, prácticos de formato y de estilo, en el capítulo precedente, resulta necesario tener una definición precisa de lo que entendemos por Ciencia Ficción. Esto responde a que, así como tenemos presupuestos acerca de cómo interactúan la Filosofía y la Ciencia Ficción, tenemos presupuestos de lo que hace a una obra, ya sea un texto, una película, una novela gráfica, pertenecer al género de la Ciencia Ficción.

El primer paso a dar en esta empresa teórica es establecer una definición de Ciencia Ficción. Sin embargo, considero prudente un vistazo a las condiciones materiales en las cuales tenemos contacto con las obras de Ciencia Ficción, para después emprender la tarea teórica que nos atañe en este texto.

No es suficiente la noción popular o general que se tiene acerca de la Ciencia Ficción. Cada vez que vamos a una librería y buscamos libros de Ciencia Ficción nos encontraremos con la extraña clasificación que tienen las tiendas, llegando a una sección con el título de “Ciencia Ficción y fantasía” donde agrupan a la Ciencia Ficción con la fantasía. En un primer momento no parece relevante la clasificación, ya que, en la literatura, estamos acostumbrados a que la imaginación cabalgue por montañas, valles y desiertos sin reparar acerca de las condiciones de posibilidad del paisaje. Sin embargo, sabemos que algo no va

bien si inmediatamente al lado de la trilogía de *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien aparece a nuestra mirada la trilogía de *La Fundación* de Isaac Asimov. La mezcla que se hace entre los géneros no responde a las cualidades estéticas o narrativas sino a las necesidades de la industria literaria. Al juntar el género de fantasía con el de Ciencia Ficción se facilita la formación y consolidación de un público establecido, el cual consumirá de forma, muchas veces acrítica, cualquier producto nuevo que salga al mercado. Pero no sólo el consumidor es el que tiene esta actitud, también los autores que escriben este tipo de obras. No está de más recordar que más allá de los autores clásicos que existen en cada género, hay autores que están dentro de la mezcla, de los cuales, más allá de su inclinación personal por mezclar los géneros, como veremos más adelante en este capítulo, no están realmente cumpliendo lo que se proponen.

Una pista la podemos encontrar en un artículo de Istvan Csicsery-Ronay en el cual toma partido por una de las definiciones más aceptadas de la Ciencia Ficción:

El así llamado *sentido de la maravilla* ha sido considerado uno de los principales atributos de la CF al menos desde la era de las revistas *pulp*. Los títulos de las revistas de CF más populares de ese período —Astounding, Amazing, Wonder Stories, Thrilling, Startling, etc.— indican claramente que el valor cognitivo putativo de las historias CF es más que compensado por un poder afectivo en el que, de hecho, se espera que el contenido científico se presente.

A diferencia de la mayoría de las otras cualidades regularmente asociadas con el género, el *sentido de la maravilla* se resiste a los comentarios críticos. Una "literatura de ideas", como a menudo se dice que CF, invita a la discusión de ideas; pero el *sentido de la maravilla* parece doblemente resistir la investigación intelectual. Como un "sentido", claramente no se trata de ideas y de hecho se opone a ellas; se maravillan aún más, con sus implicaciones de asombro que cortocircuitan el pensamiento analítico.

Los lectores del género esperan que sus obras proporcionen una poderosa experiencia de transición de lo mundano a escenas imaginarias e ideas que sobrepasen lo común y lo habitual. La experiencia es la de testificar de una manera física, háptica, fenómenos más allá de las limitaciones normales de la concepción y la percepción que los seres humanos no han sido capaces de presenciar antes, sin embargo, han sido capaces de imaginar. La mayoría de las teorías de CF como un género histórico o cognitivo no tienen mucho que decir acerca de este sentido de liberación de lo mundano.<sup>17</sup>

Otra pista que nos acerca a la definición que buscamos es entender la división entre Ciencia Ficción dura y Ciencia Ficción suave tiene un peso importante en el desarrollo de la Ciencia Ficción. La Ciencia Ficción dura supuso un reto tanto para los autores como para los lectores casuales. Fue la Ciencia Ficción suave la que pudo darse las libertades de incluir elementos que le serían ajenos a la Ciencia Ficción para atraer a más público. Es de esta forma que la manera de hacer Ciencia Ficción dejó de plantearse, parcialmente, como un lugar en la literatura desde el cual se pueda poner en perspectiva las nociones que se tienen acerca de algunos problemas que atañen al género humano, o de reflexiones acerca del lugar del desarrollo tecnológico y científico en el mundo. La Ciencia Ficción suave permitió que

---

<sup>17</sup> Csicsery-Ronay, Istvan. "On the Grotesque in Science Fiction." p. 71 "The so-called sense of wonder has been considered one of the primary attributes of sf at least since the pulp era. The titles of the most popular sf magazines of that period—Astounding, Amazing, Wonder Stories, Thrilling, Startling, etc.—clearly indicate that the putative cognitive value of sf stories is more than counter-balanced by an affective power, to which, in fact, the scientific content is expected to submit.

Unlike most of the other qualities regularly associated with the genre, the sense of wonder resists critical commentary. A "literature of ideas," as sf is often said to be, invites discussion of ideas; but the sense of wonder seems doubly to resist intellectual investigation. As a "sense," it is clearly not about ideas and indeed seems in opposition to them; wonder even more so, with its implications of awe that short-circuits analytic thought.

Readers of the genre expect its works to provide a powerful experience of translation from the mundane to imaginary scenes and ideas that surpass the accustomed and the habitual. The experience is that of witnessing in a physical, haptic way phenomena beyond normal limitations of conception and perception that human beings have not been able to witness before, yet have been able to imagine. Most theories of sf as a historical or cognitive genre do not have much to say about this sense of liberation from the mundane." [traducción y énfasis originales].



algunos temas y elementos, que después se convertirían en algunos de los más icónicos, se volvieran accesibles a un público más amplio, fuera de los círculos universitarios.

Sobre los textos teóricos acerca de especificidades técnicas o de estilo entre la Ciencia Ficción *dura* y Ciencia Ficción *suave* no es aquí el lugar para hacer una discusión extensa, ya que los temas abundan y una presentación escueta no le haría justicia a temas tan interesantes que pueden por sí mismos abarcar libros enteros. Sin embargo, considero oportuno mencionar que existe una diferencia notable entre Ciencia Ficción *dura* y Ciencia Ficción *suave*. La primera es caracterizada por el énfasis con el que se avoca a la precisión científica, los detalles técnicos y tecnológicos o ambos. Esta inclinación hacia la precisión científica hace que este tipo de Ciencia Ficción explore las repercusiones o consecuencias de tal o cual teoría científica, muchas veces tomando las existentes, otras veces proponiendo teorías originales, y del mismo modo dedicándose a una precisión igualmente grande a los detalles técnicos y tecnológicos. Para ejemplificar tenemos de nuevo a *2001: Space Odyssey*, en donde la tecnología utilizada en los viajes espaciales refleja con mucha exactitud la tecnología necesaria en dichos viajes: las partes que rotan en la nave para hacer un efecto de giroscopio, las cámaras criogénicas, la comida servida en bolsita y con popote, incluso el retrete de gravedad cero. Todos estos avances tecnológicos forman parte de los componentes de la Ciencia Ficción dura, pero no son los únicos. En *Schild's Ladder* de Greg Egan, la "teoría de gráficas" resulta el componente que desarrolla la narración, siendo esta teoría una teoría matemática que el autor complementa con otros tipos de consecuencias limitadas a las leyes físicas y matemáticas, incluso ante la presentación de un nuevo universo, que no tiene las mismas leyes que éste, siguen operando leyes físicas (aunque subvertidas).

La Ciencia Ficción suave no tiene los límites rígidos de la Ciencia Ficción dura ya que puede contener, dentro de sus narrativas elementos fantásticos. Sin embargo, es aquí donde los límites entre la fantasía y la Ciencia Ficción se vuelven borrosos. Si la fantasía desborda y establece sus reglas en la narrativa de la obra, con elementos que despegan de los límites de lo real, o lo posible, que en términos aristotélicos parecen ser elaboraciones de lo

verosímil. Sin elementos verosímiles en las narrativas, como veremos en el capítulo siguiente, no sería posible encontrar elementos críticos o elaboraciones de desarrollos científicos y tecnológicos que son predominantes en la Ciencia Ficción dura. El punto clave será determinar si estas obras de Ciencia Ficción suave pueden, o deben, ser catalogadas dentro del género de la Ciencia Ficción. Hasta este punto en el texto no queda clara la necesidad de separar o de discriminar entre las obras de Ciencia Ficción. Un primer presupuesto es que las obras de Ciencia Ficción tienen elementos en común, como algunos temas, desarrollo de problemáticas humanas o existenciales, uso de tecnologías que no existen aún y con las cuales únicamente soñamos, problemáticas sociales que cuenten con los elementos suficientes para clasificarlas como distopías, entre otras; y que estos temas nos dan pauta para poder agrupar diferentes textos narrativos en un género definido como Ciencia Ficción. Sin embargo, no todas las obras de Ciencia Ficción comparten estos temas dentro de sus narrativas.

Más específicamente, la diferencia radica en que no será posible producir una obra de Ciencia Ficción con elementos fantásticos, ya que estos elementos contradicen la definición de Ciencia Ficción, y únicamente se quedarán dentro de las obras de ficción; en donde también la Ciencia Ficción está, de manera implícita por ser obras de creación en donde el elemento constitutivo es la ficción, pero los elementos narrativos que constituyen esa ficción no son compatibles con los que definen a la fantasía. Ésta entendida en un sentido amplio, ya que los géneros en donde está presente van desde los relatos mitológico, pasando por los cuentos de hadas o de tradición popular, las leyendas, la mayor parte de las narraciones, aunque tengan la intención de inscribirse en un estilo realista. Cualquier narrativa que cuente con elementos que requieran que el pacto de ficción sea explícitamente requerido y necesario para que la narración no pierda sentido, estará fuera de lo que se propone en este texto como Ciencia Ficción.

Es necesario saber discriminar los elementos que dan forma a una u otra forma de ficción, ya que esta división no es la única que existe dentro de las obras literarias, ya que, si bien la fantasía tiene una historia que puede ser rastreada más fácilmente que la Ciencia Ficción,

los contenidos que las obras de este género tienen son diametralmente opuestas a lo que podemos encontrar en una obra de Ciencia Ficción.

### Ensamblaje de la definición

Como piedra de toque del presente texto, tomaremos la definición que Darko Suvin<sup>18</sup>, crítico literario croata, erige en su obra *Metamorfosis de la Ciencia Ficción*. Suvin define a la Ciencia Ficción como “*género literario cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia y la interacción del extrañamiento y la cognición, y cuyo dispositivo formal es un marco imaginativo alternativo al entorno empírico del autor*”<sup>19</sup> en donde el elemento del extrañamiento pone a parte a la Ciencia Ficción de la corriente literaria “realista”, mientras que la cognición la diferencia del mito, el cuento popular, y la fantasía. De esta manera, Suvin puede hacer una formulación un tanto más simple en donde dice que “Tomando los conceptos afines del diccionario de *ciencia* para la cognición, y *ficción* para el extrañamiento, creo que hay una razón sana para llamar a este nuevo género Ciencia Ficción (*sensu lato*)”.<sup>20</sup>

Para poder aplicar de manera precisa esta definición, también debemos hacer hincapié en el sentido en que entendemos ciencia y ficción. Por un lado, ciencia no abarca únicamente el ámbito experimental y teórico que se podría producir en laboratorios, fábricas o lugares especializados. Ciencia abarca asimismo otros rubros, como las ciencias sociales y humanas. No es casualidad, por lo tanto, que los temas filosóficos tengan cabida dentro de las obras de Ciencia Ficción. Esto permite que no descartemos, como Suvin y Jameson hacen, obras y autores disímiles como Kafka, Verne, Moro, en las cuales el enfoque, si se piensa desde

---

<sup>18</sup> Darko Ronald Suvin (nacido Darko Slesinger 19; de julio de 1930). Nació en Zagreb, Croacia, y después de la enseñanza en el departamento de literatura comparada en la Universidad de Zagreb, se trasladó a Canadá en 1968. Él es mejor conocido por varias obras importantes de la crítica y la historia de la literatura dedicada a la Ciencia Ficción. Fue editor de *Science fiction Studies* de 1973 a 1980.

<sup>19</sup> Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction* p.7-8.

<sup>20</sup> Cfr. Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction* p. 13. “Taking the kindred thesaurus concepts of science for cognition, and fiction for estrangement, I believe there is a sound reason for calling this whole new genre Science Fiction (*sensu lato*)” [énfasis en el original]

una visión científica, tiende hacia las ciencias humanas: antropología, sociología, Filosofía. O, si se toma desde un aspecto de contenido, los temas que comparten las obras de Ciencia Ficción no son exclusivos a ella, ya que tópicos como la relación del hombre con la tecnología, la exploración del espacio exterior, la posibilidad de vida en otros planetas, participan del juego de la imaginación que obedece a un efecto cognitivo, y desde el cual se puede plantear una actitud científica desde la obra.

Es importante mencionar el lugar que ocupa la Ciencia Ficción dentro de la gran cantidad de géneros literarios. Ya que, si bien, en algunas historias y genealogías<sup>21</sup> de la Ciencia Ficción, el origen que tiene se asocia o se limita a la tradición estadounidense de principios de siglo xx, y reconociendo apenas una pequeña parte tanto de obras que su idioma de origen no es el inglés, en la tradición del género, u obras que establecieron los cimientos para el desarrollo del mismo.

Sin embargo, y pese a esto, dentro de la historia de la literatura, la Ciencia Ficción comparte raíces comunes con diferentes géneros que se gestaron en épocas disímiles

“[la Ciencia Ficción] tiene un parentesco interesante con otros subgéneros literarios florecidos en épocas y lugares diferentes de la historia literaria: la narración clásica y medieval de una “isla afortunada”; el “viaje fabuloso” que tenemos desde la antigüedad, las “utopías” y “novelas planetarias” del Renacimiento y del Barroco; la “novela estatal [política]” de la Ilustración; las novelas de “anticipación y las “antiutopías” de la época moderna. Además, si bien la CF comparte con el mito, la fantasía, el cuento de hadas y lo pastoral una oposición a los géneros literarios naturalistas o empíricos, se diferencia muy notablemente de tales géneros no naturalistas o metaempíricos por su enfoque y su función social.”<sup>22</sup>

Para que la Ciencia Ficción definida como el género literario del extrañamiento cognitivo funcione, Suvin clasifica los textos literarios en dos parejas de oposiciones, los textos

---

<sup>21</sup> Cfr. Roberts, *The History of Science Fiction*.

<sup>22</sup> Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction* p.20

naturalistas contrapuestos con los textos en donde está operando el extrañamiento; y los textos en los que hay un dispositivo de cognición o cognoscitivo contrapuestos con los que no tienen este dispositivo, como los mitos, el folclor y la fantasía.

Deteniéndonos individualmente en los elementos que constituyen esta definición, encontramos que, analizados por separado, extrañamiento y cognición pueden tener repercusiones teóricas distantes de las deseadas en el contexto de esta investigación.

En el ámbito del extrañamiento, éste está articulado desde la diferenciación de la trama narrativa al tener elementos que puedan ser cognosciblemente plausibles. Esto es, la proyección de un futuro posible (y que se encuentre dentro de las posibilidades lógicas y epistemológicas) y el desarrollo de una trama a partir de ese punto. Lo anterior no descarta que se puedan utilizar narrativamente el presente o el pasado con elementos alterados, siempre y cuando cumplan con el requerimiento de ser cognosciblemente plausibles derivados de situaciones específicas que se deben explicitar a lo largo de la trama de la obra. En las historias que tienen como elemento principal el viaje en el tiempo, el presente e incluso el pasado se ven alterados por la existencia de una máquina para trasladarse a un punto temporal diferente y cambiar hechos en el pasado más lejano con repercusiones en el presente y en el futuro.

En la parte del elemento cognitivo, éste responde a las necesidades narrativas de verosimilitud que se encuentra dentro de la obra en contraste con la realidad. El grado de verosimilitud de una obra de Ciencia Ficción debe ser alto para que el efecto cognitivo se realice en el receptor de la obra. Mientras más apegado a la realidad, es más realista una obra, en términos literarios. Y es justo antes de llegar al punto del realismo donde la verosimilitud se queda en un punto abierto de posibilidades en donde la imaginación tiene gran importancia al desarrollar estas posibilidades dentro de una narrativa y explorar las consecuencias a partir de desplazamientos que se proponen en las obras de Ciencia Ficción.

Si la historia o los planteamientos de la obra en cuestión dependieran principalmente de que la persona que está frente a la obra mantenga el pacto de ficción a pesar de la misma

obra, indicaría que la obra debería clasificarse dentro de la fantasía, ya que la verosimilitud se vería rebasada y el efecto cognitivo no tendría lugar en una obra con tales características.

Una ayuda para separar la Ciencia Ficción de otros géneros literarios es inspeccionar el papel que ocupa lo moral dentro de la obra. Para una obra de Ciencia Ficción, el sentido moral de la historia en general no obedecería a posiciones maniqueas, ya que éstas forman parte en mayor grado de una fábula, un cuento de hadas o un mito. Una moralidad no maniquea, con diferentes gradaciones, sería el rasgo predominante en casi todas las historias de Ciencia Ficción. Lo que no determina a la Ciencia Ficción de carecer de reflexión moral, la limitante opera en la arquitectura de la historia. En el caso de un cuento de hadas, o de una fábula, la moralidad es lo que guía el desarrollo de la acción, razón por la cual se utilizan didácticamente para educar o para transmitir costumbres o valores. Es en estos casos en los cuales la moral parece jugar un rol determinante en la historia, ya que, como el resultado debe reflejar, la enseñanza moral o la guía hacia el adoctrinamiento de cierto comportamiento, la culminación de la narración se da con base en estos supuestos. En el caso de la Ciencia Ficción, la narración no está determinada por un principio moral, por lo cual la trama y el desarrollo de los personajes tienen la posibilidad de moverse o plantearse en cualquier punto del espectro moral y desde ahí desarrollar de manera causal las consecuencias de tal o cual punto moral.

Es por lo anterior que en la narrativa de la Ciencia Ficción pueden existir personajes morales, como el oficial Murphy en *Robocop*, pero esa moralidad no define la historia, aunque la moralidad de este personaje sea mayor que la de sus compañeros policías o de la empresa OCP que lo transforma en Robocop después del fatal enfrentamiento que tuvo con una banda de criminales. La moral que rige la historia es tal que la corrupta compañía OCP controla a la policía y busca beneficiarse económicamente del crimen que azota a Delta City. Si bien Robocop triunfa, no es debido a una moral totalizante que establece que el bien triunfe sobre el mal, sino a las consecuencias causales de las acciones tanto de Robocop como de los empresarios de OCP.

