



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Literatura Zombi en Internet: Estrategia Creativa para el fomento de escritores mexicanos de Ciencia Ficción

[TESIS]

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

PRESENTA:

Mónica Liliana Carbajal Canseco

ASESOR:

José Ángel Garfias Frías

Ciudad de México, 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

Agradecimientos

A la UNAM por abrirme las puertas a un mundo nuevo, a un mundo de investigación y debate.

A todos mis profesores, que me enseñaron a tomar en cuenta todas las formas de ver las cosas y no tener solamente mi perspectiva.

A mi asesor de tesis, que me permitió retomar este proceso de titulación. Y con su ejemplo de investigación en temas tabú para el ámbito académico, me inspiró a seguir una temática de mi total deseo.

A mis sinodales por sus consejos y aceptación de esta tesis

A mis diferentes jefes de trabajo, que me permitieron tiempos y recursos para completar esta ardua labor de la titulación.

A mis compañeros de trabajo que me escuchaban con paciencia, hablar de mi tema de investigación para que las ideas fluyeran.

A mis mejores amigos (Tania y Antonio) que me ayudaron cuando ya estaba muy cansada y más se me complicó concluir.

A mi mamá y mis tías, que con su apoyo emocional y material, no me dejaron darme por vencida.

Dedicatoria

En memoria de mi papá, Martín Carbajal

ÍNDICE

ÍNDICE ILUSTRACIONES Y TABLAS	v
INTRODUCCIÓN	1
a) Justificación	2
b) Delimitación de tema	3
c) Hipótesis y Objetivos de la Estrategia	6
Resumen General	7
I PAISAJE HISTÓRICO	9
1.1 Antecedentes.....	10
1.2 <i>Hard vs Soft</i>	16
1.2.1 <i>Hard</i>	17
1.2.1.1 Julio Verne	17
1.2.2 <i>Soft</i>	22
1.2.2.1 Herbert George Wells	22
1.2.3 La Guerra.....	28
1.2.4 Escritores.....	35
1.3 Sociedad y Ciencia Ficción	37
1.3.1 Temática.....	38
1.3.2 Reflexión Social	50
1.4 La Ciencia Ficción en México	66
1.4.1 Los Primeros inicios.....	67

1.4.2 Magazines	69
II LA CIENCIA FICCIÓN EN NUESTRAS VIDAS	75
2.1 ¿Por qué Ciencia Ficción?	76
2.1.1 Definición	76
2.2 Sentido social.....	81
2.2.1 Literatura: Reflejo social	82
2.2.2 Escritores, espejo de su realidad	86
2.2.3 Divulgación de la Ciencia.	91
2.3 Claves de la Ciencia Ficción	97
2.3.1 Método Científico	98
2.3.2 Delimitación de Ciencia Ficción	103
2.4 Los íconos de terror de cada siglo	105
2.4.1 La religión.....	106
2.4.1.1 Demonios.....	106
2.4.4.2 Fantasmas	109
2.4.4.3 Brujas/Magos.....	111
2.4.2 El Submundo transitorio	115
2.4.2.1 Vampiros.....	115
2.4.2.3 Hombres lobos.....	118
2.4.2.4 Extraterrestres	121
2.4.3 La era de la tecnología	125
2.4.3.1 Mutantes	125
2.4.3.2 Robots	128
2.4.3.3 Zombis	129

III ZOMBI INTERNACIONAL	134
3.1 La CF es zombi	135
3.1.1 Fenómeno Zombi, no Moda	137
3.1.1.1 Socialmente somos zombis	139
3.1.2 Historia del zombi.....	142
3.1.3 El objetivo educativo del zombi.....	150
3.1.3.1 Los clásicos zombificados	150
3.1.3.2 Super Héroes zombis	151
3.2 Zombis en España	153
3.2.1 Características del fenómeno zombi español.....	157
3.2.2 Puntos clave del funcionamiento	158
3.2.3 Zombis mundiales vs zombis españoles	160
3.3 El Zombi es Internauta.....	166
3.3.1 El Internet y sus promesas	167
3.3.1.1 La importancia de las TIC	169
3.3.2 ¿Libros o películas o qué?.....	173
4.1 Panorama general.....	185
4.1.1 Las editoriales en México.....	186
4.1.1.1 Proceso de publicación	188
4.1.1.2 Lista de editoriales y la oportunidad del género zombi	191
4.1.2 Las TIC en México.....	195
4.2 Zombi mexicano	200
4.2.1 Literatura zombi en México	200

4.2.2 Los nuevos talentos; YouTube, Blogs y foros.....	203
4.3 Estrategia creativa	212
4.3.1 Planeación.....	213
4.3.2 Esquema de trabajo con editorial factible.....	225
4.3.1.1 Presupuestos y ganancias 1 sola edición	227
CONCLUSIONES	231
BIBLIOGRAFÍA	235

ÍNDICE ILUSTRACIONES Y TABLAS

Ilustración 1 Publicidad para fomentar lectura.....	199
Ilustración 2 Imagen de arte Zombi	214
Tabla 1 Inicios de la Ciencia Ficción	11
Tabla 2 Aportes de Julio Verne	19
Tabla 3 Historias de CF escritas por Julio Verne.....	20
Tabla 4 Historias de H. G. Wells.....	24
Tabla 5 Tabla de Temas.....	38
Tabla 6 Robots y Monstruos.....	40
Tabla 7 Gigantismo y enanismo	41
Tabla 8 Poderes de la Raza Humana.....	43
Tabla 9 Viaje por el tiempo y mundos alternos.....	44
Tabla 10 Apocalípticos y post apocalíptico.....	46
Tabla 11 Comparaciones Distópicas	56
Tabla 12 Versiones de Magazines en México	70
Tabla 13 Resumen del método científico	99
Tabla 14 Método científico.....	100
Tabla 15 Ciencia vs Ciencia Ficción.....	103
Tabla 16 Jóvenes con teléfonos móviles	139
Tabla 17 Tipos de Zombis	148
Tabla 18 Lectores españoles.....	153
Tabla 19 ¿Qué leen los españoles?	154

Tabla 20 Calidad y hábitos de lectura en España	156
Tabla 21 Recopilación de literatura Zombi	160
Tabla 22 Temas de libros en México.....	185
Tabla 23 Divisiones básicas de gastos editoriales	190
Tabla 24 Posibles editoriales.....	192
Tabla 25 Usuarios de Internet (México, 2017).....	196
Tabla 26 Uso de celular (México, 2015).....	197
Tabla 27 Uso smartphone (México, 2015).....	198
Tabla 28 Nuevos Talentos.....	203
Tabla 29 BookTubers	219
Tabla 30 Ingreso planeado.....	227
Tabla 31 Volumen de venta.....	227
Tabla 32 Presupuesto	229

" Los jóvenes no saben suficiente como para ser prudentes y por ello intentan lo imposible... y lo consiguen generación tras generación"

Pearl S. Buck

INTRODUCCIÓN

La lectura nacional es esencial para una conciencia social, es importante que las historias reflejen las realidades y cumplan la función educativa. El género adecuado para lograr esto es la Ciencia Ficción, debido al sentimiento fatalista que se ha instalado en las recientes generaciones, el mejor representante de ésta; es el Zombi.

a) Justificación

En la actualidad México es una masa dominada, sin pensamiento, sin apoyo al talento creativo. Lo más importante es que la gente no lee, por lo que es más difícil tener un razonamiento crítico como sociedad. La literatura de Ciencia Ficción(CF) ayuda a tener una lectura ágil y divertida que fomenta una conciencia social.

A consideración de Llavina (2013), la lectura aumenta la agilidad mental, favorece las relaciones sociales, reduce el estrés y podría predecir el éxito profesional. Todo aquel que lee un libro aumenta su creatividad e imaginación; crea hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo y concentración. La lectura es una actividad irremplazable para desarrollar adultos productivos y comunidades sanas.

Actualmente en México, tenemos un gran problema, como menciona Zaid (2006) cada mexicano sólo lee 2.9 libros por persona cada año y así ha permanecido por casi 10 años sin aumentar (p. 41), sin embargo, tenemos una gran actividad editorial de entretenimiento. México sí lee, pero el Libro Vaquero y Tv y Novelas. El mayor estrato perdido son los adolescentes y el público masculino.

Como sociedad es indispensable que aumenten los lectores, pero las campañas para el fomento de lectores han fracasado, por eso Lomelí (2008) menciona que sería más efectiva una campaña dirigida a promover escritores que a promover lectores (p. 45).

Tomando en cuenta lo anterior, esta estrategia creativa utilizará herramientas de la Nueva Era para aumentar lectores; como las redes sociales y plataformas de audio en Internet.

Actualmente la mayoría de adolescentes tienen un Smartphone, incluyendo aquellos de nivel socioeconómico medio-bajo, aunque no cuenten con Internet en su casa sí tienen acceso a Internet a través de los datos móviles, es mayor al número contabilizado vía Modem. Por lo tanto, este medio es uno de los terrenos inexplorados que puede tener mayor impacto para el fomento de lectores.

Otra herramienta es la Ciencia Ficción Apocalíptica ya que su lectura aumenta el análisis y dibuja los vicios y virtudes de cada sociedad, así como el pensamiento común. Gracias

al miedo del siglo XXI hacia la genética y las guerras biológicas, el mejor representante de esta literatura es el zombi.

Los relatos de zombis en su mayoría tratan temas de: destrucción del mundo, tal cual como lo conocemos; crítica a la pereza, en la cual la sociedad mundial se ha sumergido. Ya no se teme a la energía nuclear, como a finales de la Segunda Guerra Mundial, ahora el mayor miedo es a la Ciencia y al poder destructivo del ser humano.

Si queremos fomentar la lectura crítica y tener mexicanos conscientes de su sociedad actual; necesitamos a la CF como vía de análisis de la sociedad mexicana actual y una estrategia creativa para el fomento de escritores que retraten la realidad mexicana a través de los relatos ésta, por ser de aventuras y fácil lectura para la mayoría.

Esta Tesis dará una propuesta de estrategia creativa para lograr más escritores mexicanos de Ciencia Ficción, aprovechando el auge del nuevo miedo social a una guerra biológica y a la genética, representado en las narrativas de zombis. Y en consecuencia habrá más lectores que serán mexicanos críticos y conscientes de su sociedad.

b) Delimitación de tema

La literatura mexicana pocas veces ha sido abundante, por no decir nula, a nivel mundial. Los pocos éxitos alcanzados se basan en poesía o literatura refinada.

Pero la literatura clásica ha sido olvidada, la narrativa lírica se volvió aburrida por el ritmo rápido y lleno de estímulos de la vida actual. Conforme la gente es menos pueblo y más masa, las críticas al sistema y a la estructura de la sociedad dejaron de ser escuchadas o analizadas. No es la poesía o la literatura crítica lo que es tendencia a nivel mundial; es la Ficción.

Las encuestas también demuestran que una de las narrativas preferidas alrededor del mundo es la novela, en especial en España y México. “De acuerdo con el último sondeo de la consultora Mitofsky, un 23.3 % de los mexicanos prefieren las novelas” (“Los países donde”, 2013). Y uno de los géneros favoritos, es la Ciencia Ficción.

En sus inicios la CF era vista como un escape a la realidad, sin fundamentos. Pero en la Segunda Guerra Mundial se comprobó que esta literatura no era fantasía, sino que era una literatura visionaria, con fundamentos científicos; a partir de entonces se consideró una voz adelantada a su tiempo, pero con probable veracidad.

La ficción y en especial la Ciencia Ficción tienen un lugar importante en la sociedad actual. El cine ha ayudado mucho para aumentar la lectura de este género, sin embargo, necesitamos escritores que muestren una realidad mexicana, no una extranjera, si lo que realmente queremos es aumentar la lectura crítica.

Entre los intelectuales mexicanos, la CF nunca fue considerada como tema serio de discusión, sin embargo, nos enfrentamos a un problema mayor; tenemos un México que no lee, que no piensa, por eso la literatura, al poder retratar el contexto social de cada época, se vuelve decisiva.

En México se aceptan productos extranjeros con gran agrado, pero no muestran la realidad de sus habitantes. No se apoya el talento del país, aunque en el cine hace mucho perdimos el terreno frente a los magnates de Hollywood, en la literatura aún hay esperanza, gracias al Internet.

Los programas de fomento a la lectura en México, dan libros a precios accesibles, sin embargo, no dan el tipo de libro que la mayoría leería por placer; Don Quijote de la Mancha o la Divina Comedia, no logran que el mexicano actual se identifique y pueda sentir aventuras con la lectura.

El pueblo mexicano se ha volcado a ese mundo de ficción, donde la Ciencia Ficción con sus raíces científicas, tanto de Ciencias Exactas como de Ciencias Sociales, es la más solicitada, en todos sus subgéneros.

Como Lomelí (2008) señala, hay mexicanos que quieren leer, pero algo en lo que se identifiquen, que sea divertido. Para la mayoría, la ficción cumple esos requisitos, sobre todo la Ciencia Ficción, porque tiene sus fundamentos en la realidad.

Esa también era la situación de España y ésta aprovechó las ventajas de la Ciencia Ficción, en especial de la temática zombi, siendo la cuna del fenómeno zombi. En la actualidad siete de cada diez escritores de este tema son españoles, aumentando los escritores de lengua hispana. Y se logró gracias a las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación).

A lo largo de 8 años, se buscaron talentos en la red; se encontraron escritores y buenas propuestas en forma de novela. Logrando más literatura propia y mayor número de lectores; personas que de otra forma no hubiesen sido conocidas a nivel mundial, tuvieron su oportunidad a través del Internet.

Los canales aumentan y poca gente observa este avance como beneficioso para el fomento de un mundo crítico, están concentrados en los aspectos negativos de las redes sociales, pero todo avance es un arma de doble filo, depende hacia dónde la dirijas.

En los últimos años, al ir aumentando el número de internautas, ha aumentado la lectura por e-book, audio libros o videos de lectura. Lo cual deja al libro en una posición de adaptación y abre las puertas a nuevos escritores.

Una estrategia de fomento a la lectura, es más efectiva, si va dirigida hacia los adolescentes y jóvenes, los cuales en su mayoría consideran aburrida la lectura o no tienen tiempo, pero al tener otros formatos como video o estar la literatura en foros o Blogs, la perspectiva cambia.

Sin embargo, la pregunta crucial de esta tesis es: ¿Por qué zombis? Al Zombi lo defino como: ***Ser con instintos depredadores hacía los seres humanos, que puede contagiar su condición por cualquier vía.***

Cada época tiene su propio monstruo, en el siglo pasado era el ser mutante por radiación, debido al miedo de la población general a las bombas atómicas. Después, en tiempos de la Guerra Fría estuvo el miedo a la tecnología, el representante fue el robot, con la pérdida de humanidad. Actualmente el miedo social es a la guerra biológica y a una pandemia que destruya el mundo como lo conocemos, su representante es el zombi.

El zombi es un devorador, metafísicamente así se considera al hombre actual, la mayoría de la población tiene el pensamiento de que nos estamos autodestruyendo con el individualismo, con la falta de humanidad y caridad a los otros. Un sentimiento apocalíptico se hace presente en la sociedad mundial y la lectura sobre esto, aumenta.

A partir del 2014, México es un terreno preparado para aumentar la lectura a través de los zombis. Esto se debe a varios factores: El primero es el recuerdo de la crisis del Antrax y la crisis de terrorismo biológico de nuestro país vecino. El segundo es nuestra pequeña epidemia de Gripe Porcina, al ser nosotros presentados al inicio de ésta cómo el origen de la nueva cepa del virus. Otro factor es la popularización de las profecías apocalípticas Mayas. Por último, el factor más reciente; la expansión del Ébola, que es uno de los principales virus pandémicos.

El miedo por la biotecnología y guerras biológicas, es algo latente, que debe ser aprovechado para un bien común; como el de aumentar los lectores. Es hora que México comience a hacer algo y poner en práctica casos de éxito, como el de España, con su auge de estos relatos y el aumento paulatino de lectores.

c) Hipótesis y Objetivos de la Estrategia

OBJETIVO

Diseñar una estrategia creativa para el fomento de escritores mexicanos de Ciencia Ficción en el género de terror.

OBJETIVOS PARTICULARES

- ✚ Analizar la importancia de fomentar escritores mexicanos para el aumento de una conciencia social en el país.
- ✚ Argumentar el porqué de fomentar la literatura de Ciencia Ficción en el tema zombi.
- ✚ Demostrar la importancia del zombi como monstruo dentro del contexto de la sociedad actual, para que sea utilizado como factor de identificación entre el lector y el texto.

- ✚ Analizar los factores de éxito del fenómeno zombi en España, con el propósito de adaptarlos en la estrategia creativa para México.
- ✚ Investigar la importancia de las TIC para el éxito de España en el fomento de escritores.
- ✚ Demostrar la efectividad de las TIC en el fomento de lectores y escritores nacionales.

HIPÓTESIS

Fomentar escritores mexicanos de literatura zombi, lleva a un mayor análisis social por parte de los lectores y al aumento de estos.

HIPÓTESIS SECUNDARIAS

- ✚ La lectura es de vital importancia para aumentar el desarrollo de un país.
- ✚ El fomentar a escritores propios del país lleva a plasmar la realidad del mismo. Sus problemas sociales, así como soluciones creativas, sus virtudes y cimientos del mismo.
- ✚ La literatura de Ciencia Ficción es una lectura de comprensión de masas, pero con bases científicas, su propósito es la divulgación de las ciencias, tanto sociales como exactas.
- ✚ La literatura zombi es una expresión del contexto social que se vive, así como los miedos más intensos de la sociedad actual.
- ✚ El zombi es el monstruo del siglo XXI. Un monstruo está creado por la cultura del momento.
- ✚ Las TIC abren nuevas vías para el fomento de lectores y escritores dentro de la sociedad mexicana.

Resumen General

Esta tesis comienza con un recorrido por la historia de la Ciencia Ficción (CF); cómo representaba las sociedades de esas épocas, los logros sociales de los libros más

representativos de este género, así como el impacto de los temas que trata estas historias en tiempos más recientes, en especial después de la Segunda Guerra Mundial.

Esta información es necesaria para ir formando una definición delimitadora, que logre diferenciar al género de la Ciencia Ficción de la Fantasía. Posteriormente se plantea una definición que logra justificar la parte educativa y de reflexión que proporciona a sus lectores este tipo de lecturas.

En todos los géneros, la literatura en si misma refleja la sociedad del autor, por lo que desglosaré las representaciones más importantes, de los miedos sociales de cada época y el éxito de estos “monstruos”, gracias a que la gente los relacionaba con su realidad.

Con esto se descubrirá que el Zombi es el monstruo más representativo de los miedos de la sociedad actual, por lo que es importante conocerlo profundamente, con todos los significados e interpretaciones que tiene.

Una vez justificada la elección de estos temas para fomentar la lectura, se unificará el panorama de la sociedad mexicana con una estrategia que permita: Aumentar escritores jóvenes; ya que son un sector muy representativo de mexicanos. Además de aumentar lectores, lo cual a largo plazo logrará una mayor conciencia social.

"El hombre siente la necesidad de creer en lo imposible, mejor dicho, tiene necesidad de que lo imposible, lo improbable, pueda ser considerado como posible"

Aristóteles, Poética, 1460

I PAISAJE HISTÓRICO

Todo tiene un origen, gracias al pasado existe el hoy. La Ciencia Ficción, aunque se considera un género de reciente creación; apenas un siglo. Aunque no se ha creado de la nada, en realidad debería decirse que es un tema de reciente estructuración, porque podemos encontrar, desde muchos años antes de la fecha aceptada como el origen, grandes ejemplares que cumplen todas las formalidades estructurales de este tipo de historias.

En este capítulo se hará un recorrido histórico y se argumentará por qué algunos relatos se consideran parte de la historia de este género. Incluiré a escritores que incluso fueron creadores de la Ciencia, además de describir las temáticas populares en la Ciencia Ficción

1.1 Antecedentes

Al igual que la Ciencia, la Ciencia Ficción (CF) se remonta a Grecia con Platón, que representa las ideas de la Atlántida y el avance de la tecnología. Incluso este género tiene sus primeros rayos de luz, con escribas del antiguo Egipto y también en la visión del profeta Ezequiel, descritas en la Biblia; que hace alusión a naves espaciales, que describe que Yahveh se le apareció en un “carruaje volador” con una sola rueda que giraba sobre sí.

El primer relato que algunos consideran antecedente de la CF, es el ciclo de Satni-Khamois, hecho por un escriba del antiguo Egipto, durante el reinado de Tolomeo II (284-246 a.C.) o de Tolomeo VIII (117-81 a.C.). Pero yo no lo consideraría como antecedente.

En esta tesis mencionaré relatos basados en la temática de la Ciencia Ficción, explicando por qué sí serían antecedentes. Comienzo con los viajes al espacio específicamente a la Luna.

Algunos ejemplos que no considero para esta tesis, aunque algunos especialistas los consideren parte de los Antecedentes son:

- ❖ 284 - Ciclo de Satni-Khamois – Egipto.
- ❖ Siglo II - *Historia Verdadera* - Luciano Sarasota
- ❖ 1648 - *Mathematical Magick* - John Wilkins
- ❖ 1678 - *Mundos Subterráneos* - Anastasio Kircher
- ❖ 1698 - *Cosmeteoros* - Hyghens
- ❖ 1726 - *Los viajes de Gulliver* - Johnathan Swift
- ❖ 1742 - *Le nouveau dedale* - Rousseau
- ❖ 1771 - *El año 2440* - Sebastian Mercier
- ❖ 1860 - *Un viaje a la Luna* - Alejandro Dumas

Y no son considerados para ser ProtoCF porque:

- ❖ No transmiten conocimientos científicos
- ❖ No tienen trama narrativa

- ❖ Su trama está basada en la fantasía, desde el punto de vista del tiempo en que fueron escritos. (Aunque también tomaré en cuenta que para nosotros puede ser fantasía).

En la siguiente sección mencionaré los primeros antecedentes, que surgen junto con el gran desplome y triunfo de la astronomía; es el tiempo del cambio del modelo geocéntrico al heliocéntrico. Surgen científicos como Kepler o Galileo y el concepto de Fuerza, que inició la Física.

A pesar de que, en el siglo XIX, la Ciencia ya tenía su método científico, analítico y predictivo, aún no se reflejaba en la literatura, a pesar de existir grandes representantes del género que estaba en gestación (Proto - Ciencia Ficción); comparo esta etapa con un bebé en el seno de la madre.

Tabla 1 Inicios de la Ciencia Ficción

INICIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN: UN POCO DE HISTORIA				
Año	Autor	Nombre	Historia	Por qué es Proto CF
S. I 0067	Plutarco	Sobre la cara visible de la Luna	En un Concilio de Ciencia, se empieza a discutir sobre las características de la Luna; su composición de agua o gas. Y comenzaron a hablar de la posibilidad de vida en ésta, entonces se les aparece un Dios y les habla de la “verdad”; de	La trama es ficticia, sin embargo, se habla de las teorías científicas de esa época.

			los océanos y vida en nuestro satélite natural.	
1634	Johanes Kepler	Somnium Astronomicum	Kepler nos narra un viaje a la Luna a través de magia y artilugios. Describiendo lo que encuentra en ella; referente a propiedades, afectaciones a la Tierra, distancia y demás teorías científicas. En el viaje se encuentra con demonios, nativos del satélite.	Porque habla del movimiento de la Luna, de los eclipses. Todo esto era Ciencia de su época y fragmentos de su teoría, que se puede considerar una novela científica. Referente a los medios para llegar a la Luna, en su época eran ficción.
1638	Francis Godwin	Man in the Moone	Gonzáles llega a la Luna arrastrado por cisnes salvajes. Los habitantes de la Luna son criaturas de una moralidad superior	El procedimiento para llegar a la Luna en su época se consideraba plausible. Además de que la sociedad lunar, fue un intento de utopía.
1650	Cyrano Bergerac	Los viajes a los Estados de la Luna y el Sol	Es un viaje a la Luna con tecnología de propulsión, dejando el peso extra de la nave/cohete por el camino hacia el espacio. Los protagonistas viajan en una canasta, que	En este relato nos informa de la nueva teoría de los movimientos celestes, que era el sistema heliocéntrico. Su mayor aportación es la concientización de la nueva

			<p>simula a las cápsulas espaciales actuales. Los habitantes del Sol y la Luna se creen superiores y encierran a los humanos viajeros.</p>	<p>sociedad moderna; las bases para la Ciencia Ficción de extraterrestres y naves espaciales.</p>
1752	Voltaire	Micromegas	<p>Dos viajeros galácticos; que son gigantes en términos humanos, llegan a la Tierra, entonces se percatan de unos filósofos humanos, aunque para ellos son microscópicos.</p>	<p>Analizándolo desde los ojos del lector de aquella época, tiene datos de medidas y distancias, así como filosofía y astronomía; que eran las disciplinas de ese momento. En la actualidad se considerarían registro histórico de las ciencias nacientes. Pero en ese entonces se convirtió en un relato de divulgación científica a través de la ficción.</p>
1775	Louis Guillaume de la Folie	El filósofo modesto	<p>Es un relato del choque con una cultura extraterrestre. Un mercuriano con el humano. Adicional la máquina espacial, no era la idea común de su tiempo; que eran como máquinas voladoras con</p>	<p>Se adelanta a su tiempo, utiliza el conocimiento como científico francés y lo mezcla en una historia de extraterrestres y contexto social de su época. Utiliza la predicción de la primera nave espacial con base en la electricidad, cuando</p>

			<p>alas, sino que crea otras de diseño circular con su explicación de los beneficios.</p>	<p>apenas las investigaciones de su tiempo, se centraban en descubrir para qué servía este elemento.</p>
1798	Jean Paul Richter	Maschinenman	<p>Monólogo del Sr. Magnus; que vive rodeado de autómatas (no robots ya que aún no existía la palabra, ni el concepto)</p>	<p>Predijo “la asfixia causada por las máquinas”, mucho antes de que existiera la tecnología que causa este mal social. Este relato parece escrito por un hombre nostálgico de nuestra época, dónde menciona que él ha sido remplazado por máquinas.</p>
1817	Hoffman	El Arenero	<p>Los protagonistas son robots creados por relojería. Cuenta la historia de un joven que usa los lentes de Copelaos; el hombre de arena que se lleva los ojos de los niños. Con estos anteojos se enamora hasta la locura de un autómata.</p>	<p>Su problemática social se adelanta a su tiempo: ¿cómo reaccionaría la sociedad al ser engañados por un autómata? Además, los vestigios históricos apuntan a que los primeros autómatas eran hechos a través de relojería y la voz era a través de cavidades de aire.</p>

1818	Mary Shelley	Frankenstein	<p>El fanático de Ciencia, cuasi alquimista; Dr. Frankenstein, logra crear vida. Pero al ser el nuevo cuerpo de varios desperdicios, se considera creador de un monstruo, al cual desprecia y lo vuelve cruel, porque no lo quiere.</p>	<p>Muchos estudiosos de CF, consideran a este relato como el primero de Ciencia Ficción, pero en esta tesis, todavía es ProtoCF. Su temática referente al miedo por el avance científico, es un mérito, porque lo hace antes de que su sociedad cambiara en la revolución industrial.</p>
1826	Mary Shelley	El Último Hombre	<p>Narra una “guerra mundial” que causa una enfermedad, la cual acaba con la humanidad. Describe las dificultades y alegrías de los que se convertirían en los últimos habitantes del mundo. Pinta un París vacío, abandonado, dónde las pertenencias no sirven de nada, todos son iguales para la muerte.</p>	<p>Es un libro poco conocido de Mary Shelley, sin embargo, es muy importante para esta tesis; debido a que es un apocalipsis causado por una entidad biológica. Es similar a los escritos de zombis en la actualidad. Un relato progresista; marca emociones que la sociedad tendría de forma constante, pero 200 años después</p>

1838	Edgar Allan Poe	Las aventuras de Gordom Pym	Se trata de las aventuras de Gordom Pym, a través del mar para llegar a la Antártida, dónde enfrenta diferentes obstáculos para poder cruzar islas desconocidas.	Inspiró a grandes autores como: Julio Verne para una segunda parte, Lovecraft en <i>Las Montañas de la Locura</i> y hasta HG Wells. Para esta tesis Gordon Pym es un representante de ProtoCF ya que cumple los requisitos del manejo de conocimiento científico (Geografía y Psicología), además que en esta época el Polo Sur era un misterio.
------	-----------------	-----------------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

1.2 Hard vs Soft

Algunos críticos dividieron a la CF en dos, independientemente de su temática: “Hard” o “Soft”. Surge la división en los años 40 con Campbell y su nuevo estilo en *Astounding Science Fiction*, por ejemplo, el autor Isaac Asimov.

En los 50’s las obras de Ciencia Ficción llenan páginas con multitud de catástrofes. Y algunas de estas novelas serán el nacimiento de la CF Soft ya que se caracterizaban por el interés de los efectos sociales, políticos y ambientales, más que por la descripción de los artefactos.

1.2.1 Hard

“Se les llama Ciencia Ficción dura a las historias del género cuyo hilo argumental o elemento especulativo principal se desprende de postulados científicos, hasta cierto punto rigurosos. Por lo general, esta Ciencia Ficción tiene raíces en las ciencias exactas; como la física, la química o las matemáticas” (Michel, 2006, p. 7).

Los relatos “*hard*” adoptan la perspectiva del experto, basados en teorías o hipótesis científicas, dónde se describen detalladamente. Como dice Michael Ashley (1956): “Se trataba de la narración limpia y precisa, con una premisa simple, tratada con precisión por el autor, para conducirla a un resultado explosivo”

Entre sus representantes está uno de los padres de la CF; Julio Verne, que gracias a su forma tan específica en la que describe los detalles tecnológicos y se interesa principalmente por la técnica en sí misma, lo vuelven el precursor de la forma de narrar de esta división; “Hard”.

Incluso Verne criticaba mucho a Wells, debido a que pensaba que la forma en que sustentaba sus historias no era Ciencia, sin embargo, el tiempo demostró que muchas de sus teorías quedaron invalidadas y algunas otras “fantasías” de Wells, se volvieron Ciencia.

1.2.1.1 Julio Verne

Biografía

Verne nació el 8 de febrero de 1828, en Nantes, Francia. Él era diferente en muchos sentidos, estudió Derecho ya que su padre, aunque de posición desholgada consideraba que el entretenimiento no era parte de los estudios, por lo cual no le daba dinero para que cultivara su espíritu, sin embargo, Julio sacrificaba la comida, con tal de ir a obras de teatro y comprar libros.

Su papá nunca estuvo de acuerdo con su carrera literaria, cuando se enteró de sus actividades, le retiró el apoyo económico, forzando a Verne a trabajar tiempo completo en la escritura para mantenerse, aunque tenía otro tipo de trabajos.

Gracias a su trabajo tiene la idea, innovadora en su época, de novelar la Ciencia. Aunque trabajó por años, su verdadero auge en el mundo de la literatura fue hasta los 35 años, cuando encontró a su editor; Hetzel. Él publicó sus textos de manera seriada en la revista *Magasin d'Éducation et de récréation*, aunque no era científico fue miembro de la Sociedad de Geografía. Inevitablemente muere el 24 de marzo de 1905.

Obra

El principio de las obras de Verne era que la Ciencia estaba al servicio de la Ficción o la Ficción al servicio de la Ciencia. Muchos de su tiempo decían que relataba historias de aventura, pero cada historia tiene teorías científicas.

Como decía Hetzel, lo que Verne hacía era “resumir todos los conocimientos geográficos, geológicos, físicos y astronómicos amasados de la ciencia moderna y rehacer, bajo la forma atrayente y pintoresca que le es propia”.

Verne tenía conocimiento de Ciencia ya que era muy asiduo a sociedades científicas y bibliotecas, tomaba notas personales que lo convirtieron en experto de los temas que trata en sus libros. Algunos consideran que el conocimiento de Julio provenía del hecho de ser masón.

Algunos de los inventos atribuidos a él fueron:

Tabla 2 Aportes de Julio Verne

Invento	Relato
Submarino	Veinte Mil Leguas de Viaje Submarino
Bomba Atómica	Bajo la Bandera
Satélites Artificiales	Los Quinientos Millones de la Begun
Avión	Amo del Mundo
Cohetes y viajes espaciales	De la Tierra a la Luna y Alrededor de la Luna
Hologramas y espionaje tecnológico	El castillo de los Cárpatos
Helicóptero	Robur el conquistador
Videoconferencia	En el Siglo XX.

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Los anteriores son sólo artículos específicos ya que cada historia también relataba teorías de Geografía, Geología, Sociología, Historia, Psicología, Politología y demás Ciencias Sociales.

La mayoría de los inventos o predicciones de él ya estaba en teoría o en práctica. Las especulaciones de Verne, tienen una vertiente esencialmente científico-tecnológica y se basa a futuros cercanos o en el mismo tiempo.

Él lograba la conclusión de sus novelas, a través de aspectos técnicos que su tiempo permitía, no se consideraría adivino, porque actualmente existen cosas que escribió en

algún relato ya que fueron deducción lógica y conocimiento, lo que le permitió llegar a esas conclusiones.

Su verdadera aportación se basa en Novelar la Ciencia ya que la mayoría de los inventos de sus historias ya estaban mencionados en narraciones de otros escritores o eran ideas plausibles en el ambiente científico. Además del carácter pedagógico de sus obras y su estructura al narrar.

Referente a la estructura, destacamos que todos los relatos giran a través de uno o varios objetivos, una hipótesis principal y varias secundarias, marco teórico y medios técnicos para demostrarla, ejecución de la comprobación y conclusión. Un ciclo similar al método científico. Lo cual le otorga su lugar, como padre del género.

Verne escribió más de sesenta novelas que forman parte de la colección de Viajes Extraordinarios, en su mayoría ciencia novelada, con algunos tintes de libros políticos al final de su vida.

En esta sección resumiré las menos conocidas, pero igual de significativas:

Tabla 3 Historias de CF escritas por Julio Verne

Año	Nombre	Historia	Notas
1877	El experimento del Dr. Ox	Es un experimento (gas, utilizado como arma química) dónde buscan alterar el comportamiento de los individuos de un pueblo y en consecuencia se crea una guerra.	Muestra la relación de la Ciencia con la Psicología Social. Denota el miedo de una guerra causada directamente por la Ciencia.

1892	El Castillo de Cárpatos.	Es un hombre que mantiene viva a su amada, a través de hologramas y vídeos. Pero lo creen peligroso y lo empiezan a espiar a través de la tecnología (cables de telégrafo).	Al inicio podría ser una historia de fantasmas, pero es el final lo que la convierte en futurista. Relata problemáticas actuales; como derecho de privacidad, espionaje con la tecnología y realidad virtual.
1897	La Esfinge de los Hielos	Cuenta la historia del amigo de Gordon Pym, el cual logra sobrevivir, debido a que atraviesa el Polo Sur por un mar cálido al interior y el descongelamiento en verano. Que eran teorías geográficas en su tiempo.	Es la continuación de la historia de Edgar Allan Poe. Verne elimina todo el misterio y la convierte en una explicación racional. Al gigante, lo explica como una roca con propiedades magnéticas.
1905	La Invasión del Mar	Narra como un ingeniero planea llevar el mar hasta África, para regar los cultivos de forma fácil. Y desde un punto de vista innovador, sería una solución perfecta para que eliminar la pobreza de ese continente.	Plantea muchos problemas sociales referentes al avance científico. La sociedad de su tiempo tenía miedo al cambio.
1908	La caza del Meteorito	Es la lucha entre un científico y un hombre fan de la Ciencia, por ponerle su nombre a un asteroide, que resulta ser de oro y provoca la lucha de las naciones por conseguir la riqueza.	Hace una comparación entre la ciencia fanática y la metódica. Utiliza la nueva Teoría de la Atracción de la Materia, para justificar su historia. Pero mezcla muchos aspectos sociales, de poder y políticos.

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

1.2.2 Soft

“Se define como Ciencia Ficción Blanda a aquellas novelas, cuyo hilo argumental o soporte especulativo, no está basado en postulados científicos rigurosos, sino que éstos son un trasfondo para plantear un problema de índole moral, social o psicológico” (Michel, 2006, p. 7)

Uno de los representantes de la “Soft” es H. G. Wells. En sus historias él suele contentarse con algún preámbulo “pseudo-científico”, lo estrictamente necesario para enviar a sus personajes a la Luna o al siglo 803, lo más rápido posible.

Esta cara de la moneda es externalista, le interesa más la descripción de las sociedades que de las tecnologías, es de suma importancia el papel de la reflexión política y moral. Los escritores no proceden del mundo de las ciencias físico-naturales, sino que su formación es humanística y literaria, toman el papel del lector.

Los inventos tecnológicos se describen de acuerdo al conocimiento medio del lector. No es la misma forma como se describe diez años antes que después de años; que ha sido explicado una y otra vez, la precisión de la Ciencia pierde importancia en las creaciones de CF Soft. Por ejemplo: La astronave, durante mucho tiempo fue la novedad que merecía una detallada descripción, hoy sólo es un medio de locomoción destinado para que el hombre viaje al espacio, en este siglo es muy común, se habla de ella con el mismo interés que de un avión o un taxi.

Además, la Ciencia cambia, en el tiempo de Verne un proyectil balístico era viable para la actualidad es absurdo. En sus tiempos la anti gravedad era absurda, ahora es aceptada científicamente.

1.2.2.1 Herbert George Wells

Biografía

Hablar de las obras de Wells, es hablar de él ya que esa consciencia social de sus obras es el reflejo de lo que él vivió, si Verne paso pruebas difíciles de pobreza nunca fueron tan constantes y extremas como el caso de Herbert W.

Wells nació pobre, en la Inglaterra de 1866, sus padres dirigían una tienda de productos deportivos. Sus profesores no tenían vocación y lograron que la escuela fuera un tormento para él.

Un accidente y una negligencia médica hicieron que Wells ya no fuera a la escuela y comenzará a leer, gracias a su padre también le gustaba esto, él recuerda esta etapa como la mejor de su vida. Sus primeros novelistas favoritos fueron Dickens y Washington Irving.

Comenzó a trabajar, pero él era una persona muy distraída ya que se la pasaba en su mundo; por lo cual no sirvió para el trabajo de almacenista. Así que se dedicó a ayudar en una escuela, desafortunadamente ésta cerró por falta de alumnos y se fue a vivir un tiempo con su mamá, la cual trabajaba en una casa de ricos, ahí logró leer a Herbert Spencer y varios clásicos filosóficos.

Su vida laboral, fue de esfuerzo y estrechez económica, lo cual afecta a su salud, muy joven es diagnosticado de tuberculosis. Pero esto no lo detuvo y escribió un relato fantástico llamado *Los Eternos Argonautas*; el editor que lo publicó crea la *New Review* y lo contacta para escribir una historia con temática de un viaje al futuro. Wells rehace el relato y logra acabarlo y publicarlo en quince días. Logrando gran éxito con esa y sus siguientes novelas.

Cuando sólo tenía 29 años obtiene su libertad económica y se convierte en un reconocido escritor con gran imaginación. Sin embargo, con el tiempo se volvió más periodista y menos escritor de ficción, además que promovió grandes causas sociales, como la idea de fundar una organización que velara por la paz mundial.

Lucha contra su precaria salud haciendo deporte y dedicándose a escribir, además de gozar su vida familiar y a sus dos hijos, en una agradable mansión. A pesar de su mala salud muere a la edad de 80 años, el 13 de agosto del año 1946, satisfecho de su vida y diciéndole a sus amigos: «Proseguid: yo ya lo tengo todo».

Obras

Al igual que Verne, también tiene una obra muy extensa, pero la mayoría de sus novelas son políticas o de enfoque filosófico o cuentos que pierden la línea divisora entre la Fantasía y la Ciencia Ficción, pero incluyen alguna Ciencia Social en todo momento, dando un entorno de ficción dónde desarrollarse las teorías.

La obra de Wells se divide en tres; las novelas científicas, las familiares y las novelas sociológicas, sin embargo, en esta sección sólo resumiré las primeras.