Una definición como la que hemos establecido no se ve libre de cuestionamientos y críticas. El primero con el cual podemos interpellarla es acerca de los límites del extrañamiento. En un primer momento parece que por extrañamiento podemos pensar que los elementos fantásticos pueden tener cabida dentro de la Ciencia Ficción, a lo cual nos oponemos de manera enérgica. Como se ha planteado desde el capítulo pasado, los elementos de la fantasía son incompatibles con el desarrollo narrativo y argumentativo de la Ciencia Ficción en tanto que desde la fantasía no es tan viable partir para desarrollar cuestiones filosóficas. La fantasía establece sus propias reglas diegéticas, inseparables de una dinámica, en muchos casos básica, del triunfo del héroe o de una moral con miras hacia el bien.

Si analizamos con cuidado, lo que establece esta parte de la definición es que los elementos que causan el extrañamiento son en parte ajenos a lo extraño. Un cíclope, por ejemplo, es una criatura extraña, sin embargo, los elementos que están alrededor y dentro de una narración que lo involucran al mismo tiempo justifican su existencia, teniendo un peso decisivo el pacto de ficción del receptor de la obra.

Otro punto crucial que debemos examinar es la cercanía que tiene el extrañamiento que plantea Suvin con el extrañamiento que propone Bertolt Brecht. En un primer momento parecerían compatibles ya que ambos generan un efecto de extrañamiento en el espectador. Sin embargo, el extrañamiento planteado desde Brecht opera desde obras catalogadas “realistas”, en las cuales se retrata la realidad del momento en la que es concebida la obra, que en este caso responde a la Alemania de primera mitad del siglo xx, mientras que el desplazamiento en el tiempo, que es el elemento del extrañamiento en la Ciencia Ficción, haría imposible que sea compatible con ella una obra del realismo literario, en donde “el realismo pretende la reproducción exacta, completa, sincera, del ambiente social y de la época en que vivimos [...] Esta reproducción debe ser lo más sencilla posible para que todos la comprendan”.<sup>23</sup> Mientras que el efecto de extrañamiento de Brecht opera como un punto de inflexión entre el espectador y la obra, originando un espacio para que

---

<sup>23</sup> Cfr. Ayuso de Vicente, María Victoria, Consuelo García Gallarín, Sagrario Solano. *Diccionario Akal de Términos Literarios*. AKAL. p. 317.

el espectador reflexione, muchas veces, acerca de la situación política, económica o social en la que se encuentra, en la Ciencia Ficción el efecto cognitivo que se produce de igual manera en el espectador puede insuflar una reflexión afín a la buscada por Brecht. Mediante los dispositivos y elementos imaginativos de la Ciencia Ficción se posibilita el incrustar temas y problemáticas filosóficas con y desde las cuales el receptor de la obra se acercará a una visión crítica acerca de estos mismos temas y poder abundar en ellos o problematizarlos aún más.

La definición de Ciencia Ficción propuesta de esta manera nos permite, en un primer momento, explorar una gran gama de obras literarias para rastrear cuáles y por qué las podemos considerar como obras de Ciencia Ficción. No es superfluo apuntar que la definición que nos ofrece Suvin es amplia, bajo estas condiciones propuestas, muchas obras que en un primer momento no son clasificadas como obras de Ciencia Ficción caben en este género. Son pocos los que puedan dudar de la pertenencia al género de Ciencia Ficción de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Phillip Dick, *La guerra de las salamandras* de Karel Čapek, o *Ciberíada* de Stanislaw Lem.

No obstante, incluso con lo expuesto anteriormente, se puede asegurar que una gran parte de las personas no asimilarían que cualquier texto puede analizarse con la anterior definición de Ciencia Ficción y entrar dentro de esta categoría. El caso reside en que, de manera generalizada, tenemos una preconcepción de lo que es la Ciencia Ficción, de lo que la define, la compone, y cuáles son sus límites.

La cuestión tecnológica está ligada con el género de la Ciencia Ficción desde sus comienzos. Algunas historias de la Ciencia Ficción <sup>24</sup> establecen como comienzo del género las narraciones que tienen que ver con el avance tecnológico, como lo será en un primer momento *Frankenstein* y *La máquina del tiempo*. los avances técnicos y tecnológicos del

---

<sup>24</sup> Cfr. Delgado, *Visiones Periféricas: Antología de La Ciencia Ficción Mexicana*. Lorca, *Historia de La Ciencia Ficción: Y Sus Relaciones Con Las Máquinas* (de Las Naves Espaciales a Los Cyborgs). Roberts A. *The history of science fiction*. Schmelz, *El Futuro Más Acá: Cine Mexicano de Ciencia Ficción*.



siglo XIX son el motor de las historias de Ciencia Ficción, de donde empieza a hacerse la distinción por el uso de “términos científicos”, como en *Frankenstein*, en donde se retrata al médico de la época, con un distintivo espíritu científico, dispuesto a llevar el conocimiento médico más allá de sus límites, para crear vida a partir de materia viva, para dar un funcionamiento biológico a partes orgánicas que han perdido su funcionalidad como sistema, pero que como tejido podrían constituir uno nuevo. O como *La máquina del tiempo*, en donde este invento juega el papel alrededor del cual las consecuencias de su uso serán las que determinan el desarrollo del personaje principal y la reflexión acerca del uso de esta tecnología.

Si nos concentramos en el inicio cronológico de la Ciencia Ficción, estaríamos perdiendo de vista importantes puntos teóricos. Más allá de delimitar en periodos de tiempo a las obras de Ciencia Ficción, ya sea por el momento cronológico en el que fueron escritas o por el tipo de tecnología que aparecen dentro de las obras. Javier Lorca ensaya una historia de la Ciencia Ficción a partir del desarrollo de la tecnología en el caso de las máquinas, empezando con los navíos y naves espaciales de Verne, el boom de la literatura espacial terminó cuando las obras comenzaron a trasladarse del espacio exterior hacia el espacio interior, ya sea dentro del planeta, como la exploración de los océanos o del mismo cuerpo humano. De la búsqueda o conquista del espacio hacia el dominio del cuerpo, de los organismos vivos, de la creación de vida artificial, pasando por las criaturas artificiales como el Golem, el monstruo de Frankenstein, los robots, los autómatas, para dar paso al androide, espejo de la materia viva artificial, el cual se impuso cronológicamente como la imitación antropomórfica y tecnológica de los replicantes de *Do androids dream of electric sheep?*, a Ava, el androide con inteligencia artificial de *Ex-machina*, o al androide Ash en el filme *Alien*, junto con una gran variedad de vida artificial o mezclas de vida orgánica con recursos tecnológicos, dando entrada a los ciborgs<sup>25</sup>. De esta manera, enfocándose en los avances tecnológicos ideados por los autores de Ciencia Ficción, estando un paso (o muchos) delante de los avances tecnológicos y científicos de su época.

---

<sup>25</sup> Este es el recorrido que hace Lorca para dar una historia de la Ciencia Ficción más o menos coherente.

Dentro del análisis del género, si aplicamos la definición de Suvin retroactivamente a las obras literarias y no sólo tomamos en cuenta a las obras desde el “nacimiento” del género (señalado anteriormente), tendremos un enfoque especialmente particular y agudo ya que podríamos insertar dentro del canon de la Ciencia Ficción obras que no han sido etiquetadas dentro del género, como el caso de Kafka, del cual Suvin nos sirve de referente para analizar que las narrativas no tienen que enfocarse únicamente, como ya hemos dicho, en elementos técnicos o tecnológicos, sino que la aplicación de la definición del “extrañamiento cognitivo” es lo que determinará si tal o cual obra se encuentra dentro del género de la Ciencia Ficción.

Un ejemplo paradigmático de la aplicación de la definición de Darko Suvin es, como se mencionó arriba, cuando la aplicamos a *Utopía* de Tomás Moro y como resultado del análisis tenemos que esta obra es un texto de Ciencia Ficción. De inmediato nos pueden atravesar las preguntas: ¿dónde están las naves espaciales o las máquinas del tiempo? ¿Dónde quedaron los androides, los ciborgs o la inteligencia artificial? Estas preguntas son ingenuas si no conocemos de primer momento el desarrollo de la Ciencia Ficción. Enunciar este tipo de preguntas es una prueba rápida y contundente sobre la posición que se tiene, de manera general, dentro del sistema de producción capitalista, y de manera más específica, dentro de la organización del mercado de bienes culturales. Asumir que la Ciencia Ficción opera como tal debido a unos pocos elementos, que responden menos al universo narrativo en el que se encuentran inscritos, y más a estéticas predefinidas o, incluso, a adaptaciones de géneros conocidos de manera más amplia, como los cuentos de hadas, o el drama en su acepción menos rigurosa. En estos casos, únicamente las obras en cuestión tienen elementos *extraños*, diferentes, o más concretamente, están compuestas por una fórmula estructural establecida anteriormente a la cual únicamente se le cambian algunos elementos y se le agregan algunos otros como, por ejemplo, seres alienígenas, naves espaciales, entre otros.

Dichos elementos que se le pueden agregar o poner en lugar de otros, que en la gran parte de los casos están relacionados con el desarrollo tecnológico, la exploración espacial, o el

conjunto de ambas, es preciso especificar, ayudan a definir el género de manera superficial; sin embargo, el argumento principal de este texto es que prescindiendo de dichos elementos “llamativos”, se puede tener una obra consistente que tenga elementos críticos muy bien definidos, y que esté dentro del género de la Ciencia Ficción según la definición que nos aporta Suvin.

La primera de las categorías del extrañamiento cognitivo, la del extrañamiento, es la diferencia entre el entorno empírico del autor y el descrito en la obra. Si el autor está describiendo su entorno inmediato, las condiciones socio-políticas, económicas, la ideología, o los medios de producción exclusivos de su momento histórico, la obra entra en la categoría del naturalismo. En *Utopía* nos encontramos con una descripción de un entorno empírico inexistente, diferenciado del actual de Moro, ya que él está describiendo un país diferente a la Inglaterra del siglo xvi, además de contener, dentro de la descripción del país Utopía, una crítica fina al sistema político y económico de la Inglaterra de ese siglo.

La segunda de las categorías, la categoría de lo cognitivo, opera de manera similar como desplazamiento, en donde el enfoque es que la ficción ya no obedece a las reglas del mito, los cuentos folclóricos, y la fantasía. Estos dos últimos utilizan a la imaginación como fin en sí mismo y sus narrativas obedecen a la lógica o leyes que ellos mismos establecen. Lo no cognitivo está dado en un plano metafísico, más allá de las posibilidades y temporalidades del hombre. Con leyes fijas o absolutas en el caso del mito, ligadas a la voluntad de los dioses, o en el retrato que el realismo (como movimiento artístico) nos ofrece.

La Ciencia Ficción tiene una cercanía con el mundo empírico, en donde la imaginación actúa como posibilitadora y no como creadora. Es capaz de proponer posibilidades ilimitadas sin por ello estar limitada por leyes metafísicas o sobrenaturales, y desde donde puede partir una actitud crítica, donde las posibilidades planteadas tengan relevancia no sólo dentro de la obra, sino, ya en un segundo momento, en el entorno empírico de los autores, o en el contexto de actualidad en el que se consume la obra de Ciencia Ficción.

Lo anterior implica que podemos encontrar obras de Ciencia Ficción antes de la aparición de *Frankenstein*, de Mary Shelley en 1818. Sin embargo, esta obra, junto con *La máquina del tiempo* de Wells en 1895 son consideradas las que inauguran el género, aunque exista casi un siglo entre ellas. En *Frankenstein*, por ejemplo, nos encontramos con el dispositivo del extrañamiento cognitivo ya que la novela propone un momento de desarrollo de la técnica médica diferente al que efectivamente Mary Shelley tenía contacto. Es por eso que *Frankenstein* es una crítica a los posibles alcances de la ciencia médica como la creación de vida artificial, pero que termina como creadora de monstruos, y en esta crítica mediante la presentación de las posibilidades está el elemento cognitivo que define a la obra como perteneciente a la Ciencia Ficción.

A lo largo del texto no hemos reparado en hacer explícita la diferencia entre los medios o formatos en los cuales podemos encontrar obras de Ciencia Ficción. Esta omisión es intencional, ya que el propósito de seguir la definición de Ciencia Ficción de Darko Suvin es adelantar junto con otros teóricos, como Jameson y Freedman, que la Ciencia Ficción no está confinada a un aspecto netamente literario. Y que, si bien la definición está expresamente estructurada y probada en el texto de Suvin, no se agota en la literatura. En otros medios, como el cine, resulta algunas veces más sencillo saber si una obra puede ser catalogada como obra de Ciencia Ficción o no. Esto último sin ignorar que, dentro del transcurso temporal, la herencia de la novela es incuestionable para este tipo de obras que podríamos considerar derivativas, los diferentes medios en los cuales florece y se multiplica la Ciencia Ficción.

La insistencia de no hacer diferencias entre los formatos en los cuales podemos encontrar obras de Ciencia Ficción radica en el elemento que tienen en común que va más allá de peculiaridades que puedan percibirse, y sean estilísticas, o cuantitativas (compartir elementos tales como viajes espaciales o desarrollo tecnológico, etc.). El elemento más general que comparten las obras de Ciencia Ficción, ya sean en libros, películas, videojuegos, obras teatrales o en algún otro formato, se trata de que son obras narrativas; esto es, tienen las características de una narración y esto les permite poder ser analizadas con la definición

que tomamos de Darko Suvin en el capítulo 2. Transformando la definición de Ciencia Ficción como un “*género literario cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia y la interacción del extrañamiento y la cognición, y cuyo dispositivo formal es un marco imaginativo alternativo al entorno empírico del autor*”, para no limitarla únicamente como género literario, lo que limitaría el género a estar dentro de la literatura, podemos decir que una definición más inclusiva sería

***estructura narrativa cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia y la interacción del extrañamiento y la cognición, y cuyo dispositivo formal es un marco imaginativo alternativo al entorno empírico del autor.***

Con esta modificación no deberíamos preocuparnos acerca del medio en el que se encuentran las obras a analizar.

Esta visión en la cual se desarticula el concepto de género literario para poder incluir una gama más amplia de obras bajo la etiqueta de “estructura narrativa” es compartida por Veli-Matti Karhulahti en su texto *An Ontological Theory of Narrative Works: Storygame as Postclassical Literature*, donde nos dice:

Una lectura adecuada de una novela corresponde a una construcción conceptual que refleja la “plena encarnación” de la obra literaria, que no existe empíricamente sino en un mundo conceptual intemporal. Las palabras que descansan en las páginas, storygames [videojuegos] instalados en computadoras y películas incrustadas en bobinas acomodan una esfera óptica que difiere de la conceptual en la que existe la obra genuina.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Veli-Matti Karhulahti. (2015). An Ontological Theory of Narrative Works: Storygame as Postclassical Literature. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(1), p 42 “A proper reading of a novel corresponds to a conceptual construct that reflects the “full incarnation” of the literary work, which exists not empirically but in a timeless conceptual realm. Words resting on pages, storygames installed in computers, and films embedded in reels accommodate an ontic sphere that differs from the conceptual one in which the genuine work exists”. [Traducción original]

Sin entrar de lleno a la problemática sobre el estatuto ontológico de las obras narrativas que plantea Karhulahti en su texto, no es simplemente su opinión, sino el resultado de su investigación desde donde puede sentar bases para referir que la narratividad en las obras está compuesta de la experiencia en primera persona de dicha obra y de que esta exista en algún soporte.

Si de esta manera podemos extrapolar la definición de Suvin para que incluya medios narrativos como las películas, las novelas gráficas, o los videojuegos, sin tener que limitar el estudio de la Ciencia Ficción a obras literarias, el avance podría ser mayor, ya que, establecida la industria y la tradición literaria, el género de la Ciencia Ficción es fácilmente rastreable como se hace en las historias y genealogías mencionadas anteriormente. Si se expande el enfoque hacia obras en diferentes medios, la validez por el cuestionamiento si pertenecen o no a la Ciencia Ficción resulta poco cuestionable. Dada la cantidad de diferentes medios en los cuales encontramos obras de Ciencia Ficción, el presente estudio se enfocará principalmente en obras audiovisuales haciendo referencia específica a las obras originales en caso de ser adaptaciones.

### Ciencia Ficción y Utopía

Si nos damos a la tarea de encasillar *Utopía* dentro de un género cualquiera que no sea Ciencia Ficción por carecer de elementos científicos, en el sentido que no estamos usando, de cualquier forma, se puede argumentar que esta obra cabe dentro de las ciencias sociales. Aunque en el nombre lleven la ciencia, se pierde de vista que no tienen una jerarquía superior o inferior a las ciencias experimentales. Es por esto que la preponderancia en el imaginativo de las masas de ciencias como la física, las matemáticas o la robótica en las historias de Ciencia Ficción eclipsa, al menos en términos de ventas y alcance demográfico, a otras ciencias o disciplinas teóricas que aportan un rango más amplio de elementos desde los cuales se puede ejercer una crítica, tales como la psicología, la antropología, la sociología, entre otras. De este modo, al clasificar *Utopía* dentro de la Ciencia Ficción, afirmamos que

su carácter de obra que versa alrededor de temas de ciencia política o de Filosofía política, ya que encontramos, por un lado, una proyección crítica hacia posibilidades de organización política fundamentadas no en imaginaciones sino en criterios cercanos a los de la sociología, delimitando los elementos que una sociedad necesita para organizarse de tal manera que el proyecto de una nación como Utopía funcione. Tal es el caso de Jameson, y Suvin al proponer que efectivamente *Utopía* es la obra precursora e iniciadora de la Ciencia Ficción. Por un lado, Suvin hace notar que su definición encierra los elementos contenidos en la obra de Moro, y, por otro lado, como Jameson parte de la definición de Suvin para armar un entramado teórico que ponga a *Utopía*, como una de las vertientes más importantes de la Ciencia Ficción, y la narrativa que puede generar entramados teóricos más potentes que alguno otro que tenga lugar dentro de la Ciencia Ficción.