Tabla 4 Historias de H. G. Wells

Año	Nombre	Historia	Notas
1888	Los Argonautas crónicos	Habla de un aparato que permite los viajes en el tiempo, se puede decir que este es el relato que inaugura los viajes en el tiempo.	Versión original de la Máquina del Tiempo. Publicado en la Revista <i>The Science School Journal</i>
1894	El bacilo Robado	Narra la planeación de un atentado terrorista biológico, con una sepa del cólera; que es robada a un científico, por un anarquista con intenciones de esparcirla.	Refleja el actual miedo al Bioterrorismo, este relato es un antepasado del género zombi.
1895	La máquina del Tiempo.	Un científico inglés viaja 800,00 años al futuro y descubre que la raza humana se ha dividido en dos; debido a que la Luna se destruyó y cayó a la Tierra. Una parte de la humanidad se fue al subterráneo y otra sobrevivió en	Este relato permitió que la mutación se convirtiera en un tema de la Ciencia Ficción y se entendiera mejor la Teoría de la Evolución. También se percibe al tiempo como la cuarta dimensión; en la actualidad ya

		<p>la superficie gracias a las máquinas de los Morlock (Subterráneos), pero a cambio estos se alimentan de los Eloi (Los de la superficie).</p>	<p>es una teoría científicamente aceptada,</p>
	<p>La Isla del Dr. Moreau</p>	<p>Es la aventura de un náufrago, que llega a una isla, donde un Doctor realiza experimentos con animales, para convertirlos humanos. Describe las ideologías tan humanas de los “experimentos”, así como su terror y su primitivo gobierno.</p>	<p>Demuestra que el ser humano y los animales son muy parecidos en comportamiento. En muchos diálogos, narra la anatomía de los animales, centrándose en la ciencia de la Biología, además de tratar una temática social.</p>
<p>1897</p>	<p>La Estrella</p>	<p>Es un relato corto, donde el protagonista no es el ser humano, sino que en la historia la humanidad pasa desapercibida. La forma de narrar de Wells, tiene ese objetivo. Es la historia de una estrella que pasa por el Sistema Solar y destruye a la Tierra.</p>	<p>Muestra teorías científicas de fenómenos astronómicos, aspectos de la composición terrestre y la relación de la Luna/Marea y Polos Magnéticos/Rotación. Explica que el Sistema Solar está aislado ya que no hay otros sistemas de planetas y estrellas cercanos.</p>
<p>1897</p>	<p>El Hombre Invisible</p>	<p>Describe a la Ciencia como un poder desconocido y a los avances como peligrosos y desventajosos, para la cordura del ser humano. El científico al</p>	<p>Wells muestra un contraste sobre el mundo rural y el ciudadano. Uno con su ritmo de vida acelerado y el otro con su nivel de ensimismamiento.</p>

		<p>volverse invisible, evita que tenga interacción social, lo cual lo convierte en perverso.</p>	
1898	La Guerra de los Mundos.	<p>Narra cómo unos “marcianos” invaden la Tierra ya que su mundo era viejo y necesitaban la Tierra; afirmación sustentada por la teoría científica de su momento. Además, que al ser más viejos se decía que eran más evolucionados y que sólo eran cabezas.</p>	<p>Gracias a este relato, las nuevas generaciones crecimos con invasiones extraterrestres. Predice al rayo láser destructivo y las armas químicas. Y juega con la idea de un gobierno mundial.</p>
1899	Cuando el durmiente despierta.	<p>Un hombre se conserva a través de animación suspendida y doscientos años después despierta. Pero se había formado un poder supremo de Naciones, que tienen como pilar fundador a este ser mítico; “el durmiente”, que era él. Sin embargo, todo se desequilibra cuando él despierta por lo que intentan matarlo</p>	<p>Es una crítica social al sistema, injusto y racista, también nos describe nuevas tecnologías. Por ejemplo: Las calles rodantes, artefactos <i>touch</i>, la televisión por cable, el reproductor de vídeo, aeroplanos, máquinas de noticias parlantes, clima y luz controlados, niñeras robóticas y tecnologías de energía alternativa.</p>

1903	Los acorazados Terrestres	Cuenta la historia de una guerra con maquinaria innovadora. Los seres humanos van a priorizar su supervivencia sobre toda cuestión, sea política o religiosa.	Describe de una manera realista lo que son los tanques de guerra y la ineficiencia de las trincheras contra éstos; pero lo hace tiempo antes de que fueran una realidad.
1904	Alimento para Dioses.	Es una novela de gigantismo, su argumento científico es la heraclea fobia. Un nutriente diseñado para incrementar el tamaño de un bebé y se convierte en gigante; no sólo de tamaño, sino también de mente.	Wells aprovecha para criticar la rigidez de la sociedad inglesa, que no aceptaba mentes diferentes.
1904	El país de los Ciegos	Narra la historia de un montañista que se pierde y llega a un valle secreto, conocido como el País de los Ciegos, un pueblo rural, que había formado sus propias construcciones sociales y arquitectónicas ya que todos carecían de visión.	Ejemplifica la evolución de un lenguaje; palabras que desaparecieron del colectivo. Para los ciegos no existe la palabra <ver>, aunque la pronuncian carece de significado. Es un relato que sirve para demostrar el sentido práctico en la sociedad, de la dualidad de <significante/ significado>.

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Esta división en la Ciencia Ficción también fue un reflejo de la lucha dentro de la Ciencia; entre las Ciencias Exactas o Duras y las Ciencias Sociales. Algunos pregonaban que la Política, Psicología, Antropología e incluso, la Ética, son ciencias con las mismas

facultades que la Física Nuclear. A continuación, describiré la lucha de las Ciencias Sociales ya que de esta forma podremos delimitar también a la Ciencia Ficción.

1.2.3 La Guerra

El contenido de los libros de Wells es sociológico, sin embargo, para algunos no era Ciencia, porque lo social no era parte de las disciplinas más avanzadas en metodología; antes se llamaban Humanidades, desconocían a la Ciencia. Éste era el panorama en el cual nacieron disciplinas como la Sociología, Economía, Psicología, etcétera.

En el siglo XVIII surgen las Ciencias Sociales, con base en la experiencia y razón (análisis), se trató de alcanzar el rigor analítico y deductivo de la Física. En el siglo XIX se separó la Ciencia Mecanicista; atribuida a las Ciencias Duras, cuyo objetivo era comprender la totalidad de la naturaleza, de las disciplinas humanísticas; Ciencias Blandas.

Estas últimas se ocupan, de la parte sentimental y emocional del ser humano. Su experimentación es a través de comparar diversas situaciones análogas (la civilización, historia, derecho, arte, poesía, política...). Esta división también se vio reflejada en la perspectiva que tenía Julio Verne de Wells, los cuales vivieron y escribieron a finales de ese Siglo.

En esa época se trató de comprobar que los textos culturales tienen desprecio por la tradición racionalista, su objetivo era demostrar evidencia de la falta de rigor en los estudios culturales, pero esto también se podía observar en otras Ciencias. Otro de los problemas con las Ciencias Sociales, es que, para el nacimiento de la metodología científica, se tuvo que hacerse una línea divisoria con otras disciplinas, mientras que la Ciencia lograba inspirar la confianza necesaria.

Weinberg, Premio Nobel de Física, en 1996 menciona que “un elemento esencial, necesario en el nacimiento de la ciencia moderna fue la separación entre el mundo de la ciencia física y el mundo de la cultura humana [...], antes de ese tiempo, las nociones

naturalistas explicaban que algunos pueblos fueran naturalmente esclavos” (Weinberg, 1996). Sin embargo, es un hecho que la naturaleza no está separada de la cultura.

No importando en qué siglo sea la confrontación, la esencia de ésta, es que las Ciencias Sociales no tienen un carácter racional, que su conocimiento no es científico, que se basan sólo en el conocimiento intuitivo (empírico) y que no tienen una técnica específica. Pero esta percepción se debe a una mala delimitación de lo que se considera Ciencia. Aun así, éstas se han esforzado por demostrar, que al igual que en el método científico, tienen las dos esencias.

Para zanjar un poco esta división, lo primero a hacer es definir al conocimiento, el cual es la información que se obtiene de la relación que se establece entre el sujeto y objeto, su objetivo es llegar a lo verídico. Inicia con la observación; que es la etapa empírica, "esta etapa del conocimiento se llama sensorial y se basa en las sensaciones y las impresiones" (Tse, 1923, p. 5). Continúa con la etapa racional o analítica, la de explicar el por qué y el cómo de las cosas, analiza un fenómeno descomponiéndolo por partes.

El conocimiento, pasa de ser un proceso mental de reconocimiento del medio y de nosotros, a un elemento de nosotros mismos, que utilizamos diariamente. La forma en que manejamos las cosas de nuestro entorno es muestra del conocimiento que tenemos de él, desde las cosas más simples hasta las más complejas, como la Ciencia; la cual se considera una actividad creada por el hombre con el fin de investigar el mundo para transformarlo en conocimiento.

Ya que se definió al conocimiento general, lo cual es importante para saber por qué los libros de ficción también dan conocimiento. Ahora continúo con la historia de la lucha de las Ciencias Sociales.

“Desde su constitución como disciplinas se pretendía estuvieran separadas de la Filosofía para adentrarse en el terreno de lo científico y han estado bajo la influencia de los estándares de la cientificidad, dominantes en el ámbito de las ciencias naturales” (Gómez, 2003, p. 9).

A pesar de usar términos prestados de las ciencias “duras”, a través de los años, varios científicos sociales han intentado demostrar que lo Social también es Ciencia. Uno de los primeros guerreros fue A. Smith; que entendía al método como una combinación de análisis teórico y prueba empírica, pero que por sí solo no bastaba para producir Ciencia. Era necesario formular leyes y elaborar una teoría explicativa de los fenómenos, por lo que creó las Leyes de la Economía.

En el Siglo XIX, Comte pensó que los métodos científicos podían aplicarse a los problemas sociales con resultados precisos, él pensaba que todos los fenómenos; humanos y sociales, estaban sometidos a leyes naturales invariables. Intento clasificar a la Sociología como Ciencia. John Stuart Mill, divide a lo social en dos tipos de leyes; las empíricas y las estadísticas, considerando a estas últimas, las adecuadas cuando se trata de colectivos.

Las Ciencias Sociales usaban métodos enumerativos, prestados de la Geología y Biología, como leyes y términos del Evolucionismo, pero esto sucedía en ambas direcciones; de Exactas a Sociales y de Sociales a Naturales.

Durkheim consideró “que los conceptos básicos de la Ciencia derivan de los hechos sociales, por ejemplo, espacio, tiempo y causalidad” (Gómez, 2003, p. 42).

“Los que han afirmado que la acción humana no puede ser predicha, se han equivocado. Las uniformidades que se dan en el proceder humano, sólo pueden expresarse en términos de la probabilidad con que una circunstancia concreta producirá una determinada respuesta por un agente o pluralidad de agentes. Toda relación social se sustenta en la probabilidad” (Gómez, 2003, p. 48). El científico social debe distinguir entre juicios y hechos para ser objetivos.

La historia de esta guerra, nos indica que fue Max Weber con sus Ensayos Metodológicos quién fundamentó el conocimiento científico de la acción social, se opuso a la dicotomía alemana que dividía naturaleza del espíritu; diciendo que la primera es de conceptos y la segunda de vivencias.

Weber divide el conocimiento en dos: el primero necesita interpretación y el otro la explicación que viene de la causa-efecto; teniendo los dos conocimientos el mismo método científico. Menciona que en las Ciencias Histórico-Sociales hay una sed mayor por explicaciones causales, buscan ir más allá de la determinación de conexiones y leyes funcionales propias de las ciencias naturales. Y como él dice: “Una nueva Ciencia surge, cuando se abordan nuevos problemas con métodos nuevos y se descubren verdades que inauguran nuevos problemas significativos” (Gil, 2004, p. 158).

Uno de los físicos más reconocidos del siglo pasado, considera necesario esa sed en la Ciencia. Einstein da relevancia a la Teoría más que al experimento, menciona que la interpretación de los fenómenos físicos es la conexión conceptual entre los problemas. Una de las grandes problemáticas de las Ciencias Sociales, que comparten también en menor o mayor medida con las otras Ciencias, es que tiene múltiples posibilidades de teorización; el mismo problema puede ser tratado desde diferentes puntos de vista, por lo que hace a las teorías, modificables.

Es igual en todas las Ciencias, tanto Exactas como Sociales; los conceptos¹ se usan de diferentes formas, aunque sean teorías diferentes o incluso opuestas, éstos son la base de la Ciencia. Para ejemplificar lo anterior, están los conceptos de Fuerza, Masa y Energía en las Ciencias Naturales y en las Ciencias Sociales tenemos otros como los de Poder, Sujeto, Individuo y Masa Social. Esos no son conceptos que tengan un significado claro y preciso ya que puede tener muchas significaciones. Pero el uso de términos no hace que una Disciplina sea Ciencia.

Otra de las cosas por la que son atacadas las Ciencias Sociales es su verificación ya que son demasiadas variaciones dónde un lo puede cambiar todo. Sin embargo, “lo propio de la Ciencia no es su verificación definitiva, sino su falsabilidad” (Asensi y Parra, 2002, p. 10). “Una verificación definitiva resultaba imposible como método para certificar un enunciado” (Asensi y Parra, 2002, p. 11). Todo en ésta puede ser revisado.

¹¹ Concepto es el resultado de procesos cooperativos de interpretación en los cuales los actores individuales promulgan pretensiones de validez sujetas a la reinterpretación y la negociación con otros interlocutores.

Como afirma Bunge “la Ciencia, en resolución, crece a partir del conocimiento común y le rebasa con su crecimiento”, el conocimiento se puede falsear debido a que no todos tenemos el conocimiento o la tecnología para verificarlo. Por ejemplo, teorías que fueron clásicas por generaciones, como el Sistema del Universo Geocéntrico, se debió a que todos podían comprobarlo "cualquier persona podía ver que el firmamento era vasto, puro y totalmente distinto de la Tierra, pero también que daba vueltas alrededor de ésta, que, aunque pequeña, era el centro de todas las cosas” (Crosby, 1977, p. 30).

“El método científico tiende a reunir una serie de características que permiten la obtención de nuevo conocimiento. Es el único procedimiento que no pretende obtener resultados definitivos y que se extiende a todos los campos del saber” (Asensi y Parra, 2002, p. 13). Sólo a través de éste, podemos tener garantía de que, aquello que se ofrece como Ciencia, lo sea ya que tiene dos etapas; de documentación y de experimentación.

En la Ciencia nada es verdad absoluta; sólo son teorías verdaderas, las cuales se pueden comprobar como erróneas después de muchas investigaciones lógicas. En el siguiente apartado de la tesis hablaré sobre el gran dilema de lo qué es Ciencia y cómo lo social es científico.

Para que toda esta guerra acabe, es necesario quitar esa división de Duras vs Blandas y tener como prioridad la división hecha por el objeto a estudio; ésta sería en Formales y Fáticas.

En las Ciencias Formales se estudian y analizan los ideales; como conceptos y objetos abstractos, por ejemplo, la Lógica y las Matemáticas. Las Ciencias Fáticas estudian objetos y hechos reales que forman parte del contexto del hombre; éstas se subdividirían en Naturales y Sociales. Las Ciencias Naturales son las que comprenden fenómenos que se realizan en la naturaleza, sin la intervención del hombre. Las Sociales se dedican al estudio del hombre en todos sus aspectos, como el cultural, económico y político.

Esta nueva división es necesaria ya que el método científico es el camino común para lograr la verdad. El objetivo es crear un conocimiento verificable, racional y sistemático.

“No existen respuestas definitivas, porque no existen preguntas finales” (Bunge, 1966, p. 37).

Al ser reflejo de esta guerra, “a partir de los años ochenta la Ciencia Ficción se hace mestiza” (Mariuzza, 2011, p. 14). Se creará un nuevo “Hard” en el cual la investigación científica y tecnológica, así como sus posibles consecuencias, son descritas de un modo más realista: Trabas burocráticas, competencia entre colegas, fracasos, etc. La Ciencia comienza a ser vista como una actividad humana, fruto de la sociedad de su tiempo, aunque dándole importancia al método científico, incluso en las obras de CF “Soft”.

Algunos precursores de este mestizaje son:

❖ 1871 - La raza futura - Bowler Lytton

Es una historia que se sustenta en una teoría científica muy común de su época; nos habla de vida en las profundidades de la Tierra. Sin embargo, más que una obra de Ciencias Naturales; es una utopía que resuelve gran parte de los problemas sociales.

Es una trama de Ciencia Política, a través de un desarrollo sociológico y psicológico. Refleja las costumbres de su época; el papel de la mujer, el feminismo emergente y lo que debería ser una mujer feliz y marcando un machismo exacerbado. Además, muestra una evolución en la forma de pensar del ser humano y del lenguaje (similar al coreano).

Lo más interesante es que su teoría de cómo sería una raza evolucionada, en la actualidad los conceptos de esta historia se utilizan en Universos de CF como en *Star Wars* (“La Fuerza”). También existen científicos que consideran que hay “algo” que une al todo; como en el Universo de Cuerdas. Lytton crea algo similar: el “*Vrii*”; que es un poder que lo abarca todo, él lo compara con la energía eléctrica, reflejando los experimentos científicos de su época.

❖ 1912 – La muerte de la Tierra – J. H. Rosny

Es la historia que contarían los *Ferromagnetales*, cuando hablaran de la guerra contra los humanos. Éstos últimos no se dieron cuenta de que fueron eliminados por esta nueva

raza, se lo atribuían al destino. Su espíritu fue destruido y con ello su curiosidad científica; fue como la muerte de un viejo ya que éramos una especie vieja; miles de años pasaron antes de la extinción. Sin embargo, el protagonista estaba lleno de esperanza; como un niño, hace que los lectores no veamos el fin de nuestra raza con la resignación de los Últimos Hombres.

Esta es una obra de Ciencia Ficción ya que su ambiente tecnológico y futurista se sustenta con inventos que en la actualidad existen, es sorprendente la capacidad de visión de futuro que tuvo en ese siglo. Hablaba de modificaciones genéticas, de agua y alimentos sintéticos y modificados, describía como las ondas de radio eran el medio de comunicación y hablaba de planeadores; carros voladores, los cuales son una realidad en la actualidad, porque ya existen prototipos.

Pero lo más interesante son sus teorías de una era nuclear, a través del descubrimiento del átomo se crea una era con efectos devastadores en la naturaleza, así como la aceptación de la teoría científica que el mundo moriría por sequía, que el agua no es inagotable.

Su escenario ficticio es tan elaborado, que apenas notas cuando habla de las propiedades electromagnéticas y sus efectos. Al ponerles nombre, <ferromagnetales> se vuelven parte de la trama, pero en realidad es el poder de esta tecnología y cómo puede afectar a los polos terrestres y a la naturaleza. ¿Por qué los Ferromagnetales destruyeron a la raza humana? Por su poder de cambio climático, por su capacidad de crear orificios/zanjas y por su poder de vivir de la basura metálica del ser humano. Vivimos en una Tierra sustentada por cuestiones electromagnéticas.

❖ 1913 – La Zona Ponzoñosa - Arthur Conan Doyle.

Es una historia apocalíptica con final feliz. Narra la continuación de un personaje que conocimos en su libro de *Mundo Perdido*; el Profesor *Challenger*. El objetivo de Conan, era ocupar el lugar del mítico Sherlock Holmes, pero este personaje se concentraría en el área de la Ciencia Ficción.

En esta aventura, Challenger descubre que la Tierra va a pasar por una franja de éter venenoso, entonces planea una solución; se encierra en una habitación llena de oxígeno, pero éste se acaba, en ese momento él y sus amigos deciden morir por el gas venenoso, pero resulta que ya había acabado todo.

Es un relato melancólico de las condiciones catastróficas de Londres, completamente “muerto”, sólo sobrevivieron aquellos que, por salud, necesitaban el oxígeno. El final es esperanzador ya que los efectos eran pasajeros y todos viven, aunque las máquinas que no tuvieron al hombre para controlarlas por un tiempo, causaron la mayor destrucción.

1.2.4 Escritores

Los escritores de Ciencia Ficción predicen problemas y catástrofes plausibles, la capacidad de solucionarlos depende de su educación y preparación, no sólo de la imaginación. Ellos deben obtener soluciones de la nada o dejar el problema sin solución, terminando la historia con un desastre dramático. Pero el mejor modo de evitar una catástrofe es actuar para prevenirla, tener un uso adecuado del petróleo y desarrollar a tiempo fuentes alternativas de energía, pensar las consecuencias internacionales de la bomba atómica antes de que se inventará o disminuir la tasa de nacimientos; antes de que la población alcance cifras peligrosas.

Para lograr soluciones efectivas, se tiene que prever la catástrofe a tiempo y la Ciencia Ficción ayuda a eso. Es necesario que los escritores tengan cierto conocimiento científico, no sólo ficción, sino que las historias tengan equilibrio entre Ciencia Ficción dura (Hard) y blanda (Soft). En la actualidad faltan generaciones de grandes divulgadores de Ciencia, a través de la CF; el más destacado y contemporáneo es Stephen Hawking, sin embargo, necesitamos más como:

- ❖ **Arthur C. Clarke:** Matemático y físico, graduado del *Kings' College* de Londres. Fanático de la Astronáutica, entre sus logros científicos se encuentra el establecimiento de los principios de comunicación vía satélite en órbita

geoestacionaria. Sus obras más representativas son: *2001; Una odisea espacial, Cita con Rama y El fin de la infancia.*

- ❖ **Robert I. Forward:** Decano de los laboratorios Hughes en Malibú, California y pionero en el campo de la electrodinámica gravitatoria. Diseñó la primera antena láser para recoger datos gravitatorios. Actualmente la Nasa trabaja en el diseño de un motor de antimateria propuesto por Forward. Sus obras más conocidas son *Huevo de dragón, El vuelo de la libélula y Camelot 30k.*
- ❖ **Gregory Benford:** Dr. en Física por la Universidad de California. Profesor de astrofísica, tiene investigaciones de turbulencias en plasma; consejero científico de consultores de la NASA. Entre sus libros más famosos están: *Crono paisaje* y el primer libro de la segunda trilogía de la Fundación; *El temor de la Fundación.*
- ❖ **Larry Niven:** Estudió matemáticas y psicología en la Universidad de Topeka. Sus obras representativas son *Mundo Anillo y Encuentro con Medusa;* en los cuales crea un universo ficticio.
- ❖ **Isaac Asimov:** Uno de los escritores de Ciencia Ficción más representativo. Doctor en Biología, se le reconoce su excelencia como docente universitario. Conocido por su Universo de *Fundación* y las historias de robots, como *Yo Robot.*
- ❖ **Greg Egan:** Estudió matemáticas en la Universidad de Australia Occidental, es programador informático, además de escritor. Logró una trilogía que explica la teoría cuántica, conocida como el Ciclo de la Cosmología Subjetiva, que se divide en las novelas de *Cuarentena, Ciudad Permutación y El instante Aleph.*
- ❖ **Fred Hoyle:** Astrofísico, creador de la Teoría del Estado Estacionario del Universo; explicaba que éste siempre ha existido, contraria a la Teoría del *Bing Bang.* Su obra más importante es *La Nube Negra.*

No sólo científicos de Ciencias Naturales, también se necesita verdaderos científicos sociales, por ejemplo:

- ❖ **George Orwell:** Representante de Ciencia Ficción en la sección de utopías. Fue periodista y crítico de literatura. Sus novelas más conocidas son: *1984* y la *Rebelión en la Granja.*

- ❖ **Aldous Leonard Huxley:** Graduado en Literatura Inglesa en Balliol Collage. Sus principales obras son *Un Mundo Feliz* y *La Isla*.
- ❖ **Ray Bradbury:** Se formó de manera autodidáctica en la biblioteca; escritor de profesión. Se considera un narrador de cuentos con propósitos morales, él habla sobre el día a día. Sus obras más conocidas son: *Crónicas Marcianas* y *Fahrenheit 451*.
- ❖ **Kurt Vonnegut:** Estudió bioquímica en la Universidad Cornell, después de ser soldado y prisionero de Guerra en la Segunda Guerra Mundial, estudió Antropología en la Universidad de Chicago. Su obra más conocida es *Las Sirenas de Titán*.
- ❖ **James Graham Ballard:** Estudió Medicina en la Universidad de Cambridge. Estuvo en un campo de concentración en la Segunda Guerra Mundial. Sus obras más conocidas de Ciencia Ficción son *Mundo Sumergido* y *La Sequía*.
- ❖ **Philip K. Dick:** Escritor estadounidense, tenía graves problemas psicológicos. Durante un tiempo estudió en la Universidad de California, en Berkeley. Sus principales libros son *El hombre en el castillo*, el cual ganó un Premio Hugo, también escribió la historia de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* y *SIVAINVI*.

1.3 Sociedad y Ciencia Ficción

Un escritor de Ciencia Ficción al crear sus personajes; debe proporcionar más de una motivación para su actuar, no se tiene que poder predecir, ni siquiera debe quedar claro cuál de los distintos motivos posibles podría ser el verdadero, dando un conjunto particular de circunstancias. ¿Por qué?, “porque ésa es la forma en que la gente se comporta en la vida real y cuanto más fielmente imitan los personajes el comportamiento de los seres reales, tanto más nos gustan y tanto más efectivamente atrapan nuestro interés y nos emocionan” (JCMORAL, 2015).

Brian Aldiss menciona que los relatos de CF no necesitan ser escritos por científicos, como los relatos de fantasmas no son escritos por espectros. Sin embargo, sus

conocimientos de Ciencia, “tampoco deben parecer de periódico dominical”, como dijo Asimov o en la actualidad se diría estilo revista de Muy *Interesante*.

1.3.1 Temática

Una de las formas, en las cuales los críticos de CF intentaron ponerse de acuerdo para delimitarla, fue enlistando los temas de los que trataba ésta, tanto en revistas como en libros.

Sin embargo, en los años en el que se comenzó esta unificación, aún existía el fantasma de las revistas *pulp*. Esto se vio reflejado en comentarios, estilo Michael Butor; que definía a la Ciencia Ficción como historias de marcianos y cohetes.

Esta idea generalizada, se vio comprobada en revistas pulp como *Amazing Stories*; ya que el “mismo escritor podía contar la misma historia como Western o como CF: bastaba sustituir revólveres por pistolas desintegradoras, indios por alienígenas y diligencias por naves espaciales” (Castro, 2008, p. 166).

Las temáticas principales son:

Tabla 5 Tabla de Temas

<u>SPACE OPERA</u>	
PERSONAJES:	Extraterrestres, viajes espaciales, BEM (Bug Eyod-Monster), imperios galácticos y conquista de mundos.
DESCRIPCIÓN:	¿Seremos los únicos con inteligencia, existiendo en un universo infinito? Estos relatos contestan a esta pregunta, recurriendo a la tecnología que podría existir para viajar de forma rápida a las estrellas. Suele estar ambientada en el Universo o Sistema Planetario. Actualmente las Naves Colonia en formas cilíndricas son una realidad teórica, gracias a Gerard K O’Neill de la Universidad de Princeton. Para un niño sería extraño que le

	indiquen que las colonias espaciales no son posibles, ellos lo ven como un destino seguro. El boom espacial en la literatura, surge de una necesidad para resolver problemáticas en la Tierra, por ejemplo: Volver al planeta, un mundo agrícola reduciendo contaminación, ruido y caos urbano ya que las fábricas estarían en la Luna. Arthur C. Clarke, considera a la conquista del espacio como un nuevo renacimiento.
NOTAS:	Edgar Allan Poe inspira a Lovecraft con su idea de criaturas que viajan por el espacio. (Sadoul, 1973, p. 11). Los humanos buscan <i>aliens</i> ; pero si se captara una señal, hay posibilidad que, en nuestro tiempo, se trate de una civilización muerta hace miles de años.

EJEMPLOS DE SPACE OPERA

NOMBRE	AUTOR	AÑO	RELEVANCIA
<i>La Fundación</i>	Isaac Asimov	1942	Crea las Leyes de la Robótica. En su historia los robots conducen a la humanidad, sin que lo sepan, a su desarrollo. Y se crea el término de psicohistoria; que es el estudio de los pequeños desencadenantes que definen la Historia, la comprensión emocional de la sociedad humana.
<i>Hyperion</i>	Dan Simmons	1989	Es un futuro en el cual el ser humano se expandió por el Universo. El protagonista es un ser llamado Alcaudón, el cual tiene el poder de manifestarse por toda Hyperion, narra la forma como terminó la humanidad en la Tierra y las viejas costumbres que la humanidad se llevó al espacio.
<i>Odisea Espacial</i>	Arthur C. Clark	1968	El protagonista de toda la saga es un monolito; concientizador de la humanidad permitiéndole la evolución. Este objeto no sólo estuvo en la Tierra, sino que apareció en Europa dónde se dieron cuenta de todos los avances que se habían propiciado, gracias a éste.

<i>La Saga de Ender</i>	Orson Scott Card.	1985	Es un niño súper dotado que logra unir a todos los tipos de extraterrestres, impidiendo que el ser humano se convierta en un exterminador de razas.
-------------------------	-------------------	------	---

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Tabla 6 Robots y Monstruos

<u>ROBOTS Y MONSTRUOS</u>	
PERSONAJES:	Mutantes, animales modificados genéticamente, malformaciones, Inteligencia Artificial, Computadoras, Androides y Máquinas
DESCRIPCIÓN:	El grueso de la población identifica que una bomba nuclear causa radiación y ésta es mala para la salud a largo plazo ya que causa malformaciones genéticas y enfermedades generales. Los Monstruos surgen del miedo a lo desconocido y en especial, a lo nuevo; como a la bomba atómica, la genética y la tecnología, pero la CF educa a la sociedad para vencer este temor. Al inicio los Androides eran monstruos, sin embargo, conforme la sociedad los asimilo, se convirtieron en benefactores. El término robot surge en 1921, con el escritor Karel Kapek y su obra <i>R.U.R.</i> , pero mucho tiempo antes ya había androides; con la tecnología de los relojes y la voz provocada con presiones de aire. Uno de los dueños de estos era San Alberto, santo de la Ciencia en la fe católica y maestro de Santo Thomas de Aquino. Pero la esencia, del robot de la CF, es que piensa y puede aprender, aunque no tenga cuerpo; tendrá como consecuencia la adaptabilidad y, por lo tanto, teóricamente desarrollara emociones. Nuestro límite de inteligencia es el tamaño de nuestro cerebro, pero un ordenador no tiene límites.
NOTAS:	Aún en Siglo XXI hay muchos lugares inexplorados al 100%, por ejemplo: La Antártida (fue utilizado por Lovecraft, en <i>Montañas de la Locura</i>) y El Amazonas (donde Anne Rice inspira sus <i>Crónicas Vampíricas</i>).

EJEMPLOS DE ROBOTS Y MONSTRUOS			
NOMBRE	AUTOR	AÑO	RELEVANCIA
Yo Robot	Isaac Asimov	1950	Una revolución contra el hombre por parte de las máquinas, que nos han superado en inteligencia y físicamente son mejores que nosotros.
Hombre Bicentenario	Isaac Asimov	1976	Un robot después de años de existencia, es reconocido como humano ya que conoció el amor con quien fuera su familia.
¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?	Philip K. Dick	1968	Nos hace perder idea de quién es robot y si los humanos en realidad ya lo son. Los adelantos de regeneración, trasplante de órganos robóticos y control de emociones han evolucionado a tal grado, que se pierde el límite.

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Tabla 7 Gigantismo y enanismo

<u>GIGANTISMO Y ENANISMO</u>	
PERSONAJES:	Extraterrestres gigantes, robots gigantes, monstruos gigantes, microorganismos y nanotecnología.
DESCRIPCIÓN:	Este es un tema muy confuso ya que roza con la fantasía, duendes, elfos y hadas. Un gigante, es todo lo relacionado a una gran cantidad de algo, abundante excesivo y muy grande. En la mayoría de la CF, se refieren a máquinas gigantes, que es el género futurístico Mecha. El enanismo se refiere a todo lo pequeño, diminuto; de este concepto derivan dos términos; Micro y Nano. Otra forma de encontrar enanos y gigantes en la Ciencia Ficción es con la teoría de la evolución y la adaptabilidad.

NOTAS:	Es humanamente posible tener enfermedades como el enanismo o el gigantismo, según los Récord Guinness el hombre más alto es Sultán Kösen, un turco de 31 años que mide 2,51 m y el más enano es Chandra Bahadur Dangi, un nepalí de 74 años que tan sólo mide 54,6 cm.
--------	--

EJEMPLOS DE GIGANTISMO Y ENANISMO

NOMBRE	AUTOR	AÑO	RELEVANCIA
Guerra de los Mundos	H. G. Wells	1898	Los extraterrestres tienen enormes máquinas de guerra.
Star Wars	George Lucas	1977	Extraterrestres gigantes, muy similares a los trolls; llamados Rancors, tenían atemorizados a los humanos del planeta Dathomir, hasta que una Jedi los dominó y se convirtieron en las mascotas del clan de las mujeres Jedi.
Starship Troopers	Heinlein	1959	Insectos extraterrestres gigantes y con cerebros enormes.
Micro	Michael Crichton	2011	Tecnología subatómica de partículas para reducir a los seres orgánicos e inorgánicos. Los protagonistas son unos jóvenes científicos. La historia es una crítica al mal uso y ambición de los que financian proyectos.
El Mundo Subterráneo	S. Fowler Wright	1929	Un joven viaja al futuro 500.000 años donde encuentra a la Tierra llena de seres extraños, derivados de los humanos.

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Tabla 8 Poderes de la Raza Humana

<u>PODERES DE LA RAZA HUMANA</u>			
PERSONAJES:	Cerebro Humano Desarrollado, que permite poderes, antes considerados magia.		
DESCRIPCIÓN:	El ser humano no nace de generación espontánea, sino que evoluciona, resultando lógico pensar que el próximo paso en la cadena evolutiva será a nivel intelectual; como poder escuchar los pensamientos. Incluso el ser humano se puede ayudar con las modificaciones del ADN, siendo plausible que se modifique el cerebro para captar impulsos eléctricos. La levitación aún en la CF se considera magia, porque no hay teoría que permita al ser humano no ser afectado por la Gravedad, sin embargo, como máquina o capacidad en los extraterrestres, sí es una temática frecuente.		
NOTAS:	En 1924 Hans Berger descubrió los impulsos eléctricos de la actividad neuronal, en la actualidad los detectamos con la electroencefalografía (EEG), que es algo similar a escuchar de forma simultánea toda la actividad de la Tierra, un zumbido inconcreto. Escuchar los pensamientos, sería posible si la tecnología evoluciona a un artefacto que permita amplificar los ritmos eléctricos de manera individual.		
<u>EJEMPLOS DE PODERES DE LA RAZA HUMANA</u>			
NOMBRE	AUTOR	AÑO	RELEVANCIA
El hombre que evolucionó	Edmond Hamilton	1931	Narra las aventuras de un científico que experimenta con rayos cósmicos sobre sí, para acelerar su evolución. Primero evoluciona hasta la perfección física y mental, continúa y deja de tener sentimientos, luego se convierte en una cabeza ansiosa por conquistar el mundo, finalmente en un bulto de protoplasma indiferenciado.

Más que humano	Theodore Sturgeon	1953	Habla de una evolución colectivista. Un grupo de cinco individuos se unen en una mente grupal, que es capaz de cosas que sólo uno no puede realizar. Esta entidad grupal no es malévola y está frecuentemente, por lo mismo, a merced de la codicia y la estupidez humana.
Mentes Poderosas	Alexandra Backen	2012	Además de ser una crítica social a las soluciones del gobierno americano ante una nueva raza, habla de cómo los niños desarrollan nuevas habilidades de comunicación y superpoderes, causados por modificaciones genéticas de una enfermedad.
Dune	Frank Herbert	1965	Los personajes toman una droga, que no sólo abre sus mentes a una completa memoria racial de su especie, sino que permite a los expertos prever el futuro.

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Tabla 9 Viaje por el tiempo y mundos alternos

<u>VIAJE POR EL TIEMPO Y MUNDOS ALTERNOS</u>	
PERSONAJES:	Viajeros del tiempo y realidades alternas. Extraterrestres y humanos con estos poderes.
DESCRIPCIÓN:	El Tiempo al ser una dimensión, si viajáramos a grandes velocidades cercanas a luz o se intensificará la gravedad, se curvaría; creando una dilatación del tiempo. Actualmente, los jóvenes saben que, si viajan por el espacio a la velocidad de la luz, ellos seguirán jóvenes y los que no viajan, envejecerán; como lo indica la teoría de la Relatividad Espacial, aunque no sepan el nombre de ésta. Viajar al pasado es plausible con la Teoría de la Relatividad General, explica que, en los campos gravitacionales y sus variaciones existen todo tipo de distorsiones cerca de los agujeros negros;

	<p>donde la gravedad puede ser muy intensa y con la tecnología actual, éstos pueden ser creados por la Aceleradora de Partículas, pero para controlarla se necesita una tecnología que aún no existe, la Fusión Nuclear. Otra teoría que abre muchas puertas de la Ficción, es la Teoría de las Super Cuerdas, las cuales se consideran angostos tubos de energía que se extienden a lo largo de todo el Universo en expansión; contienen enormes cantidades de masa, por lo que podrían deformar el espacio-tiempo a su alrededor. La aproximación de dos de estas cuerdas, paralelas entre sí, curvarían el espacio-tiempo tan vigorosamente y de una forma tan peculiar; harían posibles los viajes a través del tiempo, éstos plantean además de retos tecnológicos, retos filosóficos; como la creación de una paradoja, conocida como Efecto Morphail.</p>		
NOTAS:	<p>Todo empezó con la teoría de la Relatividad creada por Albert Einstein, uno de los grandes científicos del siglo XX. La cual nos explica que el tiempo es otra dimensión; la cuarta, las otras tres para describir el espacio son: largo, ancho y altura.</p> <p>Esta teoría se comprobó porque los satélites orbitales llevan relojes muy exactos y aumenta la diferencia horaria. “Estos relojes sufren la dilatación del tiempo ya que se mueven por el espacio y están en un punto diferente en la gravedad”, explica el Doctor Hugo Luckock, de cano de la Facultad de Matemáticas de la Universidad de Sydney.</p>		
NOMBRE	AUTOR	AÑO	RELEVANCIA
¡En blanco! (Cuento corto de Compré Júpiter)	Isaac Asimov	1986	Da una teoría para la teletransportación, el menciona que la máquina del tiempo sigue el movimiento de la Tierra por el espacio, para lograr aparecer en el mismo lugar.

La máquina del Tiempo.	H.G. Wells	1895	Dice que el viaje en el tiempo dependería de detener o aumentar la aceleración de alguien a través de la dimensión temporal, por lo que podríamos ver los efectos del tiempo sobre el mundo como en un vídeo.
Maze Runner	James Dashner	2009	Explica que los agujeros de gusano son el mecanismo de las plataformas de teletransportación para moverse a diferentes instalaciones.
Caballo de Troya	J. J. Benítez	1984	Habla de los <i>swivels</i> , los cuales permiten un viaje en el tiempo ya que cambian el eje dimensional, los cuerpos proyectan una energía en cualquier campo, por lo que se puede anular su energía y frecuencia, para después a enviarle y volver a convertirle en energía, pero con otros ejes.
Saga de Ender	Orson Scott Card.	1985	En el último libro, habla de ser teletransportado para salvar a las últimas razas extraterrestres que vivían en el planeta Lusitania, pero en el proceso se pierde en los confines del Infinito; dónde no hay dimensiones, sólo supercuerdas por las que todos estamos conectados entre sí y pueden crear partículas.
All You Zombis	Heinlein	1958	Un viajero del tiempo es/fue/será su propio padre/hijo/madre.

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Tabla 10 Apocalípticos y post apocalíptico

APOCALÍPTICOS Y Postapocalípticos	
PERSONAJES:	Los personajes son variados; desde robots, desastres naturales, guerras nucleares, extraterrestres, caníbales y por supuesto, Zombis

DESCRIPCIÓN:	<p>En 1948, el escritor Aldous Huxley publicó <i>Mono y Esencia</i>, que habla sobre un mundo arrasado por la guerra nuclear; Nueva Zelanda es el único lugar libre de contaminación. Entonces se forma una expedición para buscar sobrevivientes y lo que encuentran es un pueblo de mutantes, que tienen periodos de celo para reproducirse y socialmente son como una secta diabólica.</p> <p>Otro ejemplo es <i>The Road</i> de Cormac McCarthy, que narra la historia del viaje de un papá y su hijo hacia el mar, en un mundo destruido por la guerra, al final sólo sobrevive el niño y encuentra a otra familia, después de pasar por bandas caníbales y humanos que habían perdido humanidad.</p> <p>En el cine también surgió esta temática con futuros post apocalípticos, dónde la humanidad se destruye, un ejemplo fue la saga de <i>El Planeta de los Simios</i>, dirigida por Franklin J. Schaffner, en la cual un astronauta llega a un planeta extraterrestre, dónde los simios han evolucionado intelectualmente y los humanos no son inteligentes, al contrario, son esclavos de los simios. Lo extraordinario es que en realidad el planeta, es la Tierra ya que los humanos cayeron en autodestrucción.</p> <p>Igualmente, en el ámbito de la animación, en 1978 Hayao Miyazaki, que después sería mundialmente reconocido, realiza su segunda animación con el título <i>Future Boy Conan</i>. Y narra las aventuras de unos preadolescentes en un mundo destruido e inundado por desastres naturales, causados por el uso masivo de armas nucleares.</p>
NOTAS:	<p>A partir de las bombas atómicas, se ha instalado un sentimiento en los escritores; de que las civilizaciones, cuando alcanzan el nivel de estas armas, se destruyen así mismas o a través de catástrofes por el progreso tecnológico, todas las civilizaciones avanzadas se suicidan.</p>

	<p>En la actualidad, el pesimismo es un rasgo característico, que está justificado por una desconfianza en los políticos y en la aplicación práctica de los nuevos descubrimientos ya que la historia demuestra que el ser humano y sus representantes tienen una tendencia autodestructiva.</p>
--	--

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

En pleno siglo XXI el ser humano considera que su fin está muy próximo, iniciamos el milenio con ese miedo, las ideas de que sería el fin del mundo en el 2000 y se intensificó con el ataque de las torres gemelas. Después, en la siguiente década, con las profecías mayas, que auguraban cambios climáticos y el fin de todo, en el 2012,

Los científicos predicen nuestro fin con el famoso cambio climático, el efecto invernadero y el calentamiento global. Como en el libro de *Maze Runner*, que nos habla de una llamarada solar que destruye el planeta, lo calienta de tal forma que todos los cambios climáticos de convertir a la Tierra en un horno se hacen visible; el mar se seca, las tormentas son mortales, pocos lugares sobreviven con agua y esos son los más cercanos a los polos.

Además, cada vez hay nuevas tecnologías desconocidas; como la genética, la nanotecnología y la inteligencia artificial, que nos han llenado de pesimismo. Pero hay una amenaza que se ha visto reflejada con frecuencia en la literatura del estilo apocalíptico. Ésta es la guerra biológica ya que el miedo de que se usen bombas atómicas ha quedado disminuido debido a las nuevas tendencias; microorganismos ya sean virus, bacterias o el mismo ser humano.

Este tema, ha despertado la curiosidad de grandes autores como Stephen King con su libro de *Apocalipsis*, publicado en 1990; narra el fin del mundo causado por un virus, que mata al 99.5% de la población. Otro ejemplo del autor es *Cell*, donde todos aquellos que usaban celular se vuelven bestias llenas de sed de sangre y los pocos sobrevivientes tratan de hacerle frente a los infectados.

Incluso el famoso escritor José Saramago, en su historia *Ensayo Sobre la Ceguera*, habla de una pandemia de ceguera, donde sólo ven blanco. Mutila a la sociedad tal cual como la conocemos y se instala la Ley del más fuerte.

También, como representante de este tema está *Metro 2033* de Dmitri Glukhovsky, dónde la poca civilización superviviente se refugia en el metro de Moscú, la destrucción fue causada por una guerra nuclear que destruyó y sepultó en cenizas muchas ciudades. El joven Artjom, arriesga su vida debido a que no están solos en el subsuelo ya que la sociedad se dividió entre hombres y los negros, éstos podrían considerarse la nueva raza, estilo zombi; seres mutantes.

No mencionaré muchos más libros referentes a zombis en este capítulo, sin embargo, cabe mencionar el título Español *Apocalipsis Z* de Manuel Laurerio, dónde una infección llega desde Rusia, en cuestión de días la sociedad desaparece.

También esta tendencia apocalíptica se ve reflejada en los comics; como el de *Y, el Último Hombre* de Brian K. Vaughan que narra como una misteriosa plaga mata a toda la humanidad, excepto a un joven Yorick Brown y su mascota mono.