Es por eso, siguiendo a Suvin, que en las obras de Ciencia Ficción tenemos de manera espectral a la utopía. Ella se encuentra de manera persistente tanto en el imaginario común de la Ciencia Ficción, como en el caso específico que hemos hecho al definir el género. En este sentido, surge la necesidad de hacer una aclaración acerca del papel de la utopía.<sup>27</sup>

Comparándolas cuantitativamente de manera en la que podamos observar utopías sin elementos de Ciencia Ficción, dadas las condiciones que se le den a cada utopía individual y aisladamente, entrará o no dentro de la Ciencia Ficción. Utopismo y Ciencia Ficción son géneros que no pueden contener en su totalidad el uno al otro, y que, sin embargo, comparten afinidades innegables que se aproximan borrando sus propios límites. De este

---

<sup>27</sup> No es el objetivo de esta tesis centrarse en las especificidades que surgen del análisis de la Utopía, ya que ésta sobrepasa los límites del tratamiento específico que se le da aquí a la Ciencia Ficción. Para un acercamiento con enfoques específicos hacia la Utopía, utopismo, y temas relacionados: cfr. En *Archaeologies of the future*, de Jameson, la utopía como deseo imperante en gran cantidad de obras Ciencia ficción. Los tres tomos de *Das Prinzip Hoffnung*, de Ernst Bloch dan cuenta de cómo la Utopía es el motor que impulsa cualquier tipo de creación humana, el trabajo minucioso de Hanan Yoran, *Between utopia and dystopia: Erasmus, Thomas More, and the humanist Republic of Letters*, sobre los lazos entre Tomás Moro y Erasmo de Rotterdam respecto a la utopía, así como la compilación de Gregory Claeys, *The Cambridge companion to utopian literature*, en donde abordan un crisol de temas referentes a la utopía desde sus reverberaciones en la literatura, y *The Privatization of Hope: Ernst Bloch and the Future of Utopia*, editado por Peter Thompson, y Slavoj Zizek, en donde abordan desde una perspectiva contemporánea el trabajo de Bloch y sus repercusiones actuales.

modo, Patrick Hogan Jr. nos dice que dentro del caso específico de los autores de Ciencia Ficción que se inclinen por insertar sus obras en la temática utópica

El escritor moderno de una utopía, o su contraparte, debe dar a la ciencia su debida razón, lo que indudablemente significa que debe saber más acerca de ella de lo a menudo parece ser el caso. Conocimientos parciales significa que el escritor no tiene otra opción que un relato negativo de una posible utopía. Esa puede ser la horrible verdad, pero a la inversa, puede ser que la evidencia disponible y la especulación – la ficción– basada en esta anterior requieran una re-examinación.<sup>28</sup>

No es gratuito, entonces, que en ejemplos concretos de obras o textos de Ciencia Ficción encontremos descripciones detalladas de las comunidades, sociedades o Estados que no tienen un sistema económico regido por el dinero, o que en los cuales ha desaparecido la inequidad social, en donde el desarrollo tecnológico, técnico y científico contribuyan al mejoramiento de las condiciones sociales del hombre. Incluso las obras que representan estos escenarios tienen un subtexto crítico hacia los mismos “paraísos utópicos” que plantean. Marx y Engels, en el *Manifiesto Del Partido Comunista*<sup>29</sup>, dan énfasis al socialismo y comunismo crítico-utópicos, que parten de escritos utópicos anteriores a ellos, en donde autores como Owen, Fourier, o Saint-Simon, plantean sociedades donde las desigualdades sociales no existen, y hacen narraciones de cómo estaría conformada y organizada una sociedad sin clases y sin dominación de una clase sobre otra. No obstante, de lo que no son conscientes es que la manera en la que construyen sus supuestas sociedades ideales es desde y perdurando el dominio burgués sobre la clase obrera. Caen en un equívoco de no ver que la lucha de clases es el motor de cambio que logrará una sociedad libre de opresión y sin el sistema capitalista. El punto es claro, pero afectaría el entrecruzamiento entre el

---

<sup>28</sup> Hogan, Patrick, *The Philosophical Limitations of Science Fiction*, The Journal of General Education, Vol. 28, No. 1 (SPRING 1976), The modern writer of a utopia, or its counterpart, must give science its proper due, which undoubtedly means he must know more about it than is too often apparently the case. Partial knowledge means that the writer has little choice other than a negative account of a possible utopia. That may be the horrible truth, but contrariwise, it may be that the available evidence and the speculation—the fiction—based thereupon demand re-examination. [Traducción original]

<sup>29</sup> Cfr. Marx, Engels, *Manifiesto del Partido Comunista*, secc. III, 3 socialismo y comunismo crítico-utópico.



imaginativo utópico y el de la Ciencia Ficción si únicamente se pensara la utopía desde este enfoque marxista.

La otra cara de estos diseños sociales, la distopía, el estado material de cosas en el contexto político, económico, e incluso vital, para las personas que se ven sometidas a esas condiciones de existencia, es la salida más popular. Los imaginarios distópicos parecen estar arraigados en el imaginario colectivo debido a que parece que plantear civilizaciones o sociedades fallidas en el orden político, económico o social es más común. Los dos ejemplos clásicos son *1984* de George Orwell y *Brave New World* de Aldous Huxley, novelas en donde el estado de las cosas en materia social refleja que las personas son sometidas a situaciones en las cuales no encuentran beneficio personal o comunal. En donde el sometimiento del individuo es lo primordial para que la sociedad funcione, y en ambas la narrativa tiende, con los personajes, hacia la disidencia y la crítica de ese estado de cosas. Ahora bien, para que estos imaginarios distópicos funjan como punto de partida para la narración se debe pensar primero en una utopía. Las repercusiones de establecer una imagen tan fuerte como lo hace Moro en *Utopía* se manifiestan en muchos sentidos, incluso el contrario.

Etimológicamente, Utopía viene de combinar las palabras en griego οὐ (no) y τόπος (lugar), estableciendo que Utopía es un no-lugar. La confusión se debe a que también la palabra Eutopía de εὖ (bueno, bien) y τόπος suena igual en inglés (la lengua de Moro) que Utopía. Es por este homónimo que distopía provenga de δυσ (mal, malo) y τόπος como antónimo o antítesis de eutopía o utopía. Esta oposición a pensar en las distopías no se trata simplemente de una distinción etimológica. Como la Utopía no está regida por una moralidad intrínseca, esto es, no es buena ni mala porque existe exclusivamente como un no-lugar, y por lo tanto no le aplican estas caracterizaciones morales, en el caso de la distopía el juicio moral está hecho al sólo nombrarla. Distopía no puede ser lo contrario a utopía porque no están sobre el mismo terreno ontológico. Aunque sea el término popular y común con el que se hace referencia a un estado de cosas, de sociedad o civilización que va en contra de los seres humanos, se debe hacer énfasis en que únicamente es el sentido contrario de una Utopía. Para pensar una distopía es necesario tener antes un presupuesto

de cómo podría constituirse una Utopía, y llevándola al extremo contrario es donde se encontraría la distopía sin involucrar de antemano juicios morales sobre el estatuto negativo de una utopía.

Es por lo anterior que, para términos prácticos, los términos utopía y distopía se utilizarán con sus acepciones habituales al momento de describir puntos narrativos de alguna o cualquier obra sobre la cual se haga mención. No por esto se debe valorar negativamente el rigor académico del presente estudio, ya que se presentan las alternativas teóricas suficientes como para resaltar la distinción entre utopía y distopía, pero se decide no emplearlas en todo su potencial teórico debido a la naturaleza del mismo estudio. En obras como la de Fredrick Jameson y de Ernts Bloch la diferenciación y acotación del término utopía es central, y tiene un peso enormemente mayor que el de una acotación formal sobre la Ciencia Ficción.

#### Visiones filosóficas

En el caso de la Filosofía, se da muchas veces por hecho que es parte de la Ciencia Ficción una reflexión filosófica, como los ejemplos del capítulo 1. Lo que no parece del todo certero, ya sea porque dentro de la Ciencia Ficción, con su división entre dura y suave, la primera tenga más elementos dispuestos hacia la reflexión sobre los temas mismos que explora. Y, en cambio, la Ciencia Ficción suave, como raya en la fantasía, carezca de un enfoque preciso para delimitar temáticas relacionadas con la Filosofía. Aunque definir de esta manera alguna de las dos sería generalizar de manera abrupta y esto haría que el argumento perdiera toda fuerza. La propuesta que me parece más adecuada es el examinar a fondo la obra en particular sobre la que se tenga interés. De ningún modo tengo la convicción de que se haga un análisis exhaustivo de toda la producción humana para encontrar obras de Ciencia Ficción con contenido filosófico, lo que suscribo es que, incluso si se llegara a emprender esta tarea, en determinado momento se empezaría a generalizar y a catalogar de manera más eficiente y rápida, ya que la calidad de las obras resaltaría y contrastaría con

las obras menores. No obstante, el hecho de clasificar y emitir juicios de valor sobre tal o cual obra de Ciencia Ficción, en prejuicio de otras, consistiría en formular un concepto regulador sobre la calidad de una obra sobre otra. Darko Suvin, en el prefacio de su obra, nos explica que la motivación de su estudio es en parte debido a que la Ciencia Ficción no era reconocida como un género literario y pasaba a ser algo “exótico” entre los estudiantes universitarios como un entretenimiento más y no dentro de los cánones de los estudios literarios.<sup>30</sup>

Tomando como punto de partida los párrafos anteriores, otra cosa que daña tanto a la Ciencia Ficción como a la Filosofía es el presupuesto de que la Ciencia Ficción contenga *per se* temas, proposiciones o desarrollos filosóficos es equivalente a presuponer que la Filosofía es una especie de subsuelo que contiene elementos comunes a cualquier tema o “problemática” que tenga que ver con el hombre. Como vimos en el capítulo precedente, la manera en la que entendemos la Filosofía y el pensamiento filosófico está sujeto a las problemáticas específicas a las que se esté enfrentado en situación, lugar y momento histórico determinado. Es por eso que la “ilusión romántica” de tener una ciencia que pueda dar cabida y además dar respuestas a los problemas humanos que en otras ciencias o disciplinas no tienen cabida, no puede realizarse. Por lo tanto, debemos considerar cada vez que se esgrime el pensamiento filosófico de qué manera se está utilizando y con qué fin, ya que estos puntos determinarán la pertinencia del enfoque filosófico y el aprovechamiento de un enfoque crítico desde la tradición filosófica.

Una vez que hemos establecido la definición que nos da la pauta para poder discriminar a una obra de Ciencia Ficción de las que no pertenecen al género, podemos dar cuenta de la situación presentada al inicio de capítulo. La diferencia clásica que se hace entre Ciencia Ficción dura y Ciencia Ficción suave puede, con cautela, ser eliminada como una diferencia rigurosa. Recomiendo la cautela ya que es preferible un análisis puntual de cada obra que se piense descartar o aún incluir al género de la Ciencia Ficción. La especificidad de cada una de las obras que se empaquetan y se venden como artículo perteneciente a la Ciencia

---

<sup>30</sup> Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction*. Preface p. vii

Ficción debe ser examinada bajo la luz de la definición de Darko Suvin, como mejor herramienta teórica que poseemos, para no caer en la trampa de consumir todo lo que el mercado marque como Ciencia Ficción, y, a su vez, engrosar las filas del género con obras que no son reconocidas, de primera mano, como pertenecientes a él.

Es por lo anterior que en el siguiente capítulo se abordará un enfoque crítico a diferentes obras que tienen la etiqueta “ciencia ficción” para determinar puntualmente los elementos que la obra tiene para poderla clasificar dentro o fuera del género. Este análisis no será tan árido como pueda prefigurarse, ya que al analizar las obras también se despliegan los problemas que tales obras abordan y aquí se busca que concuerde con lo que entendemos, junto con Suvin, por lo cognitivo en una obra de Ciencia Ficción. Esto nos permite, como se dijo en el capítulo 1, acercar a la Ciencia Ficción con la Filosofía para hacer explícito que el valor teórico de la Ciencia Ficción es importante e independiente de la Filosofía.

A lo largo del texto no hemos reparado en hacer explícita la diferencia entre los medios o formatos en los cuales podemos encontrar obras de Ciencia Ficción. Esta omisión es intencional, ya que el propósito de seguir la definición de Ciencia Ficción de Darko Suvin es adelantar junto con otros teóricos, como Jameson y Freedman, que la Ciencia Ficción no está confinada a un aspecto netamente literario. Y que, si bien la definición está expresamente estructurada y probada en el texto de Suvin, no se agota en la literatura. En otros medios, como el cine, resulta algunas veces más sencillo saber si una obra puede ser catalogada como obra de Ciencia Ficción o no. Esto último sin ignorar que, dentro del transcurso temporal, la herencia de la novela es incuestionable para este tipo de obras que podríamos considerar derivativas, los diferentes medios en los cuales florece y se multiplica la Ciencia Ficción.

En el caso específico del medio cinematográfico, dada la duración para el receptor de la obra, *i. e.* el que ve la película, que varía y es más reducida que el tiempo que toma leer una novela, en el presente texto se favorece el análisis de películas por tres diferentes razones: en primer lugar, la facilidad de tener acceso a las obras mencionadas facilita su estudio, ya que, en el caso de una obra literaria, si se cuenta con una pobre traducción o no se tiene manejo del idioma original en el que está escrita<sup>31</sup>, el análisis estará menguado; en segundo

---

<sup>31</sup> Como en el caso de las primeras ediciones de *Solaris* que derivaban de una mala traducción al francés del original en polaco.

lugar, el análisis de la película no exenta de la revisión crítica y sistemática del material original en el caso de que a película corresponda a una adaptación de alguna obra literaria; y, en tercer lugar, poner bajo el microscopio la manera en la que opera la industria, tanto cinematográfica como la literaria (con menor detalle) nos brinda un puente teórico a lo que en el capítulo siguiente encontraremos como análisis y crítica de la industria cultural.

Sin tomar en consideración de manera apremiante a los videojuegos que son, o adaptaciones de una película o novela, o creaciones originales, el elemento narrativo debe estar presente como elemento constitutivo para que la categoría de Ciencia Ficción aplique a cualquier videojuego en cuestión. Tal es el caso con videojuegos como *Mass Effect*, *Parasite Eve*, *Bioshock*, *Halo*, *Gears of War*, *The Last of Us*, en donde la narración es el eje central de la historia, más allá de las dinámicas del juego.<sup>32</sup>

Este capítulo también servirá para que, por medio del análisis puntual de varias obras que genéricamente están dentro del género de la Ciencia Ficción, y que, sin embargo, no todas resultan airosas al ser sometidas al escrutinio de la definición de Suvin. Para este efecto examinaré de cerca diferentes obras producidas por diferentes medios, tales como *Solaris*, *La Jetée*, *Es difícil ser un dios*, *Rick & Morty*, *Akira*, *Mobile Suit GUNDAM: Iron-Blooded Orphans*; esto para asegurar que argumentativamente no se rompa lo desarrollado en los capítulos anteriores y, lo que me parece más apremiante, es avanzar y actualizar la discusión sobre la Ciencia Ficción, no centrada únicamente en los aspectos teóricos que presente a lo largo y ancho de sus narraciones, sino al mismo tiempo, como se ha apenas mencionado en capítulos anteriores, tener en cuenta cómo está operando la industria cultural al momento de comercializar y mercantilizar no sólo los productos finales, cristalizados en cada una de estas obras, sino también, cómo está influyendo en el comercio de ideas.

En un tono similar, analizaremos cómo la definición que hemos establecido para configurar y agrupar a las obras de Ciencia Ficción de manera que se pueda tener una discusión

---

<sup>32</sup> Cfr. "Symposium on Digital Science Fiction." *Science Fiction Studies* 43, no. 1 (2016): 4–13.

actualizada de diferentes obras que podrían pasar en un primer momento como obras de Ciencia Ficción, pero no dan el ancho al caer, narrativamente, en estructuras de fantasía o en una historia determinada de manera muy marcada por una implicación moral o una estructura metafísica.

Sin embargo, estos análisis no son cerrados, esto es, la exposición en el presente texto no agota de ninguna manera las posibilidades tanto de interpretación, como de crítica. Tampoco es este el lugar para que los ejemplos analizados se tomen como una aplicación o como Filosofía aplicada; es el proceso causal de establecer, a través de la metodología descrita en el capítulo 2, uno de los argumentos principales de este texto: cuáles son, y porqué son, obras de Ciencia Ficción.

La lista presentada es excesivamente corta, tomando en consideración que, si bien la historia de la Ciencia Ficción, como ya hemos analizado, tiene menos de 200 años en su acepción habitual, y la producción de obras tanto originales como derivadas que ostentan la clasificación genérica de Ciencia Ficción es muy grande.

El propósito de estos análisis tampoco es analizar en retrospectiva alguna obra existente antes de que se acuñara el término “ciencia ficción” para etiquetar y distribuir obras de características y temas más o menos similares. Los trabajos respectivos de Darko Suvin y Fredric Jameson, mencionados en el capítulo anterior, hacen un mejor trabajo del que se podría lograr en el presente texto. La historia (normalmente aceptada) de la Ciencia Ficción empieza con la novela y no se detiene en ningún momento hasta estos días, continúa adaptándose a los medios narrativos que surjan, a las posibilidades mediáticas que estén a su disposición para seguir produciendo posibilidades, para formular preguntas que quizá puedan ser únicamente respondidas con la especulación de la misma Ciencia Ficción o con la especulación filosófica. Sin embargo, con la proliferación de diferentes medios narrativos en los que encontramos dichas historias de Ciencia Ficción, hace que la manera en la que tenemos contacto con la Ciencia Ficción, sea, de primer momento, como consumidores de mercancías, y en segunda instancia, como consumidores de productos teóricos específicos.

Sin embargo, el enfoque y desarrollo aquí presentado, y por lo cual se escogieron las obras analizadas, responde a manera de prelude a los intereses críticos del análisis de la Ciencia Ficción como mercancía y producto del desarrollo de la industria cultural, lo cual se examinará de manera más específica en el capítulo 4.

El elemento menos problemático de las obras dispuestas a análisis es el que concierne al extrañamiento. EL conjunto de obras aquí presentado cumple en cierta medida lo necesario para asumir que cumplen con la especificación de que ninguna de estas obras podría ser clasificada dentro del género realista al poder atravesar libremente cualquier futuro cognosciblemente plausible o algún presente o pasado derivados de este mismo escenario; y que, al no tener el tiempo cerrado del mito, son genuinamente obras de extrañamiento.

### Solaris

La novela de 1961 del escritor polaco Stanislaw Lem, considerada una de sus mejores obras<sup>33</sup>, tiene lo que se puede esperar de una obra que se comercializa dentro del género de Ciencia Ficción: naves espaciales, exploración de otros mundos, astronautas; pero como hemos repetido, no es suficiente para que estos elementos la constituyen como una obra de Ciencia Ficción. La atención debe estar centrada en cómo estos elementos están dispuestos en la trama de la novela, como el despliegue científico que se concentra tanto en la estación espacial Solaris que se encuentra orbitando al planeta, las aflicciones personales de cada uno de los tripulantes de la estación, la manera de realizar pruebas al planeta y las descripciones que se hacen sobre el planeta.