Otros temas apocalípticos que se han hecho muy populares en la sociedad actual, es una invasión alienígena estilo *Guerra de los Mundos* de H. G. Wells, que nos describe la invasión agresiva de una raza de extraterrestres que trata de matar toda la humanidad. O como la de *Guía del Autoestopista Galáctica* de Douglas Adams, que habla que la Tierra es un estorbo para una autopista de la confederación galáctica, considerando a los humanos como inferiores y que no merecen vivir.

También se ha popularizado la idea (desde que se comprobó que los dinosaurios desaparecieron por un asteroide gigante) que otro podría caer y acabar con la humanidad; un ejemplo de esto es *El Martillo de Lucifer* de Larry Niven y Jerry Pournelle, en 1978, donde cuenta la historia de un grupo religioso que empieza a juntar víveres por fanatismo, a pesar de que los científicos decían que el asteroide no llegaría a la Tierra, pero la trayectoria se vuelve errática y se estrelló causando terremotos, tsunamis y otros fenómenos.

1.3.2 Reflexión Social

Ya hablamos en esta tesis de las temáticas de la CF, sin embargo, cada tema lleva a una o varias reflexiones sociales, de acuerdo al contexto en el cual se encuentre el autor. Y ese será el siguiente punto a desglosar; la temática reflexiva.

Ciencia y Tecnología.

La CF es una forma de divulgación de la Ciencia ya que su aspecto técnico y teórico nos lleva al conocimiento de las nuevas tendencias científicas, llevándolas un peldaño más allá, gracias a su ficción especulativa; por sus posibilidades prácticas de la teoría. De hecho, una de las características de esto, ha sido la de explorar campos no investigados oficialmente.

En los 30's, la revista de *Astounding Stories* cambio de director, Orlin Tremaine rompió la idea *gernsbackiana* del valor educativo y se dedicó a buscar argumentación insólita. Él inició la "variante pensada", que capturó la imaginación de los aficionados con las posibilidades más remotas. Un ejemplo fue *Born of the Sun*, de Jack Williamson en marzo de 1934, donde hablaba de las estrellas como seres vivos.

Otro de los casos, que, si no lo detallo, podría pasar desapercibido para los jóvenes del siglo XXI, es el tema del Hiperespacio. Para todos podría ser algo natural el hecho de una nave debe saltar al hiperespacio para viajar a la velocidad de la luz, pero esa es una teoría que ni a pañales llega.

Si llegarán a existir naves especiales que pudiesen llegar al espacio cercano como Marte y la Luna llevando miles de personas, el siguiente paso sería el espacio exterior, pero según las teorías actuales se necesitarían años y siglos para llegar a una velocidad normal. La solución es viajar a la velocidad de la luz, pero aun así en la Tierra pasarían muchos años, sólo serían viajes para colonias espaciales. Entonces surge el hiperespacio, como solución propuesta por la CF para estos conflictos espacio-temporales.

Para la creación de éste, se necesitaría que un anillo de gran cantidad de energía Negativa rodeará la nave espacial de forma controlada, pero en la Física actual, aún se debate la existencia de este tipo de energía; la Física Clásica dice que no, la Cuántica que tal vez. Y el efecto adecuado dependería de que la torsión del espacio-tiempo fuese más rápida que la velocidad de la luz, pero aún no hay forma de hacer el experimento. Aunque se sustenta en la Teoría, no confirmada, de la Relatividad General y su efecto en los agujeros de gusano.

Otro caso muy interesante, es el de las Leyes de Robótica, el cual fue un término inventado en el mundo ficticio de la CF, para ser exacta por Isaac Asimov en el relato del *Circulo Vicioso*, dónde habla de inteligencia artificial. Sin embargo, en los nuevos libros teóricos de robótica se enseñan estas reglas, como parte importante de la programación.

Las tres reglas son: Un robot no puede causar daño a un ser humano, ni por omisión, permitir que un ser humano sufra daños. Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, salvo cuando tales órdenes entren en conflicto con la Primera Ley. Un robot ha de proteger su existencia, siempre que dicha protección no entre en conflicto con la Primera o la Segunda Ley. Esto demuestra que la CF hizo que la sociedad concientizara en la posibilidad de que las máquinas pueden llegar a ser igualmente de inteligentes que el ser humano.

Como dice Kingsley, la Ciencia Ficción es la narración de situaciones que no podrían darse en el mundo tal como lo conocemos, pero que se fundamentan en cualquier innovación, de origen humano o extraterrestre, desarrolladas en un terreno de Ciencia o Técnica. Dónde incluso podemos perder la línea divisora entre qué fue primero el huevo o la gallina ya que los gadgets son descritos de manera muy similar en la CF, como año después son.

Por ejemplo, en las historias de Julio Verne se describe al telégrafo, al submarino eléctrico, a las armas eléctricas, videoconferencias, velas solares y la cápsula que es parte de los cohetes; que las menciona *De la Tierra a la Luna*. También habla del invento más famoso del siglo XXI; el Internet, en el escrito publicado postmortem; *París en el Siglo XX*.

Otros representantes de aparatos más actuales predichos en la CF son los gadgets de las pantallas y las comunicaciones tridimensionales, las cuales son muy populares como método de comunicación en la mayoría de los contextos futuristas. Actualmente existen sensores de proyección que reaccionan sin tocarlos; como el proyector de una computadora que es pequeño y se puede observar en la pared y lo guiamos de acuerdo a nuestras señales de mano, también la tecnología 3 D va en aumento. Tomando en cuenta estas dos ramas de tecnología, no sería raro que, en unos 20 años, más o menos, las llamadas telefónicas se hagan de forma tridimensional como en *Star Wars*, historia creada en los 80's, cuando las primeras señales teóricas de esta tecnología ya existían.

Sin embargo, la relación de la Ciencia Ficción con la Ciencia, va más allá de la divulgación, existe también el aspecto social, de cómo es el mundo científico, esa competencia entre las empresas por obtener las patentes y las investigaciones patrocinadas con fines comerciales o combativos.

Ese aspecto social es muy común y va de la mano en la mayoría de los libros de CF, la lucha ética del científico o inventor. Ellos pueden ser un héroe en la historia o el enemigo (sus objetivos científicos deben ser frustrados para que la crisis no exista).

En los primeros años de la novela científica, los protagonistas (científicos e ingenieros), eran presentados como héroes; personas buenas, valientes, que se esforzaban por obtener el conocimiento que llevaría a nuevas etapas de evolución, buscaban la sabiduría misma, independientemente de las consecuencias (siempre positivas) de sus descubrimientos.

En la actualidad, debido al espíritu pesimista hacia el avance, la Ciencia y la Tecnología, éstos son considerados como los causantes de los problemas de la humanidad. Los científicos son el origen del mal o los que agravan la trama en caso de tener un origen natural, muy pocas historias los plantean como héroes, aunque algunos ayuden a dar la solución positiva del problema, no son los principales participantes en ésta, sólo aportan el conocimiento de esa Ciencia que en un inicio empezó todo, era su responsabilidad hacerlo.

En las historias de la última mitad del siglo XX e inicios del siglo actual, los científicos comparten las siguientes características:

- ❖ Presunción: Se aventuran a lo desconocido, sed de conocimiento.
- ❖ Locura: ¿Por qué alguien comienza a investigar lo desconocido, si no está loco? O si no está, el saber de más es un peso que hace perder la cordura.
- ❖ Maldad: No tener empatía con la humanidad.
- ❖ Arrogancia: Hay casos que el científico no es malo ni loco, pero cree que tiene el control mejor que nadie, que sabe más y que es mejor.
- ❖ Indiferencia: Mientras no le afecte a sí mismo todo está bien. Representa el egoísmo de la nueva sociedad.

También hay otro tipo de protagonistas, son los que creen en la Ciencia como la solución, pero no son científicos, son los que buscan y luchan; tienen las características que en principios de la CF pertenecían al ingeniero y científico; una curiosidad nata. En la actualidad, se valora la investigación y el análisis, pero estas cualidades pasaron a los personajes de policías o detectives, a este tipo de CF se le conoce como *Cyberpunk*; que maneja un contexto es el espacio o *Sword & Sorcery*, dónde el contexto es impreciso.

Utopía económica y política.

La CF nos ayuda a reflexionar los posibles panoramas sociales, al crear un abanico de posibilidades tecnológicas, el sistema social es importante para que tal posibilidad se realice.

“La utopía económica y política nos atañe más que cualquier otra subdivisión de la Ciencia Ficción, atrae a los mejores autores y resulta recomendable para todos los que rehúsan leer obras de anticipación, porque les molestan los BEMS” (Kingsley, 1966, p. 65).

Ya que es una crítica constructiva del presente, reflejado en la imagen de una alternativa, extrapolando tendencias actuales.

Sus argumentos se sustentan en transformaciones económico-políticas, donde la Ciencia y Tecnología, pierden su lugar como protagonistas y se convierten en parte del contexto. Como en el libro de *Dune* de Frank Herbert, dónde es el contexto de un conflicto de feudos, de acuerdo a la nueva institución del gobierno planetario.

La utopía es un término griego que surge en el libro *Libellus . . . De optimo reipublicae statu, deque nova insula Vtopiae* de Thomas More, en 1516. La palabra significa 'no lugar' ya que se crea un nuevo espacio, idealizado y alternativo a nuestro mundo, un mundo que contrasta con su tiempo y es una crítica/sátira a la sociedad.

La utopía es un subgénero de la Ciencia Ficción, lo interesante es que, en éste, se lucha por la libertad, su esencia es el deseo de perfección, busca reflejar una civilización ideal; al contrastar sus características con las de la imperfecta sociedad actual. Quiere un mundo mejor y más feliz, nos invitan a trascender nuestra mediocridad.

En esencia, los antecedentes de la Ciencia Ficción son muy positivos referente al avance, un ejemplo de esto es la historia de *Relatos verídicos de Luciano de Samosata* (Siria, 125 – 181), antiguo ejemplo de ficción utópica (que es la clave de la CF). Nos narra un viaje en barco a la Luna, a través de un tifón: habla de una sociedad que logra superar la guerra y todo es al revés; los hijos nacen de la pantorrilla de los hombres, lo guapo era lo que la sociedad terrícola consideraba feo en ese entonces. El aspecto social es lo que le otorga su valor a este relato como utopía.

En los primeros años de la CF, los escritores, aunque tenían miedo de las consecuencias de la ciencia y tecnología, en general sus historias eran positivas, ejemplos de esto son *El fin de la Infancia* u *Odisea Espacial* de Arthur C. Clarke, *La Saga de la Fundación* de Isaac Asimov, *La Nebulosa de Andrómeda* de Iván Efremov y *Los Herederos* de William Golding.

Todos los anteriores ejemplos, tienen en común que las historias se desarrollan en lugares distintos del mundo actual; un mundo robotizado, donde el ser humano ha conquistado el espacio con todos los avances. Tienen la intención utópica positiva ya que sus mundos ficticios han resistido la división ideológica. Destacan la cara buena de la

robotización, sus gobernantes son de la Tierra, que vienen con la idea de una ciudad bien gobernada y resultan ser comprensivos y bondadosos.

En 1988, se crea otro ejemplo con actitud positiva, extraño en un tiempo afectado por todos los aspectos negativos del avance, es un representante del ciberpunk, su nombre es *Islas en la Red* de Bruce Sterling, que narra la posibilidad de una colonia libertaria en la red cibernética. Eran los inicios del Internet, se soñaba que éste mejoraría la libertad de expresión, aunque se han expandido la comunicación, en países con dictaduras se puede bloquear, así que también forma parte de la represión.

“Las colonias en la Luna, tipo *2001, Una Odisea Espacial*, se vislumbran igual de lejanas, como cuando Arthur C. Clarke escribió la novela. La longevidad humana no se ha prolongado ni un día, el cáncer y demás enfermedades siguen cobrando millones de vidas y, en fin, pareciera que la Ciencia ha fracasado en cumplir los objetivos más importantes que muchos le habían asignado. Por otra parte, resulta tan evidente, como lamentable, que las capacidades nocivas de la industria han avanzado a pasos agigantados” (Durán, 2007, p. 2).

No es extraño, que la visión positiva de la Ciencia se haya convertido en una idea de destrucción, muerte y caos; como en las novelas apocalípticas. Después de la gran decepción de la Bomba Atómica, toma auge la distopía, con un sentimiento contra utópico; lleno de desánimo, pesimismo y desencanto. Todos aquellos que pensaban que el mundo sería mejor, se volvieron soñadores hasta para el mundo ficticio de la Ciencia Ficción.

Las narraciones distópicas ignoran la cara buena de la Ciencia y la Técnica, su objetivo es advertir sobre los riesgos que corre la humanidad, causados por el sistema, denuncia y critica el rumbo decidido por el Estado en cuestión. Actualmente este objetivo es generalizado en la Ciencia Ficción, como consecuencia personajes que no son humanos, como androides o zombis, tienen ese sentir.

Un ejemplo de distopía clásica es la novela de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* del autor K. Dick, la cual nos narra la vida de humanos, semirobots y robots,

en un futuro pastoso, describe el poder y la corrupción de las grandes corporaciones privadas.

Otro representante es Fahrenheit 451 que nos habla de un mundo sin libros, donde los bomberos son los que queman los libros en lugar de apagar incendios y la sociedad está privada del conocimiento. Del mismo universo, es el cuento corto de Usher II que cuenta el inicio de la destrucción de la cultura e imaginación.

Una utopía muy inspiradora que se convierte en distopía es la del El Sr de las Moscas de William Golding, que empieza con una sociedad ideal. Tiene una tendencia moralista sobre la soledad; unos pequeños niños se encuentran solos y sin reglas, pero tienen el recuerdo de la estructura de los adultos, aunque derivan en Ley del Más Fuerte, matando a uno de ellos.

Los ejemplos de sociedades distópicas más emblemáticos ya que sus predicciones, aunque diferentes entre sí, se han cumplido, son Un Mundo Feliz y 1984. A continuación, hare una comparación de las predicciones cumplidas; en el primer relato son la actualidad y en las del segundo libro se cumplen en los gobiernos de dictadura.

Tabla 11 Comparaciones Distópicas

Un Mundo Feliz - Aldous Huxley	1984 – George Orwell
1. Temía que no hubiese ninguna razón para prohibir libros, porque nadie querría leerlos ya que habría otras cosas que se considerarían mejores para dedicarles tiempo.	1. Temía que censuraran los libros.
2. Temía que la población llegara a un estado de sobreinformación y cayera en la pasividad.	2. Temía que alguien nos privara de la información.

3. Auguraba que la verdad sería ahogada en un mar de irrelevancia.	3. Decía que la verdad se nos ocultaría por coerción.
4. Estaba convencido de que, en vez de una cultura cautiva, seríamos una cultura trivial, basada en cosas banales, en simple distracciones (Como los programas de TV).	4. Auguraba que nos convertiríamos en una cultura establecida por el gobierno.
5. El poder controla a la población mediante el placer.	5. El poder controla con dolor y miedo.
6. Temía que nuestra ruina sería aquello que más nos gusta.	6. Lo que nos arruinaría sería aquello que odiamos.

Fuente: Pérez, J. (2014). Cómo nos controlan desde el poder. Recuperado el 25 agosto del 2015 de <http://elordenmundial.com/economia/como-nos-controlan-desde-el-poder/>

Sin embargo, todavía existen escritores que luchan por salir de ese ambiente negativo. Por ejemplo, Neal Stephenson que dirige el Proyecto *Hieroglyph* (Proyecto Jeroglífico), en el que diversos escritores crean historias positivas de un mundo mejor a través de la innovación. En septiembre del 2014 crearon su primera antología llamada *Historias y Visiones para un Futuro Mejor*.

Muerte de la Humanidad

Es un tema reflexivo, derivado del apocalíptico, no sólo es que la humanidad desaparezca se refiere a todo lo que nos hace humanos; la sociedad, el amor y los sentimientos.

La humanidad se pierde entre los sobrevivientes de un apocalipsis. En las historias fatalistas hablamos de canibalismo, de egoísmo, de la Ley del Más Fuerte, que el bondadoso no sobrevive, de matar los sentimientos, de volverse fríos e inertes, todo pre-seleccionado o volverse dependientes a las máquinas.

Es un tema que nos lleva a reflexionar sobre qué aspectos en realidad nos han convertido en masa, esto me recuerda que varios libros de zombis hablan sobre esto; como ellos

son más humanos que nosotros ya que no se comen entre ellos y trabajan en grupo. Sin embargo, han dejado de tener humanidad, porque su actuar es errático y no tienen conciencia de lo que hacen, se concentran solamente en continuar moviéndose,

Hablan del ser humano cómo esa unión entre conciencia y cuerpo, pero los zombis han perdido la conciencia de sus actos, se han vuelto primitivos por actuar bajo la influencia de los instintos.

Otras historias, como la de *El Dador de Recuerdos*, nos hablan de que el ser humano encontró una forma nueva de vivir, que se olvidó de sentir ya que considera las emociones como peligrosas para el equilibrio, aprendió de las experiencias; pero la humanidad se perdió con la balanza perfecta de emociones.

Cada historia es relativa y subjetiva en la reflexión de este tema ya que cada sociedad tiene diferente significado el vivir y el ser un humano, la mayoría maneja la virtud de la caridad y la empatía. Sin embargo, hay sociedades en las que varían los grados de empatizar para considerarse humanos e inclusive la supervivencia se vuelve primordial para llamarse humanos.

En algunas sociedades más tradicionalistas, se habla de que lo primordial son los sentimientos y la unidad. También influye la edad del autor ya que los adultos ven el sacrificio como lo humano y los jóvenes piensan que la valentía y la fuerza, el levantarse de las penurias y sobrepasar las dificultades es lo humano.

Para algunos la muerte de la humanidad se refiere a que el ser humano deja de pensar, de utilizar el cerebro y comienza a depender de las máquinas para todo. Para otros la humanidad muere cuando deja de leer y de crear. También la humanidad puede morir cuando deja de ser sociable, cuando ya no tienes valores; caridad y empatía con el otro, o incluso con la monotonía. Por último, hay un grupo de escritores para los cuales el fin de la humanidad es cuando hay un cambio biológico.

Por ejemplo, en el libro de *Mentes Poderosas* habla de niños mutantes, a los cuales no consideran humanos, con esto revela la lucha de perspectivas actuales, mencionando que estos niños son más humanos que los humanos, por su potencial social y la forma

como se relacionan con sus semejantes. En el relato mencionan que los niños llegan a considerarse diferentes, pero siguen teniendo valores, por lo que también son humanos y sus defensores se basan en que el significado del ser humano no tiene nada que ver con lo biológico, sino por una forma de ser, una esencia del Ser.

Otros autores plantean la disyuntiva de volver humanos a las máquinas, a través de los sentimientos, por lo regular sentimientos positivos, sin embargo, hay relatos que las consideran humanos cuando tienen cualquier sentimiento en general, así sea destructivo, por ejemplo, en *Yo Robot* o *El Hombre Bicentenario* de Isaac Asimov.

Son diferentes perspectivas de cómo muere la humanidad. En la temática de extraterrestres, algunos escritores los consideran como seres más humanos que nosotros, como la película de *ET* o libros como *La Guía del Autoestopista Galáctico*, en este último se maneja que el ser humano se debe salvar porque es especial, gracias a los sentimientos. Sin embargo, la *Saga de Ender* menciona que la humanidad no tiene nada de bueno con los sentimientos y lo que realmente nos hace humanos son los sentimientos negativos, que deberíamos ser como los insectos que invadieron la Tierra en esa historia.

No realizaré la definición de qué es la humanidad, porque es un tema filosófico y la humanidad lo ha tratado de especificar desde que se volvió social y pensó. Sin embargo, es un tema que en la CF refleja los cambios del significado colectivo, de acuerdo a la época el concepto cambia.

En el Siglo XXI hay una sociedad donde la opinión se divide. Primero, se piensa que un ser humano es aquel que logra desarrollarse usando todas las herramientas disponibles y segundo, se intensifica la idea de que el ser humano lo es por la capacidad de empatía. Actualmente los libros nos consideran zombis (masas) y a estos humanos. Esta perspectiva se debe a que, en el siglo pasado, con las devaluaciones económicas, el pesimismo se estableció como contexto social de los escritores.

Conformismo político

El título de este subcapítulo, significa la muerte de ese deseo por mejorar. Muchos libros hablan que eso sucederá cuando se llegue al gobierno ideal, sin embargo, no se refiere a que no habrá gente que piense diferente, sino al contrario es un mundo donde la excepción va ser el que esté inconforme con el gobierno, pero que al final entenderá la razón de ese gobierno.

Daré dos ejemplos que hablan de conformismo; uno positivo y el otro negativo. Son dos corrientes diferentes de ver la humanidad. Un ejemplar del primer enfoque es *Coventry* de Heinlein y del segundo es *Usher II* de Ray Bradbury.

El primer relato nos habla de una sociedad perfecta que aprendió de sus errores teocráticos, pero no se dejó influenciar al 100% por un mundo de libertades. Logró llegar a un Estado equilibrado, donde la justicia es impartida de manera adecuada y los castigos son el exilio, no hay clases sociales y tu puesto en la sociedad se escoge de acuerdo a las aptitudes. Es una sociedad que logra cubrir por igual todas las necesidades de sus ciudadanos, descubriendo las habilidades de todos, en pocas palabras, es una sociedad ideal.

Sin embargo, en esa sociedad perfecta, hay gente con deseos contrarios, la excepción es aquellos que quieren la libertad ya que sienten su vida controlada al extremo, no es que no estén satisfechos, sino que creen que se puede estar mejor. Su error fue que no crearon un sistema nuevo, sus ideas regresaban a las formas de gobierno anterior.

Es el caso de David MacKinno, que no está conforme con este sistema perfecto y es exiliado a Coventry, donde coexisten dos tipos de gobierno: El totalitarismo, rige la ley del más fuerte, nadie tiene derecho a reclamar nada. Y el teocrático donde sólo practican la caridad y bondad, además de un desinterés, pero no sería adecuada para gobernar ya que, en una historia anterior, Heinlein cuenta que esta filosofía se pervierte con facilidad y son manipulables.

El conformismo político, Heinlein lo refleja al final de la historia. El Estado del Totalitarismo quiere atacar a la ciudad donde vivía MaKinnon, pero él lo descubre mientras está

castigado en Coventry y decide volver a la sociedad y al gobierno, arrepentido por soñar con una anarquía ya que ya se había alcanzado la sociedad perfecta; una utopía y él aprendió de sus errores, por lo que el conformismo fue una decisión inteligente.

El lado Negativo del conformismo, se ejemplifica en el relato de Usher II que es el comienzo del Universo de Fahrenheit 451; en donde los libros, el soñar, la creatividad se prohibió, la ignorancia es parte de todos en la sociedad y con ésta el mundo es feliz y estable, una utopía estilo Paraíso, antes de que Eva comiera de la manzana.

Usher II habla de un rebelde, una persona que no soporta el conformismo y decide usar todo su dinero para crear una mansión. Usher, es una réplica mecánica de todos los horrores de Edgar Allan Poe, donde juega con la mente de todos los ricos y asesina a los que no han usado su imaginación.

Desde el punto de vista de Heinlein, la rebeldía de MaKinnon no está justificada y es irracional, mientras que la misma rebeldía es racional en Usher, porque el mundo no es perfecto, es una distopía dañina para la humanidad.

Religión

En 1966, Kingsley menciona que “la religión no es común en la Ciencia Ficción” (p. 39). Sin embargo, esta es una perspectiva de su tiempo ya que en la actualidad vivimos una añoranza por el mundo religioso, al contrario de la época del crítico; dónde la ciencia era la idea dominante.

En la actualidad estamos rodeados de una fuerte tendencia espiritual ya no se habla de religión, si no que hablábamos de una forma de Ser, de una filosofía de vida, que es la combinación de todas las ideas utópicas de diferentes religiones; no importa el quién, sino lo importante es el contenido fuera de todos los ritos, todo es relevante mientras haga crecer el espíritu. Ésta es la nueva religión mundial, la mayoría de la población se considera creyente de algo, de la religión del espíritu; siendo también el nuevo contexto religioso de los libros de CF.

Por ejemplo, la *Saga de Ender* es religiosa ya que se habla de otras razas, además de la humana, necesita la unificación de la Razón del Ser, de todos los extraterrestres. Narra cómo se conjunta la religión dominante (católica) con las otras vidas del Universo. Y el Creador del Universo se convierte en una Fuerza, justificada por teorías científicas. Cómo la Teoría de las Cuerdas, mencionada en la historia, postulando que el Universo está hecho de hilos de energía creadora y unificadora, además Scott habla de otra dimensión de antimateria.

Una película curiosa, dónde hablan de la religión en un ámbito interestelar es la de *Invasión 30 Starship Troopers 3*, basada en el universo de Heinlein, pero con una historia diferente. Habla de cómo una joven de la religión católica convence a Lola, su capitana, del único Dios y que la verdadera religión es la que ella práctica. Ellas, al final, rezan juntas el Padre Nuestro y las tropas vuelven al abrazo amoroso del Dios Cristiano y Católico ya no habla de una combinación, sino del retorno de la religión.

Sin embargo, hay un ejemplo más reciente, de un autor español, en el universo zombi, dónde el Apocalipsis se está desarrollando y uno de los antagonistas es un sacerdote. La historia refleja como ya se piensa en un solo Dios, un poder todopoderoso más allá de nuestro entender; en un creador. La novela es *Los Caminantes*, de Carlos Sisi, un ejemplo de esto es el Epilogo de *Hades Nébulas*, que es la tercera parte de la Saga.

A veces siento- dijo José en un tono confidencial- que aquí hubo algo más de lo que todos vimos...Moses dijo que había cosas que se hilaban demasiado en la serie de acontecimientos. No sé tú, pero a mí me pareció entender que insinuaba que había un motivo mucho más elevado para todo esto. Una especie de lucha a niveles que nos vienen demasiado grandes.

Isabel asintió - ¿Hablas de Dios y de Satanás? - Dijo

José se encogió de hombros.

No sé si esas son las figuras correctas, esas son las representaciones bíblicas de dos conceptos que son evidentes a nuestra existencia, el bien y mal. Pienso en los poderes de Alba, como la condujeron continuamente por los caminos adecuados, para la resolución de todo y en el Padre Isidro, tarde en enterarme de que había resucitado y vuelto a Granada, cuando Víctor me lo contó, me quedé estupefacto. ¿Cómo pudo ocurrir algo así? La forma en que murió, por un rayo caído del cielo. ¿Qué te parece? -

Isabel estaba ahora visiblemente incomoda. Susana lo notó, pero no dijo nada.

- ¿Tenía un pararrayos en la mano? - dijo

-Como quiera, sigue siendo muy extraño, estuve allí y eche un vistazo y había otros edificios más altos alrededor, como la torre del parador, pero el rayo cayó sobre el sacerdote, cuando estaba a punto de atravesar a Dozer. A esas alturas Dozer era el único que llevaba el Esperantum en la sangre, sin él aún seguiríamos escondidos en algún agujero con la mierda hasta el cuello, como de costumbre –

-Puede ser, pero...-

- Espera déjame terminar, ahora me dices que los poderes de Alba han terminado, creo que debió coincidir, más o menos, con la época en que los científicos aislaban al Esperantum del cuerpo de Dozer o ¿me equivoco?

- Justo es como si ya no necesitase aquella especie de señal divina así que se terminó y luego está lo de esta mañana

- ¿Qué pasó? - preguntó Isabel

- Te vas a reír -dijo Susana-

Puede que sí o puede que no- Dijo José -Esta mañana, cuando volvíamos de la brigada, pasamos un momento cerca del río mucho más abajo... Gabriel quería practicar con la pistola... pues bueno, pusimos unas latas de comida que llevábamos y las usamos como dianas y le enseñé como se dispara.

-Y ¿qué pasó?

- No acertó ni un alijo, José- Isabel soltó una carcajada

-Era eso-

-Te dije que se iba a reír - dijo Susana con una media sonrisa

- Vaya eso sí que es un gatillazo- bromeo Isabel y Susana respondió a la broma soltando una carcajada-Ríete- dijo José ceñudo- pero Susana probó también- se produjo un instante de silencio.

Tampoco tuve suerte - soltó Susana

Entonces la risa de Isabel se congeló.

FRAGMENTO DEL EPÍLOGO DE LOS CAMINANTES 3

También, es en la Ciencia Ficción donde se abren las puertas para escribir un libro completamente religioso como la *Saga de Caballo de Troya*, al cual en esta tesis reconozco como CF. Es cierto que la teoría en la que sustentó su viaje en el tiempo ha

sido desmentida, teóricamente la existencia de cargas sin materia sigue siendo una posibilidad, aunque como máquina de tiempo falta teorizar. Sin embargo, su valor científico se debe a todo el conocimiento de Biología, Medicina e Historia, que incluye y divulga a través de su Saga, el señor J. J. Benítez.

Referente al tema de religión, el libro completo habla sobre Jesús el Nazareno, es una fuerte crítica a la religión católica y tiene ideas cristianas, adventistas y de los Testigos de Jehová. Insinúa que Dios es un extraterrestre, lo que es una creencia mormónica, pero logra identificar que independiente de la religión y el Universo, el ser humano es en esencia espiritual. Ese es el valor de esta historia. Al pensar que hay diferentes razas o casas de la Morada de Dios y los ángeles son extraterrestres, sólo refleja la idea de que no importa el Dios, sólo hay un Creador y todas las religiones están unidas.

Predicción de problemáticas en el tiempo

El valor predictivo de la Ciencia Ficción, es lo que la hace tan importante socialmente, como lo anticipó Hugo Gernsback, además del valor educativo, éste es un aporte social nacido del arte de la literatura. Cuando el problema social se revela en la sociedad, en las novelas de CF ya se había comentado, discutido y se le había dado diferentes soluciones; en cada historia se había manejado desde la perspectiva positiva hasta la más negativa.

Tenemos varios ejemplos, el más común es la bomba atómica. Desde que la teoría de la bomba atómica se creó, las historias ya hablaban de la posibilidad de su existencia, de ser usada como arma masiva para la guerra y de los efectos de mutación. Para ningún fanático de CF fue un shock la destrucción de Japón, en realidad fue una confirmación al valor de este género literario.

Otro ejemplo, que personalmente me sorprendió, es la historia del *Castillo de Cárpatos* de Julio Verne, su historia se basa en el espionaje a través del telégrafo y cómo la tecnología se usa para tener conocimiento de las otras personas y los peligros cuando cualquier persona puede acceder a información personal, sin embargo, estas situaciones son problemáticas que se viven hoy en día. Refleja nuestro miedo y ansiedad por ser

vigilados a través del Smartphone o de las redes sociales, 100 años antes, Verne ya había visualizado esto.

Otra predicción de la CF, es la genética y la clonación. En 1997 se anunció al mundo la existencia de la oveja Dolly, el tema estuvo en la mayoría de los titulares de los medios de comunicación y despertó muchas discusiones de ética, tanto en ambientes sociales como en el gobierno. Sin embargo, desde 1896, H. G. Wells hablaba de los problemas de la genética y la clonación de un ser completo o la combinación de varios, con una historia que de terror que logró despertar las dudas éticas hacia estos experimentos; *El Dr. Moreau*.

En 1932, Aldous Huxley en su obra de *Un mundo feliz*, plantea una sociedad dónde se enfrentan a los adelantos de la genética, la cual permite reproducir a ciudadanos en probetas, predisponiendo su clase social y su rol en la comunidad.

Un ejemplo más reciente es *Jurassic Park*, filme de Steven Spielberg, basado en la novela de Michael Crichton, la historia habla de la creación de dinosaurios a través de la reconstrucción de genes de dinosaurio, conservados en los mosquitos. Plantea la problemática de que estos son utilizados por los empresarios para la guerra o la destrucción y no sólo con una intención científica.

Con la nueva entrega de esta saga; *Jurassic World*, basada en la idea de la combinación de genes, surgen revelaciones; cómo la imposibilidad de sacar de los mosquitos el ADN de dinosaurios, pero si se puede con las aves que son descendientes directos de ellos, entonces se puede crear una cadena de ADN y después clonarlos. Esto es una investigación real para modificar genéticamente aves desde su fase embrionaria y reactivar rasgos ancestrales que perdieron durante su evolución.

“Los lectores de Ciencia Ficción nos quedamos muy tranquilos en temas referentes a la clonación. Cualesquiera que fueran, nuestras opiniones ya estaban formadas. Habíamos tenido décadas para discutir y examinar la cuestión...antes que la misma realidad, la CF se ocupó de las armas nucleares y de los problemas medioambientales, de nuestra reacción ante lo desconocido” (Michel, 2006, p. 8).

Hay ejemplos que esperamos no sucedan pero que nos muestran consecuencias de la genética; los zombis. Nos hablan de las guerras biológicas, de la destrucción de la raza humana por un virus pandémico, pero ante todo por las malas decisiones de los gobiernos. Como en el libro de *Guerra Mundial Z*; los de Corea del Norte decidieron encerrarse y quitarles los dientes a sus habitantes, para que no mordieran, aun así, nadie descubrió si sobrevivieron o no.

No sólo se han planteado problemáticas referentes a descubrimientos de las Ciencias Exactas, sino que también se ha logrado plantear problemas referentes a Ciencias Sociales, por ejemplo: la publicidad; que, desde *Un mundo feliz*, se plantea la destrucción del Ser por ésta. La Ciencia Ficción es “el único género en el que se ha puesto en cuestión ha sido la misma esencia de la publicidad, donde se ha criticado y ridiculizado a las personas que se dejan fascinar por ella” (Kingsley, 1966, p. 77).

Sin que estos relatos lleguen a lo apocalíptico, como menciona Millas, la visión del control en los individuos al nivel de *1984*, de Orwell o como *Fahrenheit 451*, de Bradbury; ya es lo suficientemente aterrador como para tomar en serio el potencial predictivo de la CF.

Todas estas temáticas de reflexión son de lo que trata la Ciencia Ficción, sin embargo, no es ley de que si habla de esto es parte del género, al contrario, pueden ser buenos candidatos, pero aún falta definir lo que vuelve a los relatos en CF.

Es importante que para delimitar de una forma concreta esta literatura es necesario unir los dos conceptos, lo que es la Ciencia y donde se puede unir con la ficción y hasta dónde ya rebasó los límites.

1.4 La Ciencia Ficción en México

Los antecedentes en México, se sitúan mucho antes de llamarnos así, están desde el siglo VIII cuando éramos una colonia española. Inicia con Manuel Antonio de Rivas que escribió *Sizigias y Cuadrantes Lunares*; el protagonista es francés y nos habla de un viaje a la Luna en un carro volador, diseñado de acuerdo a las nuevas teorías de la mecánica

newtoniana, condimentado con una crítica social a las autoridades eclesiásticas de la provincia de Mérida, Yucatán.

1.4.1 Los Primeros inicios

1844 - México en el Año 1970 - Sebastián Camacho Zulueta

Apodado Fósforos Cerillos, imaginó que los políticos corruptos ya no existían, cuestión completamente opuesta en la realidad actual y de esos años cuando a cavaba de ser la matanza de Tlatelolco.

1849 - Gacetín de Mérida, Capital del Bajo Yucatán, enero 30 de 1949 - Gerónimo del Castillo Leonard

Crea un futuro dónde hay globos aerostáticos como medio de transporte. Se publica a través de un formato de periódico

1872 - Un viaje Celeste - Pedro Castera

Narra un viaje por el universo de forma mental, que después aparecería una obra similar titulada, *Star Maker*. Nos describe a todos los planetas y hace una reseña del Universo conocido en su época, además de introducir el hecho de que el humano es tan pequeño como un átomo y a la vez nos describe al átomo al comparar al ser humano con esta partícula.

1898 - La Última Guerra - Amado Nervo

Narra la guerra entre los animales y los humanos ya que ellos también evolucionaron, más lento, pero lo hicieron y tienen una inteligencia primitiva pero desarrollada. Nos habla que el ser humano vive en una utopía socialista donde los sirvientes, son los animales.

1918 - El sexto sentido - Amado Nervo

Nervo fue el que les dio calidad a los escritos de este género, al dar una trama con estructura formal a la Ciencia Ficción mexicana.

Esta es una historia romántica, referente a la activación de zonas en el cerebro que permite que un ser humano común logre predecir el futuro, como si viajara en el tiempo, pero sólo en su mente. El experimento fue éxito, pero el protagonista prefiere ignorar todo lo que dice el futuro; porque se da cuenta que no disfruta el presente ya que en una etapa de su vida conocerá a una mujer a la cual amará, pero se obsesiona tanto con verla que repite una y otra vez el tiempo que pasa con ella, desperdiciando su presente. Entonces decide dejar que pase lo que tenga pasar, viviendo cada segundo.

1919 - Eugenia: esbozo novelesco de costumbres futuras - Eduardo Urzais Rodríguez

Primera novela mexicana de CF. Narra la vida en Villautopía, capital de la Subconfederación de Centroamérica en el año 2218, es una sociedad equilibrada, donde está activa la eutanasia y la perfección de los seres humanos, pero este tipo de sociedad; tecnológicamente correcta no es la adecuada para el hombre.

Otra vez tenemos un reflejo del miedo a los avances científicos. Sin embargo, México se quedó atrasado en estos miedos sociales ya que las consecuencias de la tecnología se veían desde la Primera Guerra Mundial. Aun así, esta utopía se parece demasiado a la obra de *Mundo Feliz*, la cual se publicó 13 años después, demostrando que estos temas seguían en boga.

1941 - El hombre que se quedó ciego en el espacio - Gerardo Murillo.

Es un relato donde un científico solitario decide crear una nave que viaje más allá del espacio conocido, más allá de la velocidad de la luz. Sin embargo, no logra ver el espacio inexplorado, debido a que la fuerza y la falta de protección de su nave lo deja ciego.

“Pero si hubiera tenido los ojos y la mente en armónica función habría visto que el universo es sólo un átomo que se mueve en oscuras con cavidades de nuestro cerebro”.

Esta es una muestra del característico estilo poético, que conforma la mayor parte de la CF de México.

Wells era el ejemplo a seguir en la primera mitad del siglo XX para la literatura de CF mexicana. Algunos ejemplos son:

- ❖ *Mi tío Juan* de Francisco L. Urquiza. Está inspirada en el cuento de alimentos para Dioses. Anteriormente analizado en esta tesis.
- ❖ *El Réferi* de Diego Cañedo. Describe una invasión nazi a México en un universo paralelo, utiliza las nuevas teorías científicas, divulgadas por la misma Ciencia Ficción norteamericana de los magazines.
- ❖ *Palamás, Echevete y Yo* o *El Lago Asfaltado*. Se trata de un viaje al pasado a través de una máquina del tiempo, dedicado completamente a Wells.
- ❖ *Su Nombre es Muerte* de Rafael Bernal. Es una historia donde el protagonista un vicioso, descubre el lenguaje de los moscos y con esto es conocedor del plan para dominar el mundo. Como comentario extra diría que los moscos planeaban el Sika.

1.4.2 Magazines

Al igual que el boom de los magazines en USA, en México se vivió en 1948, cuando en otros países se habían convertido en habituales. Pero tenemos nuestras versiones en español:

Tabla 12 Versiones de Magazines en México

Estados Unidos de América	México
<i>Famous Fantastic Mysteries</i>	<i>Los cuentos Fantásticos</i>
<i>Starling Stories y Planet Stories</i>	<i>Enigmas</i>
<i>The Magazine of Fantasy and Science Fiction</i>	<i>Ciencia y Fantasia</i>

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Empezaron a surgir diferentes autores, el más conocido fue Alfredo Cardona Peña, un Ray Bradbury por su importancia que permitió la distribución de la CF. Sin embargo, la corriente dominante sólo copiaba argumentos del cuento fantástico hispanoamericano unido a explicaciones científicas que se centraban en un futuro inmediato; como Juan José Arreola, Carlos Fuentes, Antonio Castro Leal y Manu Dronbierer.

Crononauta, fue un intento de revista mexicana de Ciencia Ficción que surgió en 1964, sólo publicó dos números y su importancia se debe a que los editores, que eran René Rebetez y Alexandro Jodorowsky.

Algunos relatos Magazine reconocidos, fueron:

1952 - En verdad os digo - Juan José Arreola

Originario de Jalisco, ganador de muchos premios de literatura, incursionó en la CF con este relato. Nos expone las teorías de la teletransportación, con el experimento de pasar a un camello por el ojo de una aguja, desvaneciéndolo en partículas mínimas y después reconstruirlo.

1967- Mejicanos en el espacio - Carlos Olvera

El cambio en la CF mexicana se logra gracias a este autor ya que empieza a tomar características propias de un género tropicalizado y no sólo imitación. Ya no se habla de extranjeros, sino que comienza una literatura hecha por mexicanos, con protagonistas de su país y para lectores nacionales.

1967 - El monje y la galaxia - René Rebetez

René Rebetez era considerado el primer escritor de Ciencia Ficción en español. Esta historia forma parte de la popularización de los extraterrestres y en nos narra cómo en templo de la Tierra hay un computador de sabiduría, cuidado por una orden religiosa donde un monje demasiado curioso hace una pregunta que si se contestara quebrantaría la fe. Esta máquina es el medio de comunicación de los Dioses creadores de la galaxia, ellos al descubrir esta pregunta 50 años después le dicen que no pueden contestar por que la fe intacta.

1973 – Trasterra - Tomas Mojarro

En 1973 por primera vez una novela de CF gana el premio de Novela México. Narra los últimos tiempos con toques religiosos, es una crónica de como sobreviven y transforman un desierto nuclear en una forma de vida.

1977 - Pastelería vienesa - Manú Dronbierer

La autora es periodista, pintora y escritora mexicana nacida en la Ciudad de México. La historia es trama de misterio donde los extraterrestres engañan a un grupo de trabajadores para robarse su esencia del cerebro a través de un establecimiento de té y pastelillos que brindan en una zona exclusiva.

En 1984 surge el primer concurso nacional del cuento de Ciencia Ficción conocido como "Puebla" cuyo ganador fue Mauricio José Schwarz con *La Pequeña Guerra*, el jurado de este concurso buscaba premiar aquellos que logran marcar las características de una CF mexicana. Este concurso ayudo a la unificación de todos aquellos interesados en este

tema y comenzaron las convenciones que fueron la base de la Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía (AMC y F) o el Círculo Independiente de Ficción y Fantasía (CIFF), que organiza desde 1997, apoyada por la Universidad Autónoma de Tlaxcala, el festival anual de Ficción y Fantasía en la Ciudad de Tlaxcala, donde en antologías se reúnen varios autores.