---

<sup>33</sup> Cfr. Tighe, Carl. "Stanislaw Lem: Socio-Political Sci-Fi." p. 758. "Virtually all Lem's novels may be read as parables about what happens to society and people when channels of communication are blocked, about the difficulty of making a revolutionary society or fundamentally changing human nature by social and political engineering on the slender basis of the knowledge of humanity at our disposal. As such, his novels are profoundly humanistic, a coded criticism of the kind of society that developed under Stalin and a plea for a socialism of gradual change and a human face." [Traducción original]



En el caso de esta novela, cumple con los requerimientos de producir el efecto cognitivo en el lector, y como también participa del extrañamiento, la conjunción de estos hace que esta obra sea de Ciencia Ficción. En palabras de Istvan Csicsery-Ronay

El libro cuenta su historia a través de una narrativa constantemente desestabilizada; los protocolos genéricos se injertan entre sí de modo que la austeridad de la narrativa realista de Kelvin revela, en una inspección rigurosa, para implicar todo tipo de formas románicas distintas: historias de fantasmas, parábola kafkiana, romance quijotesco, sátira swiftiana, historia de casos, entre otros. Estas distintas formas narrativas fluyen unas a otras, con la aparición de las criaturas F, revelando que el océano es tan resistente a la apropiación narrativa como a la racionalidad científica.<sup>34</sup>

La obra también ha sido adaptada al cine dos veces, una por el cineasta ruso Andrei Tarkovsky, en 1972, y otra por el cineasta estadounidense Steven Soderbergh, en 2002. Las diferencias entre las versiones cinematográficas y la novela original radican en el punto focal de la historia. Ambas adaptaciones dejan de lado en diferentes grados el conflicto existencial por el que pasa no solo el protagonista, sino la humanidad entera al no poder obtener una respuesta satisfactoria; es más, ni siquiera una respuesta, ya que la incomunicación y la incompreensión del planeta pesa, quizá, de igual modo que el silencio del espacio exterior.

En su adaptación, Tarkovsky presenta el sueño irrealizable, la redención de Kris Kelvin ante sí mismo y ante el espejo inmenso que representa el planeta. No es sólo la redención con la esposa fenecida y traída de vuelta, son la reconciliación del protagonista con el pasado y

---

<sup>34</sup> Csicsery-Ronay, Istvan. "On the Grotesque in Science Fiction." p. 91. "The book tells its story through a constantly destabilized narrative; generic protocols are grafted on to one another so that Kelvin's austere realistic narrative reveals itself, on close inspection, to implicate all sorts of distinct Romanesque forms: ghost story, Kafkaesque parable, quixotic romance, Swiftian satire, and case-history, among others. These distinct narrative forms flow into one another, with the appearance of the Phi creatures, revealing that the ocean is as resistant to narrative appropriation as it is to scientific rationality". [Traducción original].

con una esperanza de futuro que falla terriblemente al ser engañado por la ilusión creada por el planeta.

Mientras, la versión de Soderbergh se enfoca en el romance entre Kris y su esposa, dejando de lado la complejidad del contacto entre la humanidad y el planeta. Es la representación de los visitantes de la estación espacial, una copia que se podrá parecer al original pero que carece completamente de elementos que sustenten su originalidad. Como en el caso de Harey, la película no tiene completo conocimiento de sí misma, de dónde viene ni por qué está ahí. Es un producto extirpado del pasado que se niega a morir. Como una foto de archivo que se malinterpreta tanto la intención de quien tomó la foto como la escena que se retrató.

Al ser una historia que tiene lugar en los confines del espacio y en la cual la problemática principal no es el amor, ni la memoria, sino la imposibilidad del ser humano de aceptar que no es especial y su existencia dentro del universo es únicamente una casualidad más. Si nos centramos en el contacto entre la raza humana y una raza alienígena, u organismo, en este caso, encontramos en *Solaris* una respuesta insatisfactoria al cuestionamiento sobre el contacto. Diferentes obras de Ciencia Ficción abordan el conflicto de maneras diametralmente opuestas, e incluso algunas veces de maneras similares. El caso de la obra literaria, con sus subsecuentes adaptaciones a diferentes medios, *The war of the worlds*, o en la película *Independence Day*, en donde los extraterrestres tienen la intención explícita de someter o destruir a los humanos.

La decisión de únicamente incluir en el análisis de obras de Ciencia Ficción esta novela como representante del género dentro del medio escrito, estrictamente literario, responde no a la muchas veces supuesta vigencia de la novela como medio, desde el cual podemos encontrar y analizar a la Ciencia Ficción. Se trata de un recurso metodológico que beneficia a esta investigación. El análisis de las obras de Ciencia Ficción, inscritas en el modelo de producción capitalista y en el modo de reproducción de las mercancías como mercancías culturales, obliga a que sea necesario tomar en cuenta la producción de dichas obras en nuevos (o no tan nuevos) medios.

## Akira

アキラ (1988) es una película de animación japonesa que marca un importante punto tanto en la Ciencia Ficción japonesa como en la mundial, ya que es el punto de partida para el desarrollo de otro género: el cyberpunk. Género que será de mucha influencia a partir de la década de los noventa en toda la Ciencia Ficción, con la proliferación de la distopía como escenario común para las historias de la Ciencia Ficción. Isolde Standish la describe como “aunque esté situada en un presente futurista, toma cuatro significantes históricos que se yuxtaponen para subrayar la corrupción y la degeneración de la sociedad japonesa contemporánea, creando un pastiche histórico”.<sup>35 36</sup>

En este caso específico, la película es una adaptación de una novela gráfica por entregas<sup>37</sup> que lleva el mismo nombre. Al momento de realizar la adaptación, el material original no estaba terminado y se optó por incluir ciertos elementos de la obra original e incorporar algunos otros que pudieran dar como resultado una historia contenida en sí misma y de cierta forma independiente a la novela gráfica.

La historia tiene lugar en Neo-Tokio en el año 2019, ocurrida ya la Tercera Guerra Mundial, la ciudad es una mezcla de miseria con avances tecnológicos, en donde el poder militar es visible, la sociedad busca válvulas de escape como la religión, la delincuencia, o la resistencia organizada.

---

<sup>35</sup> Standish, Isolde. “Akira, Postmodernism and Resistance” en *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader*. p. 253. “Akira, while set in a futuristic present, takes four historical signifiers which are juxtaposed to underscore the corruption and degeneration of contemporary Japanese society, creating an historical ‘pastiche’.” [Traducción original].

<sup>36</sup> *Ibid.* The first historical signifier derives from the *kurai tani* (dark valley) period (1931–41) of pre-war Japan when right-wing military factions combined with *zaibatsu* (industrialists) and vied with politicians for political control of the country. [...] The second historical signifier relates to the dropping of the atomic bombs on Hiroshima and Nagasaki. [...] The third signifier relates to the Tokyo Olympics (1964) and the fourth to the political unrest and student demonstrations against the revision of the US-Japan Security Treaty (Anpo) in the 1960s.

<sup>37</sup> En Japón se les da el nombre de Manga (漫画) a los cómics publicados por autores japoneses.

Al intentar cobrar venganza por una riña entre bandas de motociclistas, lo protagonistas Kaneda y Tetsuo, quienes son apenas adolescentes, se encuentran con un niño psíquico. Tetsuo estrella su motocicleta para no arrollar al niño y gracias al contacto que tienen, Tetsuo desarrolla habilidades telequinéticas y psíquicas. El gobierno captura a Tetsuo y Kaneda logra liberarlo con ayuda de una organización disidente, pero el despertar de las habilidades de Tetsuo hace que busque a Akira, El incremento en el poder de Tetsuo hace que su cuerpo cambie y se deforme, recordándonos el horror corporal de autores como David Cronenberg, en donde la carne del cuerpo se desborda para ingerir todo a su paso, como dice Csicsery-Ronay “películas como *Videodrome* y *The Fly* de Cronenberg construyen sus narraciones para apoyar el espectacular progreso de los cuerpos que compiten hacia su descomposición; y por analogía, la descomposición del sólido sentido científico burgués de la separación de la mente de la encarnación”.<sup>38</sup>

El lugar donde los restos de Akira estaban congelados criogénicamente es en el subsuelo debajo del estadio olímpico de Tokio, donde se celebrarían las Olimpiadas xxxii, en 2020. Es sugestivo que 25 años después del estreno de la película, en 2013, se eligiera la ciudad de Tokio para ser la sede de esos mismos juegos olímpicos. Misma ciudad que es una re-imaginación de Los Ángeles del 2019 en *Blade Runner*.<sup>39</sup>

Entre las consideraciones de una política de Estado construida de manera que responda a los intereses bélicos del Japón post-Tercera Guerra Mundial, tenemos que la infraestructura para mantener una instalación militar con los recursos humanos, tecnológicos, y económicos, como la que tienen para mantener encerrado a los restos orgánicos de Akira resulta difícil de imaginar y de creer, mucho más en el contexto de una economía que se

---

<sup>38</sup> Films such as Cronenberg's *Videodrome* and *The Fly* construct their narratives in order to support the spectacular progress of the vying bodies toward their decomposition; and by analogy, the decomposition of the solid bourgeois scientific sense of the separation of mind from embodiment. Cfr. Csicsery-Ronay, “On the Grotesque in Science Fiction.” p. 88. [Traducción original].

<sup>39</sup> Cfr. La nota 17 del texto de Standish: “The designer of *Blade Runner* was inspired by the Californian designer Syd Mead who works for Bandai, a Japanese games company, where he designs futuristic images for Japanese computer games. It is more than a little ironic that *Blade Runner*'s cityscape was influenced by Tokyo and then that Otomo Katsuhiro should reproduce it once again, drawing on *Blade Runner*'s 2019 Los Angeles to create his 2019 Tokyo.”

encuentra recuperándose del impacto social y económico de una guerra. Los sueños de utopía, o la idea de utopía están presentes en esta obra cinematográfica desde su concepción original como novela gráfica. Imaginar el pasaje neón con tintes de masacres arquitectónicas y la resistencia de los escombros y las personas a dejar de transitarse es definitivamente un apelativo importante que tiene la película. Y siguiendo a Standish

“[Akira] reproduce imágenes futuristas de una ciudad en la era de la simulación, donde los signos ya no guardan relación con la realidad y la definición de lo real se convierte, en palabras de Baudrillard, «para lo cual es posible proporcionar una representación equivalente ... lo real se convierte no sólo lo que puede ser reproducido, pero eso ya que siempre se reproduce: lo hiperreal»<sup>40</sup>

La capacidad de plantear este tipo de matices y entrelazar diferentes tipos de narrativas hace que esta obra genere el efecto cognitivo en el espectador, y aunado al extrañamiento que se tiene por tener como lugar en el tiempo un futuro algo lejano para el autor de la obra (aunque cada vez se acerque la fecha a la que hacen alusión), la condición de que sea una obra donde opere el extrañamiento cognitivo se cumple y por lo tanto esta es una obra que se puede clasificar dentro de la Ciencia Ficción.

### La Jetée

Después de la Tercera Guerra Mundial, un prisionero (el protagonista) es sometido a varias pruebas que consisten en saltar en el tiempo para obtener recursos y de esta manera ayudar a restaurar a la actual humanidad famélica. Este hombre es seleccionado por su obsesión con una imagen del pasado: el rostro de una mujer. Él vio a la mujer cuando era niño, justo antes de ver morir a un hombre en el aeropuerto de la ciudad de Orly, y la imagen de la mujer se mantiene en su memoria durante los años que siguen. Lo someten a un

---

<sup>40</sup> *Op. cit.* p. 254. “The film reproduces futuristic images of a city in the age of simulation, where signs now bear no relationship to reality and the definition of the real becomes, in Baudrillard’s words, ‘that for which it is possible to provide an equivalent representation ... the real becomes not only that which can be reproduced, but that which is always already reproduced: the hyperreal’”. [Traducción original].

procedimiento que le permite viajar en el tiempo utilizando el recuerdo de la mujer para fijar una temporalidad específica. Tiene varios encuentros con la mujer y ambos se enamoran. Después de asegurarse que este hombre puede permanecer en el destino al cual se le envía, lo mandan al futuro, para pedir ayuda con la reconstrucción del mundo después de la Guerra. Una vez cumplida su misión, el hombre intenta escapar al pasado para reunirse con la muchacha, pero es perseguido y asesinado en el aeropuerto de Orly, y antes de morir entiende que ese día, cuando era niño, vio morir a sí mismo

Aquí, como en Proust, la condición previa del viaje en el tiempo se revela como el fin de los tiempos (el sentido del *fin de siècle*): el protagonista ha experimentado su propia muerte; o, más bien, toda la película puede ser vista como el despliegue de los contenidos del momento de la muerte, en el cual la memoria se extiende a través del tiempo en busca de una salida del presente momento de muerte inminente, ese momento diferido (del mismo modo que se produce la totalidad de *Le sang d'un poète* [1930] de Cocteau mientras cae la chimenea). La figura central es un resucitado, un espíritu desencarnado que se mueve hacia la encarnación de su propio pasado. Ha sido perseguido por una visión de la cara enigmática de una mujer y la imagen de un hombre que se acerca cerca, en el aeropuerto de Orly. Sólo al final de la película, que es también el final de su vida, descubre que esta escena primitiva es la de su propia muerte, que él es el hombre que cae.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Coates, "Chris Marker and the Cinema as Time Machine (Chris Marker et Le Cinéma, La Machine à voyager Dans Le Temps)." p. 309. « Here, as in Proust, the precondition of time travel is revealed to be the end of time (the sense of the *fin de siècle*): the protagonist has pre-experienced his own death; or, rather, the entire film can be seen as the unfolding of the contents of the moment of death, in which memory ranges through time in search of a way out of the present moment of imminent demise, only to return—having failed—to that deferred moment (just as the whole of Cocteau's *Le sang d'un poète* [1930] occurs whilst the chimney falls). The central figure is a revenant, a discarnate spirit moving towards the embodiment of his own past. He has been pursued by a vision of the enigmatic face of a woman and the image of a man falling nearby, at Orly airport. Only at the end of the film, which is also the end of his life, does he discover this primal scene to be that of his own death, that he is the man falling." [Traducción original]

Esta película de 1962, que técnicamente es un *photo-romance* o foto novela, del cineasta francés Chris Marker tiene elementos “clásicos” de una obra de Ciencia Ficción: viaje en el tiempo. La posibilidad de viajar en el tiempo, derivada de la teoría general de la relatividad propuesta por Albert Einstein, se convirtió en un tema recurrente de la Ciencia Ficción. El elemento brillante en esta obra es que al parecer el sujeto no viaja a través del tiempo, sino que pareciera que su conciencia se materializara en el pasado y en futuro, a que es el recuerdo el elemento que lo lleva al pasado en primer lugar. En palabras de William Whittington

Como otras películas de la Nueva Ola francesa, *La Jetée* deconstruye y reconstruye la historia y la memoria a través de la forma cinematográfica. Los ecos de la Alemania nazi y las preocupaciones de la era nuclear son evidentes en el sonido constante de susurros que ponen de relieve las imágenes de los experimentos de viajes en el tiempo. Algunas palabras se hablan en alemán; otros se transforman en mensajes subliminales de sugestión, mientras se cuentan números. Este juego verbal se convierte fácilmente en una metáfora para el control y la crítica de los peligros de la ciencia y la tecnología, temas que se repiten en muchas de las películas de ciencia ficción de Hollywood de este período [...]. La ansiedad expresada en estas películas es emblemática de la Era Espacial, marcada por el desarrollo y control gubernamental de la ciencia y la tecnología avanzadas desde el Proyecto Manhattan hasta las misiones Apolo. Los proyectos promovieron no sólo el desarrollo de nuevas tecnologías, sino también el nacionalismo y la desconfianza geopolítica.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Whittington, William. *Sound Design and Science Fiction*. p. 83. “Like other French New Wave films, *La Jetée* deconstructs and reconstructs history and memory through film form. Echoes of Nazi Germany and the concerns of the nuclear age are apparent in the constant sound of whispers that punctuate the images of the time-travel experiments. Some words are spoken in German; others transform into subliminal messages of suggestion, as numbers are being counted of or down. This verbal play easily becomes a metaphor for control and critiques the perils of science and technology, which are themes echoed in many of the Hollywood science fiction films of this period [...]. The anxiety expressed in these films is emblematic of the Space Age, which was marked by government development and control of advanced science and technology from the Manhattan Project to the Apollo missions. The projects promoted not only the development of new technology but also nationalism and geopolitical distrust.” [Traducción original]

La reflexión filosófica que gira alrededor del tema de los viajes en el tiempo abunda. Una gran cantidad de textos han sido publicados para abordar las complejidades de este tema<sup>43</sup>. Sin dejar de lado el ámbito científico, hasta ahora no hay una manera de hacer un viaje hacia el pasado, únicamente se podría hacia el futuro, yendo en una nave espacial a una velocidad aproximada a la velocidad de la luz, el tiempo que transcurriría dentro de la nave y dentro de un planeta, digamos la Tierra, sería diferente. El tiempo transcurrido en el planeta sería mayor al de la nave debido a las leyes físicas sobre la gravedad que rigen el universo.

Si las paradojas del viaje en el tiempo son algún indicador, todas las narraciones que incluyan un viaje en el tiempo, desde *The Time Machine* hasta *X-men Days of Future Past*, pasando por *Hot Tub Time Machine*, o *時をかける少女* (La chica que saltaba a través del tiempo), estarán de alguna manera fuera de las posibilidades físicas que se tienen hasta el momento de realizar el viaje en el tiempo. Sin embargo, la potencia cognitiva que tiene pensar en viajar en el tiempo hace que, dependiendo el manejo de las historias, puedan ser obras de Ciencia Ficción. Debido a que el viaje en el tiempo no será el único dispositivo narrativo, las obras perderán o afianzarán el efecto cognitivo y sobre este parámetro podrán ser clasificadas como obras de Ciencia Ficción, o no. Para el caso de *La Jetée*, el efecto cognitivo y el extrañamiento se cumplen, como condiciones, y por lo tanto es una obra de Ciencia Ficción.

Uno de los intentos filosóficos es el que aporta David Lewis en su artículo *Paradoxes of time travel*,<sup>44</sup> en donde concluye, después de examinar diferentes formas de modelar el viaje en el tiempo, que hay dos maneras de entender el viaje en el tiempo: una, como la posibilidad de moverse a través del tiempo como si fuera una dimensión más junto a las tres dimensiones que se pueden representar; y otra como un desplazamiento sobre el tiempo como si éste fuera una dimensión aparte. Lewis concluye, después de presentar las

---

<sup>43</sup> Para un primer acercamiento a las consecuencias de la teoría general de la relatividad cfr. Gödel, Kurt. "A Remark About the Relationship Between Relativity Theory and Idealistic Philosophy." In Albert Einstein: Scientist-Philosopher, edited by P.A. Schilpp, 557–62, 1949. A partir de este artículo, la reflexión filosófica acerca del viaje en el tiempo, sobre todo tomando en cuenta las limitaciones que impone la ciencia

<sup>44</sup> Lewis, David. "The Paradoxes of Time Travel." *American Philosophical Quarterly* 13, no. 2 (1976): 145–52.



paradojas que resultarían de viajar hacia el pasado (principalmente problemas con la causalidad lógica), que es un problema lingüístico lo que decimos cuando nos referimos a viajar en el tiempo.

Al dirigir el análisis hacia las adaptaciones que ha tenido esta obra, tenemos la película *Twelve Monkeys* de Terry Gilliam, la cual, si bien adopta de manera casi completa la narrativa de *La Jetée*, incorpora otros elementos que la alejan de su contenido original, por lo cual

La idea de *La Jetée* de viajar en el tiempo como des-localización [dis-location] radical se reduce en películas más contemporáneas a una serie de re-ubicaciones [re-locations] físicas virtualmente desprovistas de interrupciones o dificultades —para tomar prestada la terminología de Heidegger, un "distanciamiento uniforme". *Twelve Monkeys* adopta un estilo visual homogéneo que nivela las diferencias entre el pasado, el presente y el futuro saturando todos los tiempos / mundos con la misma década de 1990: el brillo de la vendimia y la tristeza distópica. Ya se trate de regresar al pasado o regresar abruptamente al mundo del futuro, la tarea de normalizar la mezcla temporal en una cronología lineal de sucesos sigue siendo un proceso empírico fácil, difícilmente una cuestión de paradoja existencial o psíquica. En este paradigma temporal aparentemente circular, Cole efectivamente habita en una secuencia continua de mundos/ahoras, su paso de uno a otro vacío de ruptura psíquica, excepto en las maneras más obvias, sensacionalistas.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Rio, "The Remaking of 'La Jetée's' Time-Travel Narrative: 'Twelve Monkeys' and the Rhetoric of Absolute Visibility." "*La Jetée's* notion of time travel as radical dis-location is reduced in more contemporary sf films to a series of physical re-locations virtually devoid of breaks or difficulties—to borrow Heidegger's terminology, a "uniform distancelessness". *Twelve Monkeys* adopts a homogeneous visual style that levels out the differences between past, present, and future by saturating all of the times/worlds with the same 1990s-vintage gloss and dystopian dreariness. Whether it is a matter of going back to the past or abruptly returning to the world of the future, the task of normalizing the temporal mix-up into a linear chronology of events remains an easy empirical process, hardly a matter of existential or psychic paradox. In this apparently circular temporal paradigm, Cole effectively inhabits a continuous sequence of worlds/nows, his passage from one to the other void of psychic rupture except in the most obvious, sensationalized ways."

Y al preguntarnos sobre la originalidad, en términos de si es un producto original o uno derivado, nos encontramos que, según el director, *La Jetée* es un homenaje a *Vertigo* de Alfred Hitchcock, ya que en una de las escenas donde el viajero está con la mujer joven se encuentran visitando la exposición de un troco de secoya, el cual es el mismo tronco que aparece en una escena de *Vertigo*, aunque la historia no tiene conexión entre los filmes. Sin embargo, la influencia de una obra sobre otra se maneja como una situación completamente normal. El trabajo seminal de Marker, en cambio, es tomado en su totalidad y regurgitado por el aparato cultural para satisfacer la demanda de productos nuevos. Y la paradoja se repite una y otra vez, en donde quizá alguna vez existió aquella novedad, pero ahora se maquilla el producto pasado para hacerlo posar como lo nuevo.

#### Mobile Suit GUNDAM: Iron-Blooded Orphans

機動戦士ガンダム鉄血のオルフェンズ (2015 – 2016), es una serie animada que deriva de una tradición de varias décadas en Japón, el nombre GUNDAM es sinónimo de robots de guerra. El linaje empieza con la serie original 機動戦士ガンダム de 1979, y que desde entonces ha generado un universo propio de historias; ya sea de modo lineal, con historias que transcurren cronológicamente dentro de una línea de tiempo específica, o, como universos contenidos dentro de sí mismos que no tienen relación con la temporalidad canónica. Cada una de las historias que componen esta franquicia giran alrededor de conflictos bélicos y políticos, con el despliegue militar de los robots, llamados mobile suits, máquinas de guerra de diseño humanoide, siendo los GUNDAM (ガンダム) los de mayor poderío como armas de guerra.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Gilson, "A Brief History of Japanese Robophilia." p. 368-9. "Gundam was the creation of Yoshiyuki Tomino, who took a radically different approach to the super-robot standard. Whereas in the "MazingerZ" series the robot is the central focus of the story, Tomino placed his focus on characterization. As the name implies, the robots are in fact giant mobile suits of armor (like a humanoid tank), bearing only classifications and not names. The focus was on the struggles between colonies in outer space. "Mobile Suit Gundam" was a war story, and

Como en el caso de *Akira*, el anime de Ciencia Ficción japonesa puede tratar los temas bélicos de la historia de Japón de una manera que vaya acorde a la definición de Ciencia Ficción utilizada aquí, como lo comenta William Ashbaugh

Susan J. Napier, estudiosa del anime, sugiere que el anime de ciencia ficción proporciona importantes ideas sobre la memoria histórica y la identidad contemporánea a través de su "estética narrativa y visual". Y puesto que la imagen puede ayudar a constituir realidades impactantes donde el lenguaje falla a menudo, las imágenes en movimiento y las narraciones detrás de ellas representan un medio eficaz de trabajar y trabajar a través del pasado traumático. El experto en cómics japonés Frederik Schodt señala, sin embargo, que con la excepción del manga que representa explícitamente los horrores de la bomba atómica, los ilustradores japoneses se han acercado a la representación de la guerra "con cautela", si es que lo han hecho. Schodt continúa observando que sólo una de las principales revistas de manga está dedicada exclusivamente a la guerra, y que los editores japoneses se han apartado de todos los maniqués militares, excepto algunos.<sup>47</sup>

---

it targeted the blurring of the lines between good and evil and the effects of war on the people who fight. Additionally, "Mobile Suit Gundam" takes place in deep space, allowing for fantastic epic battle scenes.

Gundam's popularity and effect on robot ideology cannot be stressed enough. The original show was a phenomenon in Japan, and spawned a franchise that is still going strong. What Star Wars is to American twentysomethings, Gundam is to Japanese of the same age, in popularity, impact on culture, and merchandising. It is considered one of the three greatest animated shows in Japanese history ("Space Cruiser Yamato" and "Neon Genesis Evangelion", the latter another program featuring robots, are the other two). In fact, Bandai, the company that owns the master license for Gundam merchandise, made so much money from it over the years that they actually purchased Nippon Sunrise animation outright and ensured that the Gundam franchise would continue for years to come."

<sup>47</sup> William Ashbaugh, "Contesting Traumatic War Narratives: Space Battleship Yamato And Mobile Suit GUNDAM", en *Imag(in)ing the War in Japan*. p. 328. "Anime scholar Susan J. Napier suggests that science fiction anime provides important insights into historical memory and contemporary identity through its "distinctive narrative and visual aesthetic". And since image can help constitute shocking realities where language often fails, moving images and the narratives behind them represent an effective means of working over and working through the traumatic past. Japanese comics expert Frederik Schodt notes, however, that with the exception of manga explicitly depicting the horrors of the atomic bomb, Japanese illustrators have approached representation of the War "gingerly", if at all. Schodt goes on to observe that only one major

Uno de los aspectos importantes dentro del análisis de esta obra es su estatus dentro de la franquicia principal. Si bien es una historia satélite, fuera del universo principal narrativo, vista con un enfoque de producto, nos encontramos con que esta serie comparte muchos elementos estructurales y de diseño con las otras series de la franquicia, como los GUNDAM, y que el conflicto esté principalmente centrado en batallas militares con bandos definidos. De modo que tenemos un ejemplo claro con esta franquicia de la sistematización de la producción de un tema en común, en este caso temas bélicos, con variaciones que benefician a esta serie en particular para ceñirse a la definición de Ciencia Ficción que se ha trabajado a lo largo del texto: “*estructura narrativa* cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia y la interacción del extrañamiento y la cognición, y cuyo dispositivo formal es un marco imaginativo alternativo al entorno empírico del autor”.

Por más que el elemento político, manifestado en las relaciones comerciales entre Marte y la Tierra, entre la organización militar Gjallarhorn, y la manera en la que administra la justicia y el control por medio de la fuerza, y la organización Tekkadan, con su política de ayudar a los huérfanos otorgándoles una calidad de vida que no tendrían en otras circunstancias, se desglose siguiendo parámetros y patrones que pudieran iniciar una reflexión de Filosofía política acerca de las maneras de gobernar en conjunto la Tierra y una colonia espacial en Marte, o sobre la manera en la que los conflictos bélicos están o no justificados ante los intereses económicos.

Por un lado, los huérfanos que nacieron en el espacio son llamados *human debris* (desechos humanos) y son utilizados en actividades bélicas sin ningún tipo de seguridad tanto en su trabajo como en su acción al ser aniquilados en las batallas. Tekkadan se convierte en una organización que les devuelve la humanidad a estos niños hasta cierto punto, ya que, aunque les da condiciones de vida más humanitarias, también les da la opción de seguir luchando en batallas.

---

manga magazine is devoted solely to war, and that Japanese publishers have shied away from all but a few nationalistic military manga.”

La discusión sobre si esta obra puede o no considerarse de Ciencia Ficción recae sobre el hecho de que, mientras parece evitar caer en una repetición de tropos comunes a las obras de Ciencia Ficción, tiene algunos lugares comunes (el espacio, las batallas militares entre facciones contrarias, un héroe, un villano), sin embargo, en cada uno de esos elementos, parece desviarse de la mejor manera para producir el efecto cognitivo que le permitiría estar dentro de la categoría de Ciencia Ficción. Los elementos narrativos que nos presenta son consistentes con algunos de los problemas que tendrían las otras series de esta franquicia, como el uso de armas en el espacio. En Iron-Blooded Orphans se usan municiones balísticas, y constantemente la estrategia de cada bando gira en torno a reabastecer los robots con municiones. De esta manera dejando de lado la utilización de armas de tipo energéticas que costarían un uso adicional de energía del robot aunado al costo de energía para moverse.

La representación de los viajes espaciales es verosímil, ya que cuentan únicamente con la velocidad de las naves espaciales, y no existe ningún dispositivo (como un hiperpropulsor o un agujero de gusano) que les permita acortar las distancias. Es así que en un capítulo<sup>48</sup> el problema central es que los miembros de Tekkadan en la Tierra están luchando una batalla manipulada por un infiltrado de Gjallarhorn, y los de la rama de Marte tardarán al menos dos semanas en llegar a la Tierra una vez que se dan cuenta que perdieron la comunicación.

En ningún momento la narración se sustenta en el pacto de ficción, por el contrario, el efecto cognitivo sale a relucir cuando vemos al final de la serie que los protagonistas, el piloto del GUNDAM y el líder de Tekkadan mueren intentando cumplir sus objetivos. No sucede, como en otras series de la franquicia, que los buenos triunfan sobre cualquier obstáculo, en este caso, la moralidad de ambos bandos está en una zona gris con muchos gradientes, ya que ninguno termina de perfilarse dentro de algún extremo moral. Las acciones de ambos bandos tienen implicaciones en la política con la que se manejan tanto

---

<sup>48</sup> Episodios 30-32.

las relaciones económicas y sociales en Marte, como con la política en la Tierra dependiendo de las batallas para lograr cambiar cualquiera de esas situaciones.

### Rick & Morty

Esta serie animada que es transmitida por televisión de paga, encapsula muchos de los elementos tratados hasta el momento en las diferentes obras que se han analizado hasta este punto. La historia trata de Morty, un niño de 14 años y su abuelo Rick, un científico que, entre otras cosas, ha inventado una *portal gun* para viajar entre dimensiones, una nave espacial, y tecnología que parece cumplir con las exigencias de la trama, ya sea para iniciarla<sup>49</sup> o para resolverla.

Por un lado, observamos que tiene los elementos que la definición de Suvin exige para catalogar a una obra de Ciencia Ficción como tal. Y, por otro lado, dentro de la misma serie se hace una crítica, algunas veces expresa, otras no, al modo de producción que hace posible a la serie. Una de las peculiaridades de esta serie animada es la manera en la que abordan diferentes teorías científicas para establecer un tono que recalque la inmersión en la Ciencia Ficción del show. Tanto los viajes interdimensionales (y la implicación de múltiples universos paralelos), como la representación de diferentes estructuras del tiempo, así como también la inclusión de un gobierno intergaláctico, tecnología que parece desafiar los límites del pacto de ficción, y con esto debilitar la dialéctica del extrañamiento cognitivo. Sin embargo, el hecho de que el efecto del extrañamiento acontezca se da con poca relación proporcional a la originalidad del contenido narrativo y sus elementos. Por la vía negativa, los referentes que tiene la serie

La serie no está únicamente situada en el espacio o la Tierra, el uso de múltiples dimensiones es recurrente. Si bien Rick cuenta con una nave espacial que usa de batería un

---

<sup>49</sup> Temporada 1 Episodio 6

microuniverso<sup>50</sup> creado por él mismo y de combustible, materia oscura condensada,<sup>51</sup> y una gran cantidad de tropos literarios, fílmicos y de cultura de masas.

Calidad y no cantidad es lo que podemos reprocharle a esta obra de animación, ya que por tener un exceso de elementos, líneas narrativas que se resuelven casi de inmediato, y conflictos que desaparecen por un *Deus-ex machina* del ingenio de Rick la mayoría de las ocasiones, el efecto cognitivo se disuelve o se falsifica al no concretarse de manera más concisa como en otras obras que tratan los mismos temas de forma más sistemática y aislada, aunque el extrañamiento esté presente y dé una equívoca presentación de los temas científicos y filosóficos, aunque en palabras de un comentarista, “Rick & Morty derivan humor desde una lectura superficial de la ciencia”.<sup>52</sup>

El elemento que falla para que la dialéctica del extrañamiento cognitivo opere dentro de esta obra es extrañamiento. Si bien el efecto cognitivo está presente, sospechosamente fundamentado en la tradición de la que abreva esta serie, el extrañamiento no se da de una manera clara. Si es condición que para el extrañamiento exista un desplazamiento entre el contexto en el que el autor de la obra vive y la obra, en *Rick & Morty* parece que la temporalidad en la que está desarrollándose la obra es la misma en la que viven los creadores. La incógnita surge al pensar en los elementos que la obra presenta, como el viaje interdimensional y temporal, en donde existen múltiples realidades en las cuales se podría estar desarrollando la serie. Sin embargo, cuando Rick “rompe la cuarta pared”<sup>53</sup> de una manera se hace explícito que la obra se está llevando a cabo en la misma temporalidad en la que residen los autores. Por lo tanto, esta obra no entra en el género de la Ciencia Ficción tal y como se ha definido a lo largo del presente estudio, sin embargo, la gran cantidad de elementos que hacen referencia directa a otras obras o elementos de Ciencia Ficción que

---

<sup>50</sup> Temporada 2 episodio 6

<sup>51</sup> Temporada 1 episodio 4

<sup>52</sup> Cfr. Rick & Morty draws humor from a superficial reading of science” en el excelente video acerca de la filosofía de Rick & Morty, aunque centrado más en el horror cósmico, los temas filosóficos sobresalen en el análisis. Opperman, Alec [Wisecrack]. (2015, diciembre 19). The Philosophy of Rick and Morty – Wisecrack Edition [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/hWFDHynfl1E>

<sup>53</sup> Una instancia es en la Temporada 2 Episodio 8, donde Rick dice específicamente: “estamos haciendo una escuela”, en referencia al Episodio 8 de la Temporada 1.

hace difícil la clasificación ya que parece que el show está diseñado para que se posicione como un producto de Ciencia Ficción sin cuestionamientos posteriores.

### Campos teóricos

Podemos dar cuenta que en la selección de obras analizada en este capítulo abundan más las que pueden ser consideradas dentro del género de la Ciencia Ficción de acuerdo a la definición que hemos establecido a lo largo del texto. Sin embargo, aunque el criterio del extrañamiento cognitivo se cumpla, no quiere decir que automáticamente o *a priori* estas obras cuenten con el grado de reflexión acerca de problemas que pueden compartir con la Filosofía. Podemos encontrar grados de exposición de reflexión y de innovación en las distintas obras de Ciencia Ficción, como en *Ex Machina*, *Solaris*, o *Matrix*. No obstante, también podemos encontrarnos obras como *La Jetée* cuyo campo de reflexión perfila más hacia el cine que hacia la Filosofía.

Las obras analizadas en este capítulo no representan la totalidad de temas o de tratamientos que pueden tener dichos temas. Es mínimo el tratamiento temático y teórico que se les presta, puesto que, en un primer momento es el análisis indispensable para trabajar con la definición que desarrollamos a partir de Suvin. En un segundo momento, es para extender un hilo conductor hacia la última parte del texto. Incluso tomando en cuenta la extensión y profundidad que se les pueda dar a los análisis sobre cada obra en específico, de alguna manera estará a la puerta una manera nueva, más eficaz o con un mejor enfoque teórico (ya sea desde una posición filosófica ajena, un análisis sociológico, psicológico, económico, entre la enorme cantidad de posibilidades) que dé cuenta de una manera exhaustiva los alcances teóricos de dicha obra.

Si prestamos atención a las condiciones que hacen posible la producción, no únicamente en masa, sino de repeticiones cada vez más diluidas de argumentos, tramas, problemáticas y tratamientos teóricos. Parecería que es sistemática la producción de obras y sus derivados.



Sin intentar establecer una ley que rijan sobre la aparición de obras de Ciencia Ficción con base a los requerimientos del mercado, podemos asegurar que existe una tendencia hacia la repetición y la simplificación de los contenidos cognitivos.