1985 - Mundo Blanco - José Luis Zarate Herrera

Autor nacido en Puebla en 1966, es socio fundador de la AMCFyF y la CIFF.

Esta es una historia de fatalismo, el fin de la humanidad en la Tierra, causado por la tercera guerra mundial y las bombas atómicas. Narrada por los últimos astronautas que vieron la destrucción desde la Luna, sus últimos días, los más tristes ya que sabían de su inminente destrucción. Es una historia que te deja la piel de gallina por los sentimientos devastadores que evoca.

1994 - De cómo el Roñas y su mamá salvaron el mundo - Héctor Chavarría

Autor del Mito del Espejo Negro, concibió los mitos mexicanos como respuesta a los Mitos de Cthulhu de H. P. Lovecraft.

Esta narración es una sátira social de Tepito, la zona infranqueable donde jamás te gustaría entrar si no conoces los rumbos. Se trata de unos extraterrestres que aterrizaron en esta zona con la intención de conquistar a la Tierra, pero se encontraron con un teporocho de ahí que los invito a su casa, aunque no entendieran el lenguaje extraño de los humanoides, los consideraron gabachos y les ofrecieron comida, alcohol y la bomba de cerveza, cemento y mota para ser buenos anfitriones, pero este mix hizo que los Linx se desintegraran, nadie supo de esta nave espacial por que la desvalijaron y tampoco se enteraron de que la Tierra fue clasificada como nociva y no pacífica sólo porque les ofrecieron alcohol y drogas a los extranjeros.

1996 - Nanografiti - Federico Schaffler

Autor nacido en Tamaulipas en 1959, editor de la revista *Umbrales: Literatura Fantástica de México*. Es el más entusiasta promotor de la Ciencia Ficción mexicana y escritor prolifero de esta.

Es una historia que mezcla Ciencias Sociales y Tecnología, trata de un grupo de rebeldes que luchan por los derechos sociales y se vuelven terroristas debido a que es la única forma para que realmente los tomen en cuenta, pero su idea de terrorismo es a través del arte con grafitis de reflexión social. Huyendo de los policías, una chica rebelde encuentra a un hombre que con *nano robots* logra la perfección de las pinturas, llenándolas de belleza y logrando su objetivo social, sin embargo, estos *nano robots* tenían inteligencia propia y crean un cuadro de libertad que en si representa los sentires de las propias máquinas y el mensaje para los humanos.

1997 - Arabesco inmóvil - Mauricio –José Shwarz

Autor nacido en 1955 en la Ciudad de México, es de los más conocidos escritores de Ciencia Ficción. En este relato utiliza la estructura poética, cuenta la historia de Almudena, una bailarina que después de quedar sin piernas por un accidente fue modificada para que pudiera volver a su pasión y talento el baile y regresa con su máximo esplendor. Gracias a la tecnología se logra reparar una vida, sin embargo, el sentimiento de la sociedad, temerosa por que la naturaleza exigiera su lugar contra tecnología, hace que el final de esta historia, que sería de superación se vuelva desastrosa ya que de todas formas muere.

1997 - (e) - Bernardo Fernández y Gerardo Sifuentes

Bernardo es diseñador gráfico de la Universidad Iberoamericana, su seudónimo es BEF y es muy conocido en el ámbito de la Ciencia Ficción y del comic. Sifuentes es escritor y ganador de varios premios de CF, incluido el “Puebla”.

Narran un cuento del futuro cercano, donde la bolsa de valores rige la economía mundial. Omar es un trabajador que analiza datos económicos, a través de un chip que le permite

recopilar información de manera muy rápida, su trabajo es similar al trading. Sin embargo, harto de su monótono trabajo ya que gracias a la tecnología interna que tiene no puede beber, ni tomar drogas reales, por lo que él se droga de manera sintética, conectándose a un programa que resulta ser un virus que daña el chip, con esta acción se vuelve obsoleto por lo que la empresa lo desaparece como a un objeto.

1998 - Conversaciones con Yoni Rei - Pepe Rojo

Pepe Rojo es Licenciado en Ciencias de la Comunicación, por parte del ITESM Edo. De México, ganó el premio “Kalpa”.

Esta historia es interesante ya que no es una novela sino una entrevista ficticia, aun así, forma parte de nuestro género a estudiar ya que un experimento científico es lo que vuelve a este personaje candidato de interés para ser entrevistado. Él es un asesino, pero está justificado ya que fue uno de los niños que se criaron con nanas robots, no tuvo abrazos, ni cariños, sólo máquinas que cubrían sus necesidades básicas, nunca amor. La empresa conseguía a los bebés comprándoselos a madres que querían abortar, al final la mayoría de esos niños se convirtieron en sociópatas. Es una interesante teoría donde postula que el ser humano necesita a la sociedad, no sólo para cubrir necesidades físicas, sino emocionales.

2001 - Los antiguos mexicanos a través de sus ruinas y sus vestigios - Gonzalo Martre

El autor es Ingeniero Químico y Periodista. Es una historia de humor negro, habla sobre que México desapareció por una solución poco adecuada contra la corrupción. En el año 2910, un grupo de arqueólogos se dedica a descubrir la verdadera causa de la falta de civilización en México, entonces descubren los vestigios de unos rollos que hablan de la destrucción del mexicano ya que eran muy corruptos, trataron de solucionarlo asesinando a los mayores de 30, pero se dieron cuenta que ya estaban corruptos, por lo que la edad de morir se redujo paulatinamente, hasta que la tasa de reproducción quedo nula ya que todos morían al llegar a los 8 años.

*“Cualquier tecnología lo suficientemente
avanzada es indistinguible de la magia”*

Tercera Ley de Clark

II LA CIENCIA FICCIÓN EN NUESTRAS VIDAS

Es importante definir lo qué es la CF y además dibujar claramente lo que sí puede ser llamado así. Este género se distingue por su contenido educativo de las Ciencias, pero no sólo en la Física o Matemáticas, sino que incluye a las Ciencias Sociales. Por lo que esta literatura nos permite interactuar con los aspectos de nuestro día a día, logrando una identificación y simpatía natural con los personajes de estas historias.

Una vez definidos los parámetros que abarca la CF, este capítulo se enfocará a exponer la unión de los protagonistas/monstruos de literatura ficticia, con la realidad de la época en la que se popularizan, como espejos del subconsciente social.

2.1 ¿Por qué Ciencia Ficción?

En la lista de “100 películas con mayor recaudación” del Blog de 20 Minutos México, el 32% son de Ciencia Ficción; el 28% son ficción fantástica; el 23% caricaturas y el 17% temas históricos o historias de vida. El mayor porcentaje es de películas de Ciencia Ficción en todas sus variedades de temáticas. La tercera película con mayor recaudación hasta el 2012, es Avatar, la cual se desarrolla en un mundo futurístico del año 2154, donde los humanos han llegado a distintos planetas con civilizaciones de razas desarrolladas. Aborda aspectos actuales de imperialismo y una crítica al poder absoluto de la Ciencia y la Tecnología, debatiendo temas de que hay cosas que éstas no puede realizar o explicar.

En sexto lugar está la película de Soy Leyenda, protagonizada por Will Smith, la temática de ésta, es un mundo post apocalíptico, causado por un virus mutado que convierte a la humanidad en una especie de vampiros caníbales. También representando las temáticas apocalípticas, en la lista de éxitos taquilleros están: *Armagedón*, *El Día Después de Mañana*, *2012*, *Matrix*, *Guerra de los Mundos* y *Terminator*.

La Ciencia Ficción es una temática favorita entre el público, después está Ficción Fantástica, pero las dos están muy unidas y los límites no están claros. Estas preferencias parecen ser un grito desesperado de la masa por reflexionar aspectos sociales y salir de esa enajenación, que mantiene la cohesión social a pesar de la pobreza y la baja calidad de vida. La CF “es un género híbrido ya que en él se da la contradicción de unir Ciencia y Fantasía” (Castro, 2008, p. 9).

2.1.1 Definición

Antes de justificar la importancia de la CF hay que definirla, tarea muy difícil debido a sus continuos cruces con la ficción fantástica.

Empiezo con una definición tentativa de Carlos Monsiváis (1958), en la cual señala que la Novela de la Anticipación² por fantástica que parezca siempre acepta íntegramente el conocimiento humano del mundo real como armazón para especular, erigiendo una hipótesis de trabajo racional y posible, sin la cual la construcción entera se derrumba.

En esta definición destaco muchos puntos importantes: en primer lugar, la idea de que la CF se basa en una hipótesis de trabajo racional. En segundo, habla del conocimiento humano del mundo real. Y como tercer punto, el nombre que le otorga es el de Novela de Anticipación.

La base de la CF al igual que en método científico es una hipótesis, también es el reflejo de la sociedad actual y como consecuencia de la relación con la Ciencia es especulativa.

A continuación, mencionaré los diferentes nombres históricos de la CF junto con su definición:

- ✚ Julio Verne es uno de los padres del género de la CF y “*en el siglo XIX, se le conocía como Novela de Anticipación*” (Cappana, 1966, p. 10). Debido a que las historias se basaban en aparatos tecnológicos inexistentes en el momento, pero con una teoría científica prácticamente plausible, por ejemplo, el submarino (*20000 Leguas de Viaje Submarino*) y el teléfono (*El Castillo de Cárpatos*).
- ✚ Otro de los padres es H. G. Wells, conocido por sus obras como “La guerra de los mundos”, “El hombre invisible” y “La máquina del tiempo”. Los cuales en la actualidad han rebasado la barrera literaria, convirtiéndose en éxitos taquilleros del cine.

Cómo menciona Juan José Millas (1982), Wells no escribió Ciencia Ficción en el sentido actual sino Novela Científica, que es la clase de narrativa cuya trama argumental tiene descubrimientos científicos, imaginarios o reales, en torno a los cuales gira la acción de la novela.

² Es uno de los tantos nombres de la CF, debido a las temáticas tratadas.

✚ La primera mitad del siglo XX fue el boom de la CF. Es en 1926 cuando tiene nacimiento el nombre de *Science Fiction* (SF), acuñado por Gernsback, conocido como el padre de este género en Norteamérica. Creó la revista de *Amazing Stories* y se le llamó SF a la acumulación de historias que se publicaban en ésta.

A Gernsback se le deben dos cosas; el nombre y el sentido educativo que le da a la SF. En su primer número de la revista *Amazing*, se publican historias de Edgar Allan Poe, Verne y Wells. Muestra a los jóvenes que la Ciencia Ficción es la parte atractiva de la Ciencia.

✚ Sin embargo, cuando inicio la globalización de esta revista y otras similares, se perdió el nombre de SF al traducirlo.

En Francia se conoció como Fantasía Ficticia o como lo menciona Cappana (1966) también se le consideró Ficción Psicológica por el escritor Marcel Proust (p. 11). En 1957 en la revista francesa *Europe*, dirigida por Romain Rolland, la CF toma el nombre de Ciencia Novelada.

Pero no sólo el nombre cambió, sino la esencia misma de la CF se perdió ya que incluso un escritor de literatura francesa Michael Butor y decía que eran las historias de marcianos y cohetes.

En Italia el término se llegó a conocer como Ficción Científica. También USA cambió de nombres, a pesar de que ellos eran el origen del mismo, se conoció como Ciencia Fantástica, Fantasía Especulativa y Ficción Especulativa.

El problema no es el nombre distinto, si la definición fuera la misma. Algunos incluían relatos fantásticos como SF. Por eso entre los doctos en el tema, surge la necesidad de definir las características. Antes de proporcionar éstas, mencionaré definiciones más precisas de autores reconocidos.

❖ Pablo Cappana

Autor que trato de delimitar el género para volverlo un estudio serio. “La s-f es un intento hecho a nivel mitológico, es decir sólo parcialmente consciente de sí, por reflejar el impacto del medio tecnológico en el hombre y trazar de algún modo las cartas de esa Terra incógnita, que es el futuro” (Cappana, 1966, p. 13).

❖ David Pringle

Autor de la lista de las 100 mejores novelas de Ciencia Ficción, la define como “una forma de narrativa fantástica que explota las perspectivas imaginativas de la Ciencia Moderna” (Michel, 2006, p. 4).

❖ Mariela Mariuzza

Escritora y Bloguera argentina, en su tesina menciona que la CF es “una literatura popular que busca el entretenimiento, pero también es una literatura reflexiva que cuestiona el presente mediante la exposición de futuros congruentes con tal. En sus páginas pueden encontrar nuevos modelos sociales, políticos y familiares” (Mariuzza, 2011, p. 9).

❖ Isaac Asimov

Uno de los escritores más versados en Ciencia, al ser bioquímico, escritor de grandes novelas cómo Yo Robot y la saga de la Fundación, menciona que “la Ciencia Ficción es la rama de la literatura que trata sobre las respuestas humanas a los cambios en el nivel de la Ciencia y la Tecnología” (Asimov, 1982, p. 10).

❖ Miguel Barceló

Doctor en Informática e Ingeniero Aeronáutico. Escritor español dedicado a CF, la define como “una narrativa, que nos presenta especulaciones arriesgadas y, muy a menudo, francamente intencionadas que nos hacen meditar sobre nuestro mundo y nuestra organización social o sobre los efectos y las consecuencias de la ciencia y la tecnología

en las sociedades que las utilizan caracteriza a la Ciencia Ficción escrita como una verdadera literatura de ideas” (Barceló, 2005, p. 3).

❖ Judith Merrill

Escritora canadiense, que ha realizado varias antologías de Ciencia Ficción. Utiliza una frase concisa para definirla: “Es la literatura de la imaginación disciplinada” (Cappana, 1966, p. 13).

❖ Gabriel Trujillo Muñoz

Escritor, editor, poeta y ensayista mexicano. Nos habla de la CF como “una narrativa que toma en cuenta el saber científico para la elaboración de propuestas imaginativas, que pregonen los problemas inherentes a la condición humana, cuando ésta se ve enfrentada a cambios y rupturas en todos los órdenes de existencia” (Michel, 2006, p. 4)

Para esta tesis la definición más certera sería la del mexicano Trujillo, debido a que es emitida sin juicios ya sean positivos o negativos. Las definiciones mencionadas con anterioridad, sólo hablan del vasto mundo de lo incluido en la CF, pero no mencionan lo que realmente convierte a un escrito en Ciencia Ficción. No adelantaré temas, pero... el Método Científico es el diferenciador.

Debido a la imagen negativa de la Ciencia Ficción a inicios del Siglo XX, los lectores no sabían que era lo que leían. En el siglo XXI es al revés, para la mayoría todo es CF, incluso la literatura fantástica. Históricamente ha sido difícil dividir ambos géneros, con el boom de los efectos especiales del séptimo arte, se ha desdibujado aún más esa diferencia.

También se puede confundir con un thriller de suspenso o novela policial, pero para reconocerla es necesario tomar en cuenta dos factores, el primero es la temática y el segundo es la forma como se aborda ésta.

2.2 Sentido social

- ¿Piensas que la Ciencia Ficción es educativa?

- No, siento que la mayoría es sólo entretenimiento.

Es una respuesta en pleno siglo XXI, a pesar de que después de la bomba atómica la CF fue respetada, no se ha logrado cambiar la mentalidad de que es una literatura de evasión, que son novelas escapistas para evadir las condiciones despreciables y frustrantes de la vida rutinaria. Incluso algunos la consideran como la mitología del siglo XX.

Mitología, es un término muy interesante ya que podemos analizarlo desde dos perspectivas. En la primera, definitivamente la CF sería Mitología. En la segunda tendría pocas posibilidades de serlo.

En la primera perspectiva, Eliade (1962) señala que el mito se refiere siempre a una creación, cuenta porqué algo ha empezado a existir, por ejemplo, un comportamiento, una institución, los mitos identifican las costumbres y la cultura, son una realidad cultural, que pueden reflejar la vida cotidiana. En la segunda, el mito es el relato de la creación, no habla del porque sucedió, sólo narra la historia de las hazañas de seres sobrenaturales.

La CF es mitología por su parte fantástica, sin embargo, sus relatos son algo más. Es Ciencia, en su sentido crítico de la realidad, utilizando los descubrimientos, tanto sociales como técnicos. “La s-f es un hecho literario, sin embargo, su comprensión está en la filosofía” (Cappana, 1966, p. 32).

México gasta millones de pesos en programas para promocionar la lectura, pero sin resultados. ¿Acaso, los mexicanos leerán Ciencia Ficción? La CF tiene una ventaja, cuando hablamos de un público de jóvenes, atrae la aventura y los argumentos dinámicos, que caracterizan, a estos relatos y lo hacen muy accesibles aún para aquellos que no están acostumbrados a leer.

Las historias de CF, se caracterizan por que estudian la reacción humana hacia los eventos procedentes del conocimiento científico y el avance tecnológico. “Nos descubren mundos interiores, producen reflexiones sobre el alcance antropológico y sociológico de la realidad que nos rodea y sus posibilidades. Nos hacen pensar” (Michel, 2006, p. 8).

2.2.1 Literatura: Reflejo social

Al ser un hecho literario tiene todas las virtudes de la Literatura y como menciona Eng Yilian (2012) ésta es “considerada como una actividad creadora del espíritu humano con intención estética” (p. 301) que expresa la esencia del corazón humano y, como esencia y a pesar de que la expresa una persona (el creador), tiene que ver con todos nosotros. Da nuevas visiones a la realidad que nos rodea: si nombro las cosas de forma diferente, las veré también de diferente manera. Con ella, el escritor regala al lector lo mejor que tiene de sí mismo” (de Tolentino, 2008, p. 1).

La literatura es un arte, al igual que cualquier arte tiene la misión de transformar la realidad y brindar una emoción estética y placentera. “El artista, como el filósofo, es quien expresa las más altas intuiciones de su tiempo y pone en juego la problemática que inquieta a la época desde el hombre común, hasta las elites rectoras” (Cappana, 1966, p. 32).

René Wellek (1968) reconoce que “el arte no puede dejar de relacionarse con la realidad, a pesar de que reduzcamos su significado” (p. 170) y Albert Camus; novelista, ensayista, dramaturgo, filósofo y periodista francés nacido en Argelia, menciona que “el arte no es un gozo solitario. Es un medio de conmover al mayor número de hombres, ofreciéndoles una imagen privilegiada de los sufrimientos y de las alegrías comunes” (Subero, 1974, p. 1).

Por lo tanto, la literatura tiene una estructura y funcionamiento social, “es la representación de la experiencia social por parte del escritor, fenómenos sociales que él mismo considera representativos” (Eng Yilian, 2012, p. 4). La literatura se puede analizar sociológicamente desde tres puntos distintos: como documento que es el indicio de una

sociedad o una época, con su hipótesis del reflejo. A modo de texto maneja el contexto como algo original, su carácter de no mero reflejo. Y a manera de recepción, crea un espacio de representatividad.

La literatura es la libertad de decir con belleza, a través de la palabra, lo que uno quiera, como dijo Aristóteles: el arte de la palabra. Mientras cualquier tipo de literatura apela a nuestras emociones, la Ciencia Ficción además recurre a nuestra razón y su proceso analítico.

La literatura se divide en ficción y no ficción. Según Isaac Asimov, la ficción se fracciona en realista y surrealista. La primera, los hechos se desarrollan en contextos sociales similares a los que existen hoy en día o que existieron en algún momento del pasado. La segunda, se desarrolla en contextos sociales que no existen, ni existieron, incluye a la literatura fantástica y a la Ciencia Ficción.

En esta división de Asimov, hay que destacar dos cuestiones. En primer lugar, habla de contextos sociales, lo cual sigue siendo muy confuso ya que incluso la estructura social de las hadas y dragones en cuentos de fantasía es similar a la actual. En segundo lugar, recalco una duda: la división ¿Incluye estructuras sociales que tienen la posibilidad de existir derivados de las actuales?

En la Ciencia Ficción el fondo surreal de la historia deriva de nuestro contexto, a través de los cambios correspondientes, en el nivel de Ciencia y la Tecnología. El cambio podría representar un avance... o un retroceso. Pero esta cuestión de estructuras sociales tampoco deja claro por qué El señor de los anillos o Harry Potter es Literatura Fantástica.

La distinción entre el objeto real y el de conocimiento, resulta indispensable para la racionalización de cualquier hecho, incluido el literario. “El universo de la experiencia es continuo; el universo del conocimiento, dadas las limitaciones del entendimiento humano, es inevitablemente discontinuo. Al primero corresponde el mundo de los '*realia*', de los fenómenos; al segundo es el mundo de los objetos reconstruidos, sometidos a análisis y explicación” (Gómez, 2013, p. 2).

Algunos escritores de Ciencia Ficción y fanáticos, tratan de ignorar la importancia de diferenciar Fantasía de ésta, dado que son esencias contradictorias. A forma de introducción, sólo mencionaré que el género que nos atañe, respeta esquemas reales y parte de hipótesis, para formar hechos hipotéticos. Al contrario de la Literatura Fantástica que “tiene a gala burlarse de ellos, sustituyendo los robots, las astronaves, las técnicas y las ecuaciones por fantasmas, palos de escoba, poderes ocultos y otras brujerías” (Kingsley, 1966, p. 6).

Es inevitable delimitar la CF por su importancia en la sociedad y en pos de que se reconozca este valor añadido, de su preocupación por el futuro, de ver las múltiples posibilidades combinando las variables y el valor de abordar problemáticas, en general ignoradas conscientemente por la novela clásica. “La literatura de Ciencia Ficción es un género híbrido ya que en él se da la aparente contradicción de unir ciencia y fantasía” (Mariuzza, 2011, p. 8).