Es, además, la manera en la que las obras se reapropian de los temas y la forma en la que parece que reciclan los contenidos de obras pasadas, favoreciendo la presentación de temas que en un momento tuvieron contenido crítico, ahora como relleno cómico o, en el mejor de los casos, como una referencia “ilustrada” que denota estatus cultural entre los consumidores de la obra.

## Capítulo 4 Ciencia Ficción y capitalismo contemporáneo

Siguiendo la línea de argumentación de las secciones anteriores, la definición de extrañamiento cognitivo utilizada hasta al momento para definir a la Ciencia Ficción es de mucho provecho, ya que nos permite establecer un criterio desde el cual podemos analizar y organizar diferentes tipos de textos y organizarlos bajo la categoría de Ciencia Ficción. Dentro de las especificidades de esta categoría, tenemos su componente crítico, el cual, como hemos argumentado desde el comienzo del texto, sirve de punto de partida para analizar problemáticas complejas que no le atañen únicamente a la Filosofía. Si bien el formato de los discursos, no sólo en el caso de la Ciencia Ficción y de la Filosofía, sino de igual manera en el de otras disciplinas (como la física, la historia, el derecho) muchas veces no es compatible, la maleabilidad de la Ciencia Ficción hace que pueda incluir cualquier tipo de discurso crítico sin que por ello incurra en una carencia de rigor argumentativo.

Es así que se pueden tener diferentes tipos de estudios dentro de la Ciencia Ficción (tomando en cuenta las posibilidades de discurso que se tienen dentro de ella), pero al mismo tiempo esto puede ser en sentido de afuera hacia dentro: de las diferentes disciplinas hacia la Ciencia Ficción. Como puede ser desde la ciencia, analizando cómo la Ciencia Ficción ha influido en el desarrollo de ella,<sup>54</sup> en la manera de cómo se hace historia,

---

<sup>54</sup> Barceló García, Miquel, Ciencia Y Ciencia Ficción, Revista Digital Universitaria, Volumen 6 Número 7, 10 de Julio 2005

o cómo vemos a la Ciencia Ficción desde la antropología. Este texto no es lugar para desarrollar extensivamente cualquiera de estos puntos de enfoque.

Invariablemente, el punto focal desde el cual se ha abordado este análisis de la Ciencia Ficción ha sido filosófico, lo cual no exenta que por intervalos el análisis orbite entre la Ciencia Ficción desde la Filosofía y la Ciencia Ficción en sí misma contrapuesta a la forma de los discursos filosóficos. Es por eso que, para tener otra manera de poner en perspectiva, y al mismo tiempo en funcionamiento, la definición de extrañamiento cognitivo podemos encontrar en algunos textos de tradición marxista una ruta desde la que podemos ver a la Ciencia Ficción a la para que del surgimiento de la modernidad capitalista.

En este capítulo se abordarán, en primer término, la cuestión del desarrollo tecnológico, enmarcado en el sistema capitalista, y la relación del hombre con la tecnología, por un lado; en segundo término y conjuntamente, las maneras en la que se reproduce la Ciencia Ficción como mercancía, enmarcada, de la misma manera, dentro del sistema de producción capitalista, a la vez que se encuentra inmersa y respondiendo a algunos de los planteamientos críticos que Adorno y Horkheimer describen en el texto *La industria cultural* sobre los productos de la cultura de masas.

Marx, de forma general, explica cómo el arte y su producción son un desplazamiento, en un primer momento, del ámbito social-cultural; y en un segundo momento, de los principios metafísicos que rigen al arte clásico, esto para plantear el dominio de la técnica sobre ideales absolutos (de belleza, perfección o de temas específicos). Lo cual lo podemos encontrar al final de la *Introducción general a la crítica de la economía política* cuando dice, hablando acerca de la producción de arte:

En cuanto al arte, se sabe que ciertos períodos de florecimiento artístico no corresponden en modo alguno al desarrollo general de la sociedad ni tampoco, por consiguiente, al de su base material, que es, por decirlo así, el esqueleto de su organización. Por ejemplo, los griegos comparados con los modernos, [...] Para algunas formas artísticas -la poesía épica, [...] se ha reconocido incluso que ellas ya

no pueden nunca producirse en la forma clásica que hace época en la historia universal, desde que ha comenzado la producción artística como tal; que, por lo tanto, en la esfera del arte, algunas de sus creaciones importantes son posibles únicamente en una fase inferior del desarrollo artístico. Si este es el caso en lo tocante a las relaciones entre los diferentes géneros artísticos dentro de la esfera del arte mismo, es menos sorprendente ya que lo dicho se refiera igualmente a la relación en que toda la esfera artística se encuentra con respecto al desarrollo general de la sociedad. La dificultad reside sólo en la formulación general de esas contradicciones. Para explicarlas basta que sean especificadas.<sup>55</sup>

De acuerdo a cómo se efectúa la producción artística tenemos que el grado de desarrollo de una sociedad no influye en el tipo de arte que produzca. Sin especificar lugares y corrientes artísticas, podemos decir que el dispositivo del extrañamiento cognitivo permite que la Ciencia Ficción puede encontrarse antes del siglo xix. El punto focal estriba en que es este mismo desplazamiento al que podemos prefigurar como el movimiento de la modernidad, da pie a que se genere la Ciencia Ficción como crítica a la modernidad misma, sin que esta crítica esté limitada a bases rígidas como lo sería una mitología. Por eso, continuando con Marx:

[...] Se sabe que la mitología griega no es tan sólo el arsenal del arte griego, sino también su base. ¿Acaso el modo de ver la naturaleza y las relaciones sociales que inspira la imaginación griega y constituye por tanto el fundamento de la [mitología] griega, es compatible con [...] los ferrocarriles, las locomotoras y el telégrafo eléctrico? ¡Qué es Vulcano al lado de Roberts and Co, Júpiter al lado del pararrayos y Hermes al lado del Crédit mobilier! *Toda mitología supera, domina y transforma las fuerzas de la naturaleza en el campo de la imaginación y por la imaginación; ella desaparece por tanto cuando dichas fuerzas están dominadas realmente.* [...] El arte griego presupone la mitología griega, o sea, la elaboración artística pero inconsciente de la naturaleza y de las formas sociales mismas por la imaginación

---

<sup>55</sup> Marx, *Introducción General a La Crítica de La Economía política/1857* p.60

popular. Este es su material. Sin embargo, no se presupone toda mitología, es decir, toda elaboración artística inconsciente de la naturaleza (por este término se entiende aquí todo lo objetivo incluyendo por tanto la sociedad). La mitología egipcia no habría podido nunca proporcionar un terreno favorable o dar vida al arte griego. Pero una mitología en todo caso. Es decir, de ninguna manera un desarrollo social que excluya toda actitud mitológica hacia la naturaleza, toda actitud generadora de mitos, y exija por tanto del artista una imaginación independiente de la mitología.<sup>56</sup>

En el caso del arte clásico, éste estaba íntimamente ligado al contexto social griego, y este mismo contexto social estaba enraizado y de ningún modo separado a la mitología. No había modo en que se pudiera generar algún tipo de arte que no estuviera enganchado a las formas absolutizadas e inamovibles del mito.

Cualquier tipo de ficción puede ser análoga al mito en un sentido formal pero no son en sí mitos. Los mitos en los que las reglas están más allá de una configuración temporal definida, es decir, operan como totalizadores de la relación entre el hombre y la naturaleza no dan cabida a la posibilidad, es por eso que los destinos ya están fijos o los dioses son los únicos que pueden alterarlos. No es gratuito que en el *Enûma Eliš*, el poema babilónico de la creación, el dios Marduk luche por la posesión de la tablilla de los destinos, en donde están escritos los destinos de tanto hombres como dioses.

Es gracias a esta línea teórica que podemos desarrollar de manera muy cercana a como lo hemos hecho en capítulos anteriores la caracterización de la Ciencia Ficción. Lo que nos servirá para incidir un poco más en las problemáticas desde las cuales se analiza la Ciencia Ficción, tanto fenómeno cultural como herramienta teórica.

Suvin nos dice que la Ciencia Ficción no es directamente una creación de mito, sino que concreta y análogamente es una apropiación de la forma del mito sin *absolutizar sus*

---

<sup>56</sup> Marx, *Introducción General a La Crítica de La Economía política/1857* p. 61

*problemáticas, valores y soluciones*, tal y como el logos crítico de la Filosofía, en movimientos dialécticos o revoluciones del pensamiento, no puede absolutizarse, por más que los intentos sistemáticos hayan tenido esas pretensiones.<sup>57</sup> Ejemplos de esta mitologización los encontramos en la trilogía de *La fundación* de Isaac Asimov, al narrar los eventos históricos de toda una civilización, en *Matrix*, con el mito del elegido que parece hacer referencia directa a Jesucristo, *Alien*, con sus subsiguientes secuelas y precuelas, *Mass Effect*, en la construcción de un universo de posibilidades, o *La casta de los Metabarones*. En las cuales hay un marco de referencia histórico interno, como el dominio de las máquinas sobre los humanos en *Matrix*, y la disposición del protagonista como el héroe mítico que triunfa, sin embargo, al menos en la primera película, las posibilidades no se agotan y no está dada la salvación de la humanidad.

Examinaremos otro tema importante que se desarrolla intrínseco a las narrativas de la Ciencia Ficción y que tiene que ver directamente con el sistema de producción capitalista y con sus consecuencias económico-políticas, desde la producción misma de las obras de Ciencia Ficción como mercancías hasta la producción derivada de obras críticas sobre y desde la Ciencia Ficción como modos intrínsecos del capitalismo.

El desarrollo tecnológico que describe Marx como incompatible con la mitología es un síntoma de la producción capitalista, tanto de las mercancías como de las maneras de relacionarnos ante la modernidad misma. Es también una de las razones por las cuales asociamos de manera casi inmediata a la tecnología con la Ciencia Ficción. Sin embargo, como ya hemos dicho en capítulos anteriores, no todos los textos, películas o medios mencionados antes son clasificados de manera pertinente como Ciencia Ficción. No es fortuito que el desarrollo tecnológico del siglo XIX impulsó tanto al capitalismo como a la Ciencia Ficción. En capítulos anteriores ya hemos mencionado cómo los avances técnicos y tecnológicos han funcionado como pretexto para las narrativas de la Ciencia Ficción.

---

<sup>57</sup> Suvin, *Metamorphoses of science fiction* p. 26

Jean Baudrillard da en el blanco de manera precisa al establecer dos tipos de Ciencia Ficción, la primera como clásica:

La Ciencia Ficción clásica era aquella del universo en expansión, además, forjó su camino en las narrativas de exploración espacial, contrapartes de las formas más terrestres de exploración y colonización de los siglos XIX y XX. No hay una relación de causa y efecto allí: no es porque el espacio terrestre hoy está codificado virtualmente, mapeado, registrado, saturado, se ha cerrado, en cierto sentido, de nuevo universalizándose—un mercado universal, no sólo de mercancías, sino de valor, signos, modelos, sin dejar espacio para lo imaginario—no es precisamente por eso que el universo exploratorio (técnico, mental, cósmico) de la Ciencia Ficción también ha dejado de funcionar. Pero los dos están estrechamente ligados y son dos versiones del mismo proceso general de implosión que sigue al gigantesco proceso de explosión y expansión característico de los siglos pasados. Cuando un sistema alcanza sus propios límites y se vuelve saturado, se produce una inversión —ocurre otra cosa, también en el imaginario.<sup>58</sup>

Y la segunda, en relación con su teorización sobre lo hiperreal y los simulacros, como Ciencia Ficción cibernética:

Tal vez la Ciencia Ficción de la era cibernética e hiperrealista sólo pueda agotarse, en su resurrección “artificial” de mundos “históricos”, sólo puede intentar reconstruir *in vitro*, hasta los más pequeños detalles, los perímetros de un mundo

---

<sup>58</sup> Baudrillard, Jean, *Simulacres et simulation*, pp. 180. “La science-fiction classique a été celle d'un univers en expansion, elle trouvait d'ailleurs ses (rayages dans les récits d'exploration spatiale complices des formes plus terrestres d'exploration et de colonisation du XIX et du XX siècle. Il n'y a pas là de relation de cause à effet : ce n'est pas parce que l'espace terrestre est aujourd'hui virtuellement codé, cartographié, recensé, saturé, s'est donc en quelque sorte refermé en se mondialisant — un marché universel, non seulement des marchandises, mais des valeurs, des signes, des modèles, ne laissant plus aucune place à l'imaginaire — ce n'est pas exactement pour cela que l'univers exploratoire (technique, mental, cosmique) de la science-fiction s'est lui aussi arrêté de fonctionner. Mais les deux sont strictement liés, et sont deux versants d'un mime processus général d'implosion succédant au gigantesque processus d'explosion et d'expansion caractéristique des siècles passés. Lorsqu'un système atteint ses propres limites et se sature, une réversion se produit — autre chose a lieu, dans l'imaginaire aussi.” [traducción original]

anterior, los acontecimientos, los personajes, las ideologías del pasado, vaciadas de sentido, de su proceso original, pero alucinaciones de verdad retrospectiva. Así en *Los Simulacros* de Philip K. Dick, la guerra de Secesión. Gigantesco holograma tri-dimensional, en el que la ficción nunca más será un espejo sostenido hacia el futuro, sino una re-alucinación desesperada del pasado.<sup>59</sup>

Lo más interesante de Baudrillard es que no erra al caracterizar este tipo de Ciencia Ficción como una realucinação del pasado. Hemos visto a lo largo del presente texto que existen obras literarias (y en otros medios) que a primera vista (y como clasificación dentro del mercado literario) no entran en el género de la Ciencia Ficción, sin embargo, tienen en común que, siguiendo nuestra definición del “extrañamiento cognitivo”, son narraciones que están situadas fuera del contexto empírico de los autores de dichas obras. Lo cual, como ya se ha dicho aquí, no implica que estos elementos de viajes espaciales o tecnologías nuevas deban estar presentes en todas las narraciones de Ciencia Ficción. Es de esta manera que es posible que una narración que juega con el curso de la historia, como *The man in the high castle* de Philip K. Dick, o *The Iron Heel* de Jack London, en donde los eventos durante y posteriores a la Segunda Guerra Mundial acontecieron de diferentes maneras y el resultado, en el caso de la obra de Dick, es una Alemania que domina el mundo y con el control sobre el territorio de EE.UU. compartido con Japón.

Sin embargo, la relación con la tecnología no es el único elemento inherente al capitalismo que tiene la capacidad de generar reflexiones a través de las narrativas de la Ciencia Ficción, también condiciones como la alienación, no sólo tienen cabida dentro de la Ciencia Ficción, sino que configuran gran parte de las narrativas de algunas obras. Uno de los ejemplos que se analizó en el capítulo 3, *Mobile Suit GUNDAM: Iron-Blooded Orphans*, lleva como primer

---

<sup>59</sup> Baudrillard, *Ibid.* pp. 179-80. “la science-fiction de l'ère cybernétique et hyperréelle ne peut-elle que s'épuiser dans la résurrection « artificielle » des mondes « historique », essayer de reconstituer *in vitro*, jusque dans les moindres détails, les péripéties d'un monde antérieur, les événements, les personnages, les idéologies révolues, vidées de leur sens, de leur processus originel, mais hallucinants de vérité rétrospective. Ainsi dans *Simulacres* de Ph. Dick, la guerre de Sécession. Gigantesque hologramme en trois dimensions, où la fiction ne será plus jamais un miroir tendu au futur, mais réhallucination désespérée du passé.” [traducción original]



elemento narrativo la alienación de los niños llamados *human debris* (desecho humano) al deshumanizarlos y convertirlos en herramientas con fines bélicos para producir beneficios económicos y políticos a quienes los empleaban de esta forma. Es por eso que la trama gira en torno a un grupo de *human debris* que decide subvertir el estado de cosas y establecerse ellos mismos como un grupo de poder bélico y económico con la ayuda de máquinas de guerra, aunque se encuentren atrapados, sin embargo, en las dinámicas de los dueños de los medios de producción y ellos sean utilizados únicamente como carne de cañón.

El desarrollo anterior no es suficiente para absolutizar la relación del marxismo o de la Filosofía con la Ciencia Ficción, pero sí nos da herramientas para asentar el precedente de que se puede hacer una extrapolación que no resulta descabellada y puede tener relevancia teórica. Una vez que tenemos a la vista cómo está operando paralelamente la crítica marxista al capitalismo y la definición de Ciencia Ficción que hemos dado, podemos integrar algunos de los análisis anteriores sobre la producción de las obras inscritas dentro del consumo de las mismas.

### Industria de la Ciencia Ficción

Una línea de análisis que resulta bastante fructífera es la que va mano a mano con una crítica marxista a los medios de producción, en la cual, a partir de ver los mecanismos desde los cuales se establecen las normativas para producir mercancías destinadas al consumo recreativo, esto es, que incluso el tiempo libre del trabajador sea organizado por el capitalismo al darle mercancías de consumo por las cuales tendrá que trabajar para conseguirlas, y por ende estará sometido al trabajo asalariado para que a través de él pueda disfrutar de las mercancías para su esparcimiento y recreación, ya que “la diversión es la prolongación del trabajo en el capitalismo tardío”.<sup>60</sup> Lo cual nos indica que el ciclo del

---

<sup>60</sup> Adorno, Horkheimer, *Dialéctica del iluminismo*, p. 181.

trabajo para consumo y como producción se cierra de manera discreta y efectiva en el consumo de los bienes culturales.

En los capítulos anteriores se ha propuesto y analizado una definición para la Ciencia Ficción que discrimina entre las obras que están previamente catalogadas como tales y puede utilizarse *a posteriori* para incluir otro tipo de obras. La cuestión problemática es la manera en la que se le asigna a los productos la pertenencia a la Ciencia Ficción. No es gratuita la etiqueta, ya que está en función de valores estéticos, económicos y políticos. Los de la escuela de Frankfurt nos dicen: “Los estándares habrían surgido en un comienzo de las necesidades de los consumidores: de ahí que fueran aceptados sin oposición. Y, en realidad, es en el círculo de manipulación y de necesidad que la refuerza donde la unidad del sistema se afianza cada vez más”.<sup>61</sup> Es por esto que vemos adaptación tras adaptación, búsqueda de refugio entre géneros y medios, si Star Wars triunfa monetariamente como filme aparecen cómics, videojuegos, aplicaciones para teléfonos o tablets, y esto sin contar la infalible e inevitable mercadotecnia de los juguetes, los accesorios de todo tipo, desde ropa hasta tatuajes, disfraces para mascotas y comidas temáticas de restaurantes de comida rápida. El mismo caso ocurre con la franquicia GUNDAM, en Japón.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> *Ibid*, p. 166.