Este género constituye un universo literario de dimensión nada común porque es lo que es, no en razón de su contenido sino de su medio social. John W. Campbell, el gran editor de Ciencia Ficción desaparecido, solía decir que la Ciencia Ficción tenía como dominio todas las sociedades concebibles, pasadas, futuras, probables o improbables, verosímiles o fantásticas y trataba sobre todos los hechos y complicaciones posibles en esas sociedades.

La Ciencia Ficción humaniza al lector, de esta forma, como lo dijo Kingsley (1966), “su finalidad es la de «proporcionar al lector, un punto de vista objetivo desde el cual meditar con lucidez sobre sí mismo y sobre su especie»; su función es la de «modificar el conservadurismo natural de las criaturas” (p. 53).

Esta literatura es popular con el fin de entretener, pero también es literatura que reflexiona sobre el presente, mediante la exposición de futuros coherente, con este. Maneja nuevos modelos sociales, políticos y familiares, como la forma de colonizar otros planetas e inteligencias inhumanas. Tiene como resultado la exploración de nuestra racionalidad y esa dualidad de mente sin cuerpo y cuerpo sin mente; lleva a un análisis de la evolución

de la humanidad, tanto biológica como mecánica y la inmortalidad. Es un campo de experimentación para teorías que aún no están demostradas.

La esencia de la Ciencia Ficción es concientizar al criticar costumbres, además tiene una gran capacidad de imaginación, por lo que puede ironizar los aspectos de la sociedad que en otros géneros no se aceptan. Un ejemplo antiguo de esto, es el libro de Micromegas de Voltaire, el cual relata las aventuras de un viajero, que tiene una perspectiva muy diferente de nuestra existencia; dos gigantes extraterrestres llegan a la Tierra, un mundo pequeño lleno de “pequeñas vidas inferiores”.

La SF crea una perspectiva capaz de alejarse de lo aparentemente obvio. En una buena obra, el problema planteado me atañe, nos atañe por su carácter ya sea apocalíptico, cosmológico o social, lo que de alguna manera rudimentaria nos permite establecer una reflexión existencial.

A menudo, leyendo antiguas historias de Ciencia Ficción, podemos hacernos una idea clara de cómo era la sociedad del tiempo en que fueron escritas, que para conocerla no habrá necesidad de recurrir a otro tipo de lectura. Pocos géneros literarios revelan tan explícitamente, como la Ciencia Ficción los deseos, esperanzas, temores, inquietudes y tensiones de una época y definen sus contornos, con tanta precisión

La CF refleja a la sociedad tan claramente, que, hasta los especialistas y críticos del género, como Amis Kingsley, en 1966 se quejaba del puritanismo de las historias. “El protagonista va a trabajar en su nave espacial y su esposa le espera en casa con jardín y cotillea por teléfono con sus amigas, mientras un robot pasa la aspiradora” (Castro, 2008, p. 166). Esto era la forma de vida familiar de ese entonces, no la actual.

En la época de Kingsley, estaban los relatos publicados en las Revistas Pulp, dónde se presentaba la sociedad en la que él vivía. El crítico menciona que “la Ciencia Ficción resultaba más adecuada para el cuento que para la novela larga. Dijo que “puedo contar centenares de cuentos bien logrados por cada cinco o seis buenas novelas”. En general, cuando un autor consigue redondear una novela, es porque ha encontrado una idea que no logra agotar completamente en una sola muestra” (Kingsley, 1966, p. 131), Sin

embargo, en nuestra época, la novela es el boom de la sociedad, continuamente hay nuevas historias en este formato.

2.2.2 Escritores, espejo de su realidad

A mediados del siglo XX eran muy comunes las historias cortas de CF, he de aclarar que éstas pueden ser cuentos o relatos ya que la diferencia entre ellos es la estructura y no la extensión. En la actualidad, si no es una antología de cuentos, tiene que ser una novela. Y aunque los “clásicos” como Bradbury, Asimov o Heinlein son conocidos por sus sagas o novelas, en sus cuentos reflejan una forma que refleja su vida, muy diferente a la actual.

Un relato que logra retratar los miedos y formas de pensar de la sociedad de ese tiempo, es *Usher II* de Bradbury, que es el origen de la idea de su novela de *Fahrenheit 451*. Este cuento tiene moraleja para los jóvenes, es un mensaje dónde crítica la ignorancia y fomenta la lectura, inclusive en un ambiente de terror y consecuencias.

<<Porque quemó los libros del señor Poe sin haberlos leído. Le bastó la opinión de los demás. Si hubiera leído los libros, habría adivinado lo que yo le iba a hacer, cuando bajamos hace un momento. La ignorancia es fatal, señor Garrett. -dijo Tendal>>

Usher II trata de la construcción de una mansión estilo Edgar Allan Poe, utilizando tecnología que imita. El mundo de terror del autor, pero se construye en un marte destruido. Bradbury mezcla los temas tradicionales de CF con Sociología. Nos sumerge en un mundo donde “censuraron las revistas de historietas, las novelas policiales y por supuesto, las películas, siempre en nombre de algo distinto: las pasiones políticas, los prejuicios religiosos, los intereses profesionales. Siempre había una minoría que tenía miedo de algo y una gran mayoría que tenía miedo de todo; de la oscuridad, del futuro, del presente, de ellos mismos y de sus sombras” (Bradbury, 1950, p. 3).

Describe el miedo a la censura, una monotonía, pero también refleja el anhelo de una sociedad destruida por una guerra, que anhelaba una forma de dictadura pacífica y al igual que en las sociedades comunistas se prohibía el arte.

<<Tenían miedo de la palabra «política», que entre los elementos más reaccionarios acabó por ser sinónimo de comunismo, de modo que pronunciar esa palabra podía costarle a uno la vida. Y apretando un tornillo aquí y una tuerca allá, presionando, sacudiendo, tironeando, el arte y la literatura fueron muy pronto como una gran pasta de caramelo, retorcida y aplastada, sin consistencia y sin sabor. Poco después las cámaras cinematográficas se detuvieron, los teatros quedaron a oscuras y de las imprentas que antes inundaban el mundo con un Niágara de material de lectura, brotó una materia inofensiva e insípida, como de un cuentagotas. ¡Oh, hasta el «entretenimiento» era extremista, se lo aseguro!>>

Otro ejemplo de relato corto en los clásicos, es el de Heinlein. Describe a su sociedad en la historia de *Coventry* de 1940, realizó en plena Segunda Guerra Mundial, por supuesto habla de una guerra de poder, reflejando a USA y una lucha por el despertar de la mente.

En el siglo XXI la Ciencia Ficción ha adoptado formas comerciales del arte de masas, sin embargo, no importa si es novela, cuento o relato, trasciende a estas y logra dar un mensaje permanente. Como dice Julio Cortázar: “Hay en la novela un oscuro designio de compartir el presente del hombre, de coexistir con su lector” (Subero, 1974, p. 492).

El libro también es un objeto de consumo, sujeto a las leyes de la oferta y la demanda, pero esta es una dimensión exterior. Lo que vende ahora es una novela, sin embargo, no es paja el contenido, al contrario, la novela permite ahondar más en las características psicosociales del ambiente y los personajes.

La novela de Ciencia Ficción es el relato intermedio de la fantasía. Su fortaleza radica en que la situación todavía no sucede, parte de enunciados conocidos y comprobables, pero imagina consecuencias lógicas ya sean positivas o negativas, no realizadas. Tiene que ser un medio para la desalienación colectiva, porque logra que el hombre rescate su libertad, enfrentándose a sí mismo.

Pero no siempre se creyó esto, el mismo Isaac Asimov (1986) menciona que de “todos los requisitos para escribir buenas historias de CF, el que más me interesa es el de la racionalidad científica. No se puede tener buenas historias de Ciencia Ficción con mala Ciencia... no tienen por qué pensar que necesitan una graduación universitaria para escribir, pero tienen que aprender tanta ciencia como requiera la historia que quieran” (p. 26).

“Los personajes ocupan un lugar menor en la CF a diferencia que en la Ficción Una buena historia de este último género trata sobre una sociedad bien que no existe y que jamás ha existido, una sociedad completamente imaginaria” (Asimov, 1986, p. 35).

En la CF el reflejo de la sociedad fue inconsciente y se debió a la velocidad del cambio en el estilo de vida de la humanidad ya que el creador es producto de su tiempo, de su época y de su realidad. De manera que cuando escribe, está de acuerdo consigo mismo, tratando de interpretar desde el tiempo en que vive.

En las primeras novelas de Ciencia Ficción, Verne y Wells, al igual que Asimov, años después, sólo hablaban de la Tecnología como fabricación de cosas; lo que se conoce como Determinismo Tecnológico. La evolución de la sociedad es consecuencia del desarrollo tecnológico, en cambio la tecnología puede seguir un curso particular, de acuerdo a sus propias leyes, es una relación unidireccional.

En la CF había dos formas de ver la relación entre Tecnología (Ciencia) y Sociedad. La primera consiste en designar la vida social política y económica por objetivos adaptados a la lógica y la eficiencia, el determinante fundamental de la historia del hombre no es la Tecnología sino la Cultura. La segunda es que los avances tecnológicos se producen siguiendo una lógica natural y no es determinada por la Cultura o Sociedad, surge independientemente de los deseos y valores del ser humano.

Sin embargo, esta línea divisoria de enfoques, se desvaneció en la CF cuando la sociedad se concientizó del carácter predictivo que tiene. La temática del futurismo, especificado de una forma más científica, la hipótesis que se comprobará con el paso de los años; fue lo que permitió a la Ciencia Ficción ser la unión de todas las ciencias.

Poco a poco el ritmo del cambio se volvió continuo, en 1800 alcanzó un nivel evidente, la Revolución Industrial había empezado y las personas podían detectar esto en el curso de una vida. Por primera vez, la gente pensó que nada seguiría igual después de su muerte y que habría cosas que nunca vería.

Despertó la primera curiosidad, realmente nueva, desarrollada desde tiempos históricos: la de saber cómo será la vida en la Tierra, después de que uno haya muerto. “La respuesta literaria a esa nueva curiosidad fue lo que ahora llamamos Ciencia Ficción” (Asimov, 1986, p. 44).

La CF se deriva del cambio de perspectiva ante la vida, en tiempos anteriores estática, ahora a gran velocidad. Esta visión futurista, puede ser negativa o positiva; sin embargo, en el siglo XXI con la tendencia apocalíptica, la mayoría de las historias son negativas, pero proféticas.

Como menciona Alvin Toffler en *El shock del futuro* (1970), esto un fenómeno de tiempo, un producto del ritmo enormemente acelerado del cambio en la sociedad. Nace de la superposición de una nueva cultura sobre la antigua, nuestros antepasados de aproximadamente trescientos años, vivían en un mundo que siempre era el mismo mundo hasta que morían, en la actualidad esa seguridad ya no existe. Para los niños de pleno siglo XXI es una seguridad que lo de hoy, no será lo de mañana. “La aceleración del cambio en nuestro tiempo es, en sí misma, una fuerza elemental. Este impulso acelerador acarrea consecuencias personales y psicológicas y también sociológicas” (p. 2).

La CF nos enseña a analizar de una forma equilibrada nuestro presente, el cual es consecuencia de las decisiones anteriores, por lo tanto, no es el único posible y el futuro todavía no está determinado. Nos muestra cómo podría ser la vida en alguno de los múltiples futuros derivados de la Ciencia. Por eso, “la Ciencia Ficción puede considerarse, también, como una imprescindible herramienta para aprender a vivir en el futuro” (Barceló, 2005, p. 6).

En 1922, H. G. Wells, revela una sociedad basada en petróleo, a pesar de que en su tiempo el principal combustible era el carbón. Él solo describe una forma de vida diferente a la suya, pero similar al ahora.

La historia de *Lugares Secretos del Corazón* se menciona que el carbón es clave para la metalurgia y el petróleo para el transporte. Cuando se acaben estos, debemos haber construido una trama de equipamiento, conocimiento y organización social para arreglárnosla sin ellos, o estaremos desencadenando un largo trecho por la pendiente del despilfarro, hacia la extinción. Actualmente, en la extracción, distribución y en el consumo; malgastamos muchísimo, mientras nos quedamos sentados, todo el mundo está despilfarrando petróleo fantásticamente.

Laurence Manning en *El Hombre que Despertó* nos cuenta lo que descubrió el hombre que inventó una poción y se sumergió en estado de muerte aparente, por tres mil años. Cuando despertó el mundo era pobre en energía, le explicaron que era resultado de la Edad del Despilfarro.

Si comparamos a Verne y su entusiasmo por la tecnología, en inicios de una Revolución Industrial con los de Asimov o incluso Wells, tenemos una notable diferencia en las consecuencias de la Ciencia y la Tecnología. Los que habían escrito antes de las Guerras Mundiales, esperaban que la reacción de la humanidad fuera favorable ante los nuevos desarrollos

La CF marcó la verdadera línea divisora con la Fantasía, el 6 de agosto de 1945, cuando el mundo se dio cuenta que una bomba atómica había explotado sobre Hiroshima. Aunque esto no aumento el número de lectores, sí permitió que demostrará su importancia social y dejó de ser considerada como una locura.

La Ciencia Ficción estaba mucho más avanzada de lo que la gente pensaba, antes de la bomba atómica, las historias de este género hablaban de ella y también del equilibrio nuclear, los usos pacíficos de la energía nuclear y los posibles peligros de radiación de la fisión nuclear. Muchas historias sobre este descubrimiento fueron publicadas en las revistas "Pulp".

Un hecho representativo, sucedió con *Deadline* de Cleve Cartmill, la cual se publicó en marzo de 1945, en la revista de *Astounding Science Fiction*. Este relato profetizó exactamente el bombardeo atómico, que el autor y el editor fueron entrevistados por agentes de inteligencia. Aunque los fanáticos y escritores de CF no se sorprendieron de la Bomba, sí lo hizo el resto de la humanidad.

Otra historia de la época fue *Solution Unsatisfactory* de Heinlein, publicada antes de Pearl Harbor, en mayo de 1941 en la misma revista, la historia describe una gran reunión de científicos convocados para desarrollar un arma nuclear. Otro ejemplo representativo es Wells, él tenía una terrible pero exacta, forma de ver las guerras futuras y medio siglo antes ya hablaba de la Era Atómica.

Normalmente no existe la intención de predecir aquello que realmente ocurre, pero el escritor de Ciencia Ficción lee indicios de su tiempo. Al intentar imaginar un cambio en la persona se basa en lo que ya existe en el momento de la reflexión.

La CF ya no se concentra tanto en el futurismo, por ejemplo, los libros de *Veinte Mil Leguas de Viaje Submarino* o los de *La Fundación*. Sino que utiliza a la CF como medio de expresión de sus ideas políticas y sociales. Por ejemplo, en novelas como la *Megamáquina* de Lewis Mumford, la sociedad descrita como una gran máquina en la que los individuos sólo son piezas intercambiables. En sus obras hay pedagogía y propaganda.

“La sociedad, al tiempo que afectó a la Ciencia Ficción, fue afectada a su vez por ésta” (Asimov, 1982, p. 58). Logra crear interés en la Ciencia, pero también describe el lado oscuro. “La CF, de la utopía hereda el potencial crítico con el presente y del Positivismo el romanticismo” (Mariuzza, 2011, p. 8).

2.2.3 Divulgación de la Ciencia.

La Ciencia Ficción permite que los jóvenes se interesen en la temática y contenidos, siendo objeto de diversión, pero también de una reflexión; mundos y seres, culturas y

civilizaciones, las posibilidades de la Ciencia y de la Tecnología, contemplan un nuevo universo de posibilidades. Por eso los especialistas hablan del Sentido de lo Maravilloso, como uno de los elementos más característicos y atractivos de ésta.

La CF ha servido para fomentar a los jóvenes, el interés por la Ciencia y por este motivo ha sido promovida por el gobierno de algunos Estados. Pero ha sido censurada por esa crítica negativa a la civilización tecnocrática. “Es uno de los medios de comunicación de la ciencia y es, además, el medio en el que es más fácil observar los valores implícitos en esa comunicación” (Castro, 2008, p. 10).

Hugo Gernsback solía decir que la Ciencia Ficción era una fuerza educativa para demostrarlo, en su revista publicó una serie de preguntas científicas en cada número. Ésta es una forma de aprendizaje gracias a que estimula la curiosidad y el deseo del saber.

La CF es en una herramienta muy útil para actividades de divulgación científica que “tienen por objetivo modificar la actitud del público en general hacia la ciencia, por medio de una reflexión original y un pensamiento crítico” (Michel, 2006, p. 6).

La divulgación de la Ciencia ya sea social o natural es el factor educativo más visible de este género.

El reflejo de la Ciencia, en la CF ha tomado una vital importancia, incluso en 1953 se realizó el primer curso catedrático en el City College de Nueva York. En la década de 1970, maestros norteamericanos formaron la Asociación de Investigación en Ciencia Ficción (SFRA) y tenía el objetivo de ofrecer y estudiar material que otorgará nuevas herramientas para mejorar los métodos de enseñanza. “En México, salvo algunas actividades enfocadas particularmente al cine, la Ciencia Ficción ha pasado prácticamente desapercibida entre los divulgadores científicos” (Michel, 2006, p. 6).

La enseñanza de conceptos y definiciones científicas, es uno de los principales métodos de la CF para lograr ser de valor agregado. ¿Qué es tal o cual experimento o concepto teórico? Eso es el cimiento de cualquier obra de este género y ejemplificaré con algunos relatos de Heinlein.

Relato *La amenaza de la Tierra.*

“Planear no requiere ningún esfuerzo, pero volar es un trabajo de los más pesados. En el planeo sostengo apenas cuatro kilos y medio en cada brazo ... y en la Tierra tienes que aguantar más peso, aunque sólo te quedes quieta tendida en la cama” (Heinlein, 1986, p. 11).

En esta historia habla en términos comparativos de peso, ejemplifica de manera técnica las diferencias entre la Tierra y Marte. Además, le da un papel a la mujer más liberal, “una mujer de carrera” con esto refleja el cambio social que en su época germinaba y en el Siglo XXI es la realidad de muchas mujeres “marmotas”³.

Relato *Si esto continúa...*

Heinlein nos habla de la religión controladora, así como la doble moral que existía en su tiempo, como se une todo el poder político y religioso para crear un mundo muy diferente a la realidad, en la mente de los ciudadanos, a través de medios de comunicación utilizando supersticiones sociales.

“Johnnie, muchacho, admiro tu piedad y tu inocencia, pero no las envidio. A veces, demasiada piedad es más impedimento, que demasiado poca. Te sorprenderá la idea de que la política tiene tanta importancia como el canto de los salmos en el gobierno de un gran país. Mira, John, una pequeña fornicación casual no es una amenaza para la Iglesia... la traición y la herejía sí lo son. Simplemente se anotará en tu expediente y no se dirá nada al respecto... a menos que te pesquen más tarde en algo realmente importante, en cuyo caso podrán utilizarlo para colgarte en vez de formular auténticos cargos contra ti. Muchacho, a ellos les gusta tener esos pecadillos en tu expediente; aumenta su seguridad. Probablemente se sientan incómodos contigo; eres demasiado perfecto; tales hombres son

³ Término que la protagonista del relato les da a las mujeres que provienen de la Tierra.

peligrosos. Por eso probablemente nunca te han Elegido para los estudios superiores.... Empecé a darme cuenta de que la ocultación es la clave de toda tiranía. No la fuerza, sino la ocultación... la censura. Cuando cualquier gobierno, o cualquier Iglesia en nuestro caso, empieza a decir a sus súbditos: «Esto no debéis leerlo, esto no debéis verlo, esto os está prohibido conocerlo», el resultado final es la tiranía y la opresión, no importa cuán sagrados sean los motivos» (Heinlein, 1986, p. 58-79).

Inclusive, define lo que es la Psicología de masas y la forma de emplearla en la sociedad; son conceptos y teorías modernas de las Ciencias Sociales. Como menciona Le Bon, el individuo masificado adquiere un alma colectiva, por la cual piensa y siente de distinta manera que si lo hiciese de manera aislada.

En la masa deja funcionar la peculiaridad de cada individuo, aflorando el inconsciente racial, aparece un carácter promedio en los individuos de la masa con nuevas propiedades. Hay varias razones para que la persona se vuelva masa: un sentimiento de poder invencible, es anónimo, puede exteriorizar emociones inconscientes que reprime estando aislado, contagio de sentimientos y actos y la sugestionabilidad.

“Seguro, seguro... pero yo no redacto todo esto para la gente que va de vacaciones a Nueva Jerusalén; lo enviamos a pequeños periódicos locales en pequeñas y pobres comunidades rurales del valle del Mississippi y en el Profundo Sur y en la zona negra de Nueva Inglaterra. Es decir, lo esparcimos entre algunos de los más pobres y puritanos elementos de la población, gente que está emocionalmente convencida de que pobreza y virtud son la misma cosa. Eso raspa en sus nervios; a su debido tiempo los ablandará y hará que las dudas nazcan en ellos.

– ¿Esperas seriamente iniciar una rebelión con cosas tan insignificantes como eso? No son cosas insignificantes, porque actúan directamente sobre las emociones de la gente