<sup>62</sup> Ashbaugh, “CONTESTING TRAUMATIC WAR NARRATIVES: SPACE BATTLESHIP YAMATO AND MOBILE SUIT GUNDAM” p. 330-1. “nothing in Japanese science fiction fandom—with the possible exception of *Godzilla*—can compete with the overwhelming nature of the *Gundam* phenomena. On April 7, 2009, Japan celebrated the 30th anniversary of the first animated *Gundam* program, which included an eighteen-meter-high ‘life-sized’ statue of the eponymous mobile suit placed in Tokyo’s Shiokaze Park throughout the summer (“Picture of the Day” 2009), and the announcement of two future *Gundam* anime projects. The *Gundam* animated science fiction franchise has proven to be a cross media juggernaut for its co-owner Bandai, the fourth largest toy manufacturer in the world. Now comprised of nine different ‘universes’, twelve different television series, twenty-four animated movies, eleven original straight-to-video (OVA) series, one live-action movie, a myriad of model and toy kits, games, video games, posters, costumes, ephemera, and comics, *Gundam* merchandise made up twenty percent of Bandai’s unprecedented sales in 2003. In 2004, the Bandai Namco Group made 42.8 billion yen from *Gundam* merchandise alone; in 2006 *Gundam*-related profits grew to 54.5 billion yen (c. \$500 million) (“Gundam Crisis” 2007). In fact, Bandai’s model kits helped create the boom in interest that made the franchise popular in reruns, allowed the show and its sequels or parallel universes to become science fiction institutions, and enabled Bandai to purchase the animation company responsible for the original show. Already by 2000, Bandai had released seven hundred different model kits, and total worldwide sales amounted to 350 million models.”

Los estándares son tanto técnicos y de estilo en la Ciencia Ficción, trabajan dentro de la definición que se ha presentado en el texto como punto de cohesión específicamente dentro del género. Tanto el extrañamiento cognitivo, de manera general, como otros elementos no compartidos por la totalidad de las obras de Ciencia Ficción, pero los cuales son que prestan servicio a la idea de una lista de temas generales como el desarrollo de la tecnología o la ubicación topológica de las narraciones, tales como otros planetas o el espacio exterior son estandarizaciones que parecen ser requeridas para sustentar a la Ciencia Ficción como una mercancía cultural. Irónicamente, el mismo intento del presente texto de agrupar las obras de Ciencia Ficción acorde al contenido filosófico que se encuentra en ellas es otra manera de estandarizar este tipo de producciones narrativas. Sin contar las numerosas aproximaciones académicas que utilizan de pretexto temas, motivos, u obras de Ciencia Ficción para entregar productos al mercado que lleven las etiquetas de “Filosofía” y “Ciencia Ficción”.

Continuando la dinámica de la multiplicidad de formatos en los que la Ciencia Ficción aparece, Adorno y Horkheimer abordan también el problema de la adaptación de un medio a otro. Mientras ellos se ven rebasados por las tecnologías actuales, ya que piensan en la televisión como la concreción de la obra de arte total wagneriana, pero en muletas. Los ataques que más resuenan son en contra del cine y el jazz, los cuales diluyen la calidad de la obra original al ser adaptada en estos medios. No es lugar este texto para analizar las aseveraciones en el plano musical. Pero, lo dicho sobre el cine es de completo interés para el estudio actual.

Teniendo en cuenta la “oportunidad económica” que genera la producción de tal o cual película de Ciencia Ficción parece ser independiente de la calidad de la historia o de la producción que se lleva a cabo, el valor de la obra depende de la cantidad de “estrellas” reconocidas en la pantalla, también de la situación económica de los productores de la misma, como en el caso de Star Wars, donde la compañía Disney compró los derechos comerciales sobre todos los productos de esta marca y se dispuso a poner en marcha la

producción de nuevas películas, de una serie animada, y de mercancía promocional como juguetes, un parque temático, e infinidad de productos más.

Si bien en *La industria Cultural* se apela al empobrecimiento de los materiales estéticos,<sup>63</sup> es sintomático que eso mismo suceda en adaptaciones sucesivas de la misma obra. Un ejemplo es el de *La Jetée*, en donde la narrativa original se utilizó para armar el argumento de la película *12 Monkeys*, y, posteriormente, este mismo argumento es el hilo narrativo de la serie de televisión del mismo nombre. En donde en la primera iteración de la historia, parece un viaje en el tiempo sin muchas de las consideraciones paradójicas que se tienen en consideración al viajar en el tiempo. Sin embargo, al cambiar la motivación del personaje principal de ayudar a la humanidad al viajar en el tiempo, de establecer una ruta segura de viaje al pasado para garantizar el viaje al futuro y de esta manera condicionar la ayuda de futuro (en *La Jetée*), a prevenir la expansión del virus que acabaría con la raza humana a través del viaje al pasado del protagonista para detener a la persona que desata la pandemia mundial (*12 Monkeys*), a un argumento mucho más débil, narrativa y argumentativamente, en donde el personaje principal pasa por una serie de viajes en el tiempo al pasado en donde le es imposible modificar la manera en la que los eventos se desarrollan y cuando le es posible modificar los acontecimientos parece que modifica la línea temporal creando una nueva y no cambia efectivamente el periodo temporal del que viene, teniendo así dudas sobre la naturaleza del viaje en el tiempo y ofreciendo respuestas de la clase que se pueden encontrar en *Back to the future*, esto es, respuestas que no respetan en su totalidad las limitantes lógicas y físicas del viaje en el tiempo.

En muchas de las ocasiones se trata del movimiento de pasar de los clichés de representación a los clichés topológicos y meta-topológicos, en donde se transita de lugares comunes como el espacio exterior, el fondo marino, el interior del ser humano, planetas inhóspitos, civilizaciones en ruinas, sociedades perfectas, lo cual deviene en la repetición al carbón, en fotocopias desgastadas que pierden la potencia crítica o el efecto cognitivo. Así, de la misma manera, las imágenes y la meta-imagen del *reboot*, más como refrito que como

---

<sup>63</sup> Adorno, Horkheimer, *Dialéctica del iluminismo* p. 169

re-imaginación del material original (como fuente casi inagotable de ganancia para los productores de la cultura de masas) palidecen en comparación al material de origen, con sus notables excepciones, como es el caso de *Rick & Morty* en donde las convenciones de la ficción se mutilan para dar paso a un tipo de extrañamiento similar al que Brecht buscaba con sus obras. Si Rick Sánchez hace comentarios específicos acerca de la naturaleza televisiva del show en el cual él mismo es un personaje, lo que se le conoce coloquialmente como romper la 4<sup>ta</sup> pared, llevando al espectador a un momento en el cual puede aparecer la crítica hacia el show en su conjunto o hacia las situaciones particulares que se presentan dentro de éste, así como también este momento puede originar reflexión acerca del entorno social, político o económico en el que se encuentra el espectador, lo cual no está alejado del concepto de extrañamiento propio de la Ciencia Ficción.

Los puntos anteriores deben ser considerados teniendo presente la definición propuesta de Ciencia Ficción que propone este texto, ya que esta definición funciona como punto de partida para una apreciación en términos cualitativos de las obras que aparecen en el mercado de consumo bajo la etiqueta de Ciencia Ficción. De esta forma se obtiene un punto de vista crítico sobre la producción derivativa de obras basadas en obras de Ciencia Ficción, las cuales muchas veces carecen de una sólida estructura argumental que dé cuenta de la dialéctica del extrañamiento cognitivo y sea, entonces, un producto diluido.

La ferviente producción de secuelas, *reboots* y series derivadas, parece indicar que la crítica y el pronóstico de Adorno y Horkheimer fue acertado. Al producir de manera incesante refritos, y secuelas de obras que en un primer momento entran a la clasificación como obras de Ciencia Ficción la calidad de su entramado teórico puede, y muchas veces sucede, diluirse. Tal es el caso de obras como *Solaris*, o *La Jetée*, Sobre *Solaris* ya se abordó en el capítulo anterior la problemática de sus adaptaciones. En el caso específico de *La Jetée*, al ser adaptada en el filme *12 Monkeys* pierde notablemente el efecto cognitivo al trivializar las consecuencias que tiene el viaje en el tiempo y desechar completamente el elemento del viaje al futuro que representa el elemento de causalidad en el original que mantiene el efecto cognitivo. En el caso de la adaptación a televisión, la trama se vuelve sumamente

enredada al establecer condiciones extrañas para el viaje en el tiempo debilitando más el efecto cognitivo de la serie y dependiendo exclusivamente de pacto de ficción; lo que en el análisis de la obra indicaría que no entra en el género de la Ciencia Ficción como tal ha sido definido en el presente texto.

Es sintomática esta disolución argumental en los casos en los que se trata de adaptaciones de adaptaciones. En el caso de Frankenstein se cuentan al menos 200 obras derivadas,<sup>64</sup> desde episodios de series de televisión, cortometrajes y películas producidas por estudios cinematográficos para su exhibición mundial.

Sin embargo, este síntoma no es generalizado. Existen adaptaciones que conservan los elementos suficientes y necesarios para que la adaptación en cuestión siga funcionando bajo la definición de Ciencia Ficción que se ha trabajado a lo largo del texto.

Sin que trasmite un eco romántico e ilusorio sobre el valor concreto de las obras originales sobre las cuales se realiza la adaptación, parecería que los productos derivados carecen de la calidad tanto creativa como discursiva y argumentativa. No se puede hacer una regla general acerca de esto porque no es un rasgo característico que esté presente en todas las instancias. Un caso notable es el de *Hades Project Zeorymer* (冥王計画 (プロジェクト) ゼオライマー), obra en la cual el original no tiene la calidad narrativa que la adaptación animada. La trama del manga original gira en torno a la creación de 8 robots con el poder suficiente para destruir el mundo. El más poderoso, el Zeorymer Celestial, debe ser pilotado por el hijo del constructor y una muchacha con un portal interdimensional plantado en su útero, el cual abastece de energía al robot. En el caso de la adaptación, la muchacha pasa a convertirse en un androide con forma femenina, que posibilita utilizar el potencial del robot. Y, mientras que en el original al final aparece una miríada de robots gigantes para acabar

---

<sup>64</sup> Cfr. La extensa lista que provee el sitio Internet Movie Database da cuenta tanto de los largometrajes como de los cortometrajes y los episodios de televisión que hacen referencia al tema de Frankenstein. [http://www.imdb.com/find?ref\\_=nv\\_sr\\_fn&q=frankenstein&s=tt](http://www.imdb.com/find?ref_=nv_sr_fn&q=frankenstein&s=tt)

con Zeorymer y un Zeorymer “malvado” con el cual se fusiona, en la adaptación se limitan a los 8 robots originales y con la destrucción de estos termina la historia.

En el plano del extrañamiento cognitivo, la adaptación tiene más elementos afines con las características con las que hemos definido a las obras de Ciencia Ficción, mientras que el original contiene elementos que inmediatamente la descalifican como tal, inscribiéndola dentro del género de fantasía con elementos tecnológicos.

A la par que la relación tecnológica, está la crítica sobre la mercantilización de las obras como productos derivados de la producción de bienes culturales bajo el sistema capitalista. No es de extrañar que toda esta maquinaria al servicio de los productores, promotores y censores de cultura sea la manera más rápida para cooptar la imaginación y darle salida únicamente por las vías de reproducción que ellos mismos impongan ahogando cualquier disidencia en un pozo del cual siempre emergerá un nuevo producto con marca o etiqueta destinado al consumo. Pareciera que las relaciones de la Ciencia Ficción con el capitalismo tienen un hilo conductor que se entreteje de maneras muy concretas. Desde el boom de la Ciencia Ficción espacial debido al mismo boom en la carrera espacial entre Estados Unidos y la Unión Soviética, hasta las recientes explosiones de enormes cantidades de libros, blogs, películas, cortometrajes, cómics, novelas gráficas, videojuegos, y un largo etcétera de obras de Ciencia Ficción que se reproducen a la misma velocidad que las tecnologías actuales, cuyo servicio está bajo el mando del sistema de producción capitalista. Citando a Adorno *in extenso*

El estremecimiento vive del poder y la superioridad de la técnica como un todo –y el capital que está tras ella– sobre cada cosa particular. Tal es la trascendencia en la cultura de masas. -el secreto poético del producto, su ser más que él mismo, radica en su participación en la infinitud de la producción, y el respeto que la sobriedad le infunde se acomoda al esquema de la publicidad. Precisamente en el énfasis en la mera existencia, que debe ser tan fuerte y tan grande que ninguna intensión subjetiva pueda tener autoridad sobre ella –y este énfasis corresponde hoy a la impotencia real del arte frente a la sociedad– se esconde la transfiguración contra

la cual la sobriedad gesticula. La existencia deviene en ideología de sí misma gracias a la magia de la su fiel duplicación. Así se teje el velo tecnológico, el mito de lo positivo. Pero si lo real se convierte en imagen al asemejarse en su particularidad al todo igual que un automóvil Ford a todos los demás de la misma serie, las imágenes se convierten a la inversa, en realidad inmediata. La tan invocada conciencia estética de las imágenes queda apartada. Todo trabajo de la fantasía, la esperanza de que ella reúna por sí misma los elementos disyectos de lo real para tener su verdad, es repudiado como pretensión impertinente. La fantasía es sustituida por el control automático e inflexible que garantiza que hasta la última *imago* que entra en la distribución es copia exacta, acreditada y fiel del trocito de realidad correspondiente. De la apariencia estética no queda más que la apariencia vacía, abstracta de una diferencia entre cultura como tal y praxis como tal, por así decirlo la división del trabajo entre los distintos departamentos de la producción.<sup>65</sup>

Nos podemos dar cuenta que la necesidad de innovación tecnológica no está ligada a la calidad en el tratamiento que se le pueda dar a los productos, sino en la producción misma. La simple ilusión de contenidos de calidad al momento de elegir qué obra de ciencia ficción será la siguiente en la lista para su consumo se hace patente cuando, después de unos minutos adentrados en el consumo, nos podemos sentir como un espectador ante un anuncio, un promocional, un comercial que promete un producto nuevo, el cual no llegará porque la siguiente ocasión en la que se consuma otro producto de “ciencia ficción” será también un comercial acerca de otro futuro y así sucesivamente.

Enlazado con la manera en la que Mark Fisher comenta sobre del realismo capitalista en contra posición al posmodernismo acerca de cómo la cultura de masas es absorbida por el capitalismo:

el posmodernismo implicaba alguna relación con el modernismo. El trabajo de Jameson sobre el posmodernismo comenzó con un interrogatorio de la idea,

---

<sup>65</sup> Adorno, *Dialéctica de la Ilustración*. p. 283.



acariciada por los gustos de Adorno, que el modernismo poseía potenciales revolucionarios en virtud de sus innovaciones formales solamente. Lo que Jameson vio ocurrir en su lugar fue la incorporación de motivos modernistas a la cultura popular (de repente, por ejemplo, las técnicas surrealistas aparecerían en la publicidad). Al mismo tiempo que las formas modernistas particulares fueron absorbidas y mercantilizadas, los credos del modernismo —su supuesta creencia en el elitismo y su modelo monológico y descendente de cultura— fueron desafiados y rechazados en nombre de la "diferencia", la "diversidad" y la "multiplicidad". El realismo capitalista ya no organiza este tipo de confrontación con el modernismo. Por el contrario, se da por sentado el derroche del modernismo: el modernismo es ahora algo que puede regresar periódicamente, pero sólo como un estilo estético congelado, nunca como un ideal para vivir<sup>66</sup>

Quedará pendiente examinar si a través de obras como *Rick & Morty* se puede proponer una vía que vaya en sentido contrario al establecimiento de la industria cultural, por medio del dispositivo de la sátira o de la risa. Subvirtiendo los valores de sí misma como mercancía, y provocando que el valor de uso desborde del sistema para articular una posibilidad ante la clausura que le dan Adorno y Horkheimer diciendo:

Cuanto más sólidas se vuelven las posiciones de la industria cultural, tanto más brutal y sumariamente puede permitirse proceder con las necesidades de los consumidores, producirlas, dirigirlas, disciplinarlas, suprimir incluso la diversión: para el progreso cultural no existe aquí límite alguno. Pero la tendencia a ello es

---

<sup>66</sup> Fisher, *Capitalist realism: Is there no alternative?* p. 8. "postmodernism involved some relationship to modernism. Jameson's work on postmodernism began with an interrogation of the idea, cherished by the likes of Adorno, that modernism possessed revolutionary potentials by virtue of its formal innovations alone. What Jameson saw happening instead was the incorporation of modernist motifs into popular culture (suddenly, for example, Surrealist techniques would appear in advertising). At the same time as particular modernist forms were absorbed and commodified, modernism's credos—its supposed belief in elitism and its monological, top-down model of culture—were challenged and rejected in the name of 'difference', 'diversity' and 'multiplicity'. Capitalist realism no longer stages this kind of confrontation with modernism. On the contrary, it takes the vanquishing of modernism for granted: modernism is now something that can periodically return, but only as a frozen aesthetic style, never as an ideal for living"

inmanente al principio mismo de la diversión, en cuanto burgués e ilustrado. Si la necesidad de diversión era producida en gran medida por la industria que hacía publicidad, a los ojos de las masas, de la obra mediante el sujeto, de la oleografía mediante el exquisito bocado reproducido y, viceversa, del polvo de natillas mediante la reproducción de las natillas mismas, siempre se ha podido advertir en la diversión el tono de la manipulación comercial, el discurso de venta, la voz del vendedor de feria. Pero la afinidad originaria entre el negocio y la diversión aparece en el significado mismo de esta última: en la apología de la sociedad. Divertirse significa estar de acuerdo.<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> Adorno y Horkheimer, *Op. cit.* p. 189.

## Conclusiones

Una vez que se ha puesto sobre la mesa la discusión sobre la Filosofía y la Ciencia Ficción, tanto individualmente como en conjunto, será más sencillo reconocer que no tienen entre ellas un rol simbiótico, sino una relación de préstamo, pertenencia y crecimiento entre ambas.

En el plano de la definición de Ciencia Ficción, el entrecruzamiento con la Filosofía ofrece elementos que se pueden usar dentro de la narrativa para que el efecto cognitivo esté presente en la obra. De la misma manera que en la Filosofía está presente la Ciencia Ficción, ya que en palabras de Deleuze:

El arte y la Filosofía seccionan el caos, y se enfrentan a él, pero no se trata del mismo plano de sección, ni de la misma manera de poblarlo, constelaciones de universo o afectos y perceptos en el primer caso, complexiones de inmanencia o conceptos en el segundo. No es que el arte piense menos que la Filosofía, sino que piensa por afectos y perceptos.<sup>68</sup>

Ello no impide que ambas entidades pasen a menudo de una manera en la que Ciencia Ficción y Filosofía operan es en un diálogo. Si bien se interrogó por separado a cada una, el sentido de las preguntas era hacia la conexión que opera entre ellas. Se puede aseverar que esta relación incide en la construcción de la subjetividad, de la sociedad, de las interacciones sociales, ya que la Ciencia Ficción es un terreno fértil para la construcción crítica, teniendo

---

<sup>68</sup> Deleuze y Guattari, *¿Qué es la filosofía?* p. 67-8

de esta manera un género narrativo capaz de producir imaginarios potentes en donde las posibilidades quizá lleven a soluciones para los problemas de la técnica, la tecnología o a ámbitos sociales, aunque terminados en aporías, son puntos clave desde los cuales reconsiderar tanto las problemáticas como la propuesta de soluciones. Y son estos mismos imaginarios los que dan potencia a la Filosofía al permitir que abarque y abrace linderos por los cuales no había dejado camino.

La manera en la que se configura el discurso filosófico es elemental para que la argumentación que se lleva a cabo a lo largo del texto sea fructífera. Si la reflexión filosófica no está vedada a manifestaciones que se encuentran fuera de la tradición y de la academia, como medios de producción, materializándose en productos destinados al consumo de masas. Incluso la producción académica de la Filosofía responde a tendencias de mercado e intereses políticos y de Estado.

Sin embargo, el reflexionar sobre aspectos donde parece que la Filosofía llega al límite, como en el caso de la Ciencia Ficción, hace que se cree un “fuera” de las prácticas establecidas y consolidadas. Aunque indubitablemente este “fuera” sea retomado por estos mismos discursos que operan desde la Filosofía y no salen de ella incluso cuando traen hacia ella el límite mismo desde donde se generan otras reflexiones.

El puente construido entre la Ciencia Ficción y la Filosofía no es recién inaugurado. La cantidad de materias primas que se han llevado de un lado a otro puede superar las expectativas que tenemos acerca de las conexiones mismas entre ambas. Ya sea desde el interior de las obras, cada una con su narrativa que nutre de ejemplos prácticos o despliegues teóricos desde la praxis, o ya sea desde los conceptos filosóficos como base en las narrativas para desarrollar tramas que sean interesantes y atraigan a una audiencia deseosa de historias que estimulen el intelecto, o al menos generen el efecto cognitivo en ellos.

Si bien, es más fácil encontrar obras que pertenezcan a la Ciencia Ficción, la tarea a desarrollar fue la de encontrar casos complicados en los cuales no resultara evidente la

pertenencia o no al género. A partir de estos casos se pueden abrir discusiones enriquecedoras para ambos lados, tanto en la Ciencia Ficción, estableciendo bases más sólidas para tratar obras que pretendan establecerse dentro del género; como para la Filosofía, al poder plantearla desde su base crítica, conceptualizante, metamorfoseada con la Ciencia Ficción para producir una Filosofía capaz de pensar ambos espectros y sintetizarlos en mismo juego de conceptos.

Si planteamos la relación entre Filosofía y Ciencia Ficción desde el ámbito de las mercancías producidas al interior del sistema capitalista, las conexiones que existen entre las dos van más allá de servirse mutuamente, ya sea de ejemplo, en el caso de la Ciencia Ficción respecto a la Filosofía; o ya sea como plataforma, en el sentido contrario. El potencial crítico de ambas es similar en tanto que se hace una asimilación de ambas en lo general y se tiene un producto particular: la obra de Ciencia Ficción, o el texto filosófico.

El azote de los mitos, tanto el capitalismo como la Ciencia Ficción será la posición crítica, la cual entre otras cosas genera también el efecto cognitivo. Sin éste y sin el elemento del extrañamiento, la Ciencia Ficción quería únicamente como ficción. Sin demeritar a las obras de ficción y los desarrollos teóricos que pueden desplegarse dentro de ella, como algunas obras existencialistas de Sartre o Camus. Como vimos anteriormente, el extrañamiento como desplazamiento de la temporalidad interna de la obra respecto a la temporalidad que vive el autor de la obra, y éste, como parte de la dialéctica del extrañamiento cognitivo, es fundamental.

Es problemática la proliferación de secuelas y adaptaciones que minen y degraden la carga cognitiva de las obras originales con el único propósito de generar capital. Mientras que en los ejemplos dados a través del texto nos encontramos con múltiples secuelas para algunas de las obras, no cabe la menor duda que existirán muchas más mercancías derivadas de las obras y se reproducirá la producción de la misma manera en la que no ha dejado de hacerse.

No sólo es la concretización de etiqueta “ciencia ficción” dentro del modo de producción capitalista un despropósito para lo que se ha logrado con el análisis aquí presente sobre la potencialidad teórica de la Ciencia Ficción. Es también un paliativo sobre la estructura del

conocimiento, ya que se nos pueden presentar mercancías etiquetadas como Ciencia Ficción y al no ser críticos con esta definición, se puede tener una obra que no genere un efecto de cognición al receptor y se dé por hecho que las demás obras pertenecientes a este género. Lo mismo podría ocurrir en la Filosofía si dejara de ser crítica ante sí misma. Si la reflexión filosófica se anquilosara y no pretendiera reformularse a partir de diferentes maneras de pensar como el cine, la Ciencia Ficción, los medios tecnológicos más contemporáneos para producir nuevas maneras en las que la reflexión ocupa una posición de pivote que le permite llegar a nuevos límites con los cuales se confundirá para reformarse nuevamente. Como síntoma, Lyotard nos da pistas acerca de la dirección que toma la Filosofía:

La Filosofía se falla a sí misma, no funciona, vamos en su búsqueda a partir de cero, la olvidamos sin cesar, olvidamos dónde está. Aparece y desaparece: se oculta. Un acto fallido es también la ocultación de un objeto o de una situación para la conciencia, una interrupción en la trama de la vida cotidiana, una discontinuidad.<sup>69</sup>

Sin embargo, la manera en la que está codificada la Ciencia Ficción dentro de las dinámicas capitalistas hace que no esté exenta de estar bajo el yugo del ciclo de producción en el que la manera desde la cual se llega a consumir no difiere mucho de cualquier otro producto que del capitalismo.

En cuanto al contenido cognitivo que debe estar presente en una obra para que sea clasificada dentro de la ciencia ficción, de acuerdo a la definición que se estableció a lo largo del texto, la industria que prolifera con la multiplicación de obras de ciencia ficción deja en manos de la publicidad la clasificación y distribución del término “ciencia ficción” como mejor le sirva la industria. En estas circunstancias nos encontramos que el esfuerzo de categorizar y sistematizar a la ciencia ficción es parte del ejercicio filosófico *per se* enmarcado en y para la crítica del capitalismo. Así, en palabras de Deleuze y Guattari

---

<sup>69</sup> Lyotard, *¿Por qué filosofar?* p. 79.

[S]e llegó al colmo de la vergüenza cuando la informática, la mercadotecnia, el diseño, la publicidad, todas las disciplinas de la comunicación se apoderaron de la propia palabra concepto, y dijeron: ¡es asunto nuestro, somos nosotros los creativos, nosotros somos los *conceptores!* Somos nosotros los amigos del concepto, lo metemos dentro de nuestros ordenadores. [...] El movimiento general que ha sustituido a la Crítica por la promoción comercial no ha dejado de afectar a la filosofía. El simulacro, la simulación de un paquete de tallarines, se ha convertido en el concepto verdadero, y el presentador-expositor del producto, mercancía u obra de arte, se ha convertido en el filósofo, en el personaje conceptual o en el artista. [...] Ciertamente, resulta doloroso enterarse de que «Concepto» designa una sociedad de servicios y de ingeniería informática. Pero cuanto más se enfrenta la filosofía a unos rivales insolentes y bobos, cuanto más se encuentra con ellos en su propio seno, más animosa se siente para cumplir la tarea, crear conceptos, que son aerolitos más que mercancías. Es presa de ataques de risa incontrolables que enjagan sus lágrimas. Así pues, el asunto de la filosofía es el punto singular en el que el concepto y la creación se relacionan el uno con la otra.<sup>70</sup>

Insertos en el complejo mediático y mercadotécnico en el que se encuentran las mercancías, no parece que haya una vuelta de página o una superación en el sentido hegeliano. Si los mismos productos de la industria cultural pudieran ser de utilidad para contrarrestar o poner un límite a la manera en la que están inmersos dentro de la máquina de producción. Esto se ve reflejado en la actual situación de los estudios cinematográficos, que, en cuanto se disponen a producir un film de “ciencia ficción” el aparato mercadológico pone en circulación el material de origen (en caso de ser adaptación reediciones de libros, cómics, películas viejas), y mercancías que van desde la publicidad en carteles, anuncios, etc., hasta juguetes, ropa, y un sinfín de productos. Sin embargo, la asimilación de las distintas formas de Ciencia Ficción en productos para el entretenimiento parece presentar un problema en escala más pequeño que la digestión completa de las formas de arte por la *industria cultural*.

---

<sup>70</sup> Deleuze y Guattari, *¿Qué es la filosofía?* p. 16-7.

Ya que el entramado sobre el cual opera la producción de cultura de masas va más allá de la Ciencia Ficción, el análisis cultural del presente texto queda delimitado por su objeto de estudio.

Pero si las obras de arte han sido conscientemente percibidas de forma intermitente sólo como obras de arte, el arte de masas ha introducido el carácter ajeno al arte propio de las masas y ciegamente mantenido en la vida por la sociedad, como presupuesto en la producción, de la que el arte de masas vive y que reproduce tal arte de forma planificada.<sup>71</sup>

Si cambiamos arte por trabajo académico, el ciclo de producción se reproduce interminablemente en la producción derivada del trabajo manejada como mercancía en el sistema capitalista.

---

<sup>71</sup> Adorno, *Dialéctica de la Ilustración*. p. 284.



Bibliografía

Adorno, Theodor, Max Horkheimer. *Dialéctica Del Iluminismo*. Buenos Aires, Sur, 1969.

Barceló García, Miquel, Ciencia Y Ciencia Ficción, Revista Digital Universitaria, Volumen 6  
Número 7, 10 de Julio 2005

Baudrillard, Jean. *Cultura Y Simulacro*. Editorial Kairós, 1993.

Baudrillard, Jean. *Simulacres et Simulation*. Paris, Galilée, 1981.

Bloch, Ernst. *The Principle of Hope*. 3 Vols. Trans. Neville and Stephen Plaice and Paul Knight.  
Oxford: Blackwell, 1986.

Bloch, Ernst, et al. *Das prinzip hoffnung*. Vol. 3. Frankfurt: Suhrkamp, 1959.

Bolton, Christopher, Istvan Csicsery-Ronay Jr, and Takayuki Tatsumi, eds. *Robot ghosts and  
wired dreams: Japanese science fiction from origins to anime*. U of Minnesota Press,  
2007.

Brown, Richard, and Kevin S. Decker. "Terminator and philosophy: I'll be back, therefore I  
am." 2009.

Cabrera, Julio. *Cine: 100 Años de Filosofía: Una Introducción a La Filosofía a Través Del  
Análisis de Películas*. Editorial GEDISA, 2015.

Coates, Paul. "Chris Marker and the Cinema as Time Machine (Chris Marker et Le Cinéma,  
La Machine à voyager Dans Le Temps)." *Science Fiction Studies* 14, no. 3 (1987): 307–

15.

Csicsery-Ronay, Istvan. "On the Grotesque in Science Fiction." *Science Fiction Studies* 29, no. 1 (2002): 71–99.

Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *¿Qué es la Filosofía?* Edited by Trad. Thomas Kauf. *Barcelona: Anagrama, 1994.*

Delgado, Miguel Ángel Fernández. *Visiones Periféricas: Antología de La Ciencia Ficción Mexicana.* Grupo Editorial Lumen, 2001.

Fisher, Mark. *Capitalist realism: Is there no alternative?*. John Hunt Publishing, 2009.

Freedman, Carl. *Critical Theory and Science Fiction.* 1st ed. Wesleyan, 2000.

Gilson, Mark. "A Brief History of Japanese Robophilia." *Leonardo* 31, no. 5 (1998): 367–69.

Gödel, Kurt. "A Remark About the Relationship Between Relativity Theory and Idealistic Philosophy." In *Albert Einstein: Scientist-Philosopher*, edited by P.A. Schilpp, 557–62, 1949.

Lara Peinado, Federico. *Enuma Elish: Poema Babilónico de La Creación.* Trotta, 2008.

Lewis, David. "The Paradoxes of Time Travel." *American Philosophical Quarterly* 13, no. 2 (1976): 145–52.

Lewis, Clive Staples. *World's Last Night.* Harcourt, 1960.

Lorca, Javier. *Historia de La Ciencia Ficción: Y Sus Relaciones Con Las Máquinas (de Las Naves Espaciales a Los Cyborgs).* Capital Intelectual, 2010.

Hogan, Jr., Patrick G., The Philosophical Limitations of Science Fiction, *The Journal of General Education*, Vol. 28, No. 1 (SPRING 1976), pp. 1-15

Howard, Ebenezer. *Garden Cities of To-Morrow.* S. Sonnenschein & Company, 1902.

Jameson, Fredric. *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions.* Verso, 2005.

Csicsery-Ronay, Istvan. "On the Grotesque in Science Fiction." *Science Fiction Studies* 29, no.

1 (2002): 71–99.

Roberts, Adam. *The History of Science Fiction*. Springer, n.d.

Schmelz, Itala. *El Futuro Más Acá: Cine Mexicano de Ciencia Ficción*. Mexico City: Landucci and Universidad Nacional Autónoma de México, 2006.

Stahl, David, and Mark Williams, eds. *Imag(in)ing the War in Japan: Representing and Responding to Trauma in Postwar Literature and Film*. Leiden, The Netherlands: Koninklijke Brill NV, 2010.

Marx, Karl, y Friedrich Engels. *Manifiesto del Partido Comunista*:(1848). Marxists Internet Archive, Sección en Español, 1999.

Platón. *La República*. Alianza editorial, 2013.

Redmond, Sean, ed. *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader*. Columbia University Press, 2004.

Rorty, Richard. *Philosophy and the Mirror of Nature*. Princeton University Press, 2009.

Schmelz, Itala. *El Futuro Más Acá: Cine Mexicano de Ciencia Ficción*. Mexico City: Landucci and Universidad Nacional Autónoma de México, 2006.

Schneider, Susan. *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*. John Wiley & Sons, 2016.

Stahl, David, and Mark Williams, eds. *Imag(in)ing the War in Japan: Representing and Responding to Trauma in Postwar Literature and Film*. Leiden, The Netherlands: Koninklijke Brill NV, 2010.

Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. Yale University Press, 1979.

Swirski, Peter. *A Stanislaw Lem Reader*. Northwestern University Press, 1997.

Tighe, Carl. "Stanislaw Lem: Socio-Political Sci-Fi." *The Modern Language Review* 94, no. 3 (1999)

Veli-Matti Karhulahti. An Ontological Theory of Narrative Works: Storygame as Postclassical Literature. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(1) (2015).

Whittington, William. *Sound Design and Science Fiction*. University of Texas Press, 2007

Yoran, Hanan. Between utopia and dystopia: Erasmus, Thomas More, and the humanist Republic of Letters. Lexington Books, 2010.

#### Obras narrativas

Asimov, Isaac. Foundation: Foundation and Empire; Second Foundation. No. 332. Everyman's Library, 2010.

Čapek, Karel. RUR (Rossum's universal robots). Penguin, 2004.

———. War with the Newts. Northwestern University Press, 1996.

Dick, Philip K. Do androids dream of electric sheep? Doubleday, 1968.

———. *The man in the high castle*. Penguin UK, 2012.

Egan, Greg. Schild's Ladder. Hachette UK, 2010.

Wells, Herbert George. *The war of the worlds*. Broadview Press, 2003.

Jodorowski, Alejandro. La Caste des Méta-Barons. Les Humanoïdes Associés. 1992.

Lem, Stanislaw. *Solaris*. Impedimenta, 2011.

———. *The Futurological Congress (from the Memoirs of Ijon Tichy)*. Houghton Mifflin Harcourt, 1985.

London, Jack. The Iron Heel. Penguin, 2006.

More, Thomas. *Utopia*. Versión electrónica disponible en [http://history-world.org/Utopia\\_T.pdf](http://history-world.org/Utopia_T.pdf)

Shelley, Mary Wollstonecraft. Frankenstein, Or, The Modern Prometheus 1818. Engage

Books, 2008.

Stephenson, Neal. Snow crash. Bragelonne, 2014.

Takaya, Yoshiki. 冥王計画 (プロジェクト) ゼオライマー. Lemon People, 1983-84

#### Audiovisuales

Cameron, James. (1985) Terminator. Film. EE.UU.

Emmerich, Roland. (1996) Independence Day. Film. EE.UU.

Gilliam, Terry. (1995) 12 Monkeys. Film. EE.UU.

Hirano, T. (1988-1990) 冥王計画ゼオライマー. OVA. Japón

Hosoda, Mamoru. (2006) 時をかける少女. Film. Japón

Kubrick, S. (1968) 2001: A Space Odyssey. Film. EE.UU.

Lucas, George. (1977) Star Wars. Film. EE.UU.

Matalas, T., Fickett T. (2015-2016) 12 Monkeys. Tv. EE.UU.

Marker, Chris. (1962) La Jetée. Film. Francia.

Nagai, Taysuyuki. (2015-2017) 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ. Tv. Japón

Nolan, C. (2014) Interstellar. Film. Gran Bretaña-EE.UU.

Oshii, Mamoru. (1995) 攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL. Film. Japón.

Otomo, K. (1998) Akira. Film. Japón.

Pink, Steven. (2010) Hot Tub Time Machine. Film. EE.UU.

Roiland, J. Hammon, D. (2013-2016) Rick & Morty. Tv. EE.UU.

Singer, Bryan. (2014) X-Men: Days of Future Past. Film. EE.UU.

Scott, Ridley. (1997) Alien. Film. EE.UU.

———. (1982) Blade Runner. Film. EE.UU.

Sodergerbh, Steven. (2002) Solaris. Film. EE.UU.

Tarkovsky, Andrei. (1972). Solaris. Film. Rusia.

Verhoeve, Paul. (1987) Robocop. Film. EE.UU.

Zemeckis, Robert. (1985) Back to the Future. Film. EE.UU.

#### Videojuegos

Gears of War [Xbox360]. (2006)

Mass Effect [Xbox360] (2007).

Parasite Eve [Play Station]. (1998)

Resident Evil [Play Station]. (1996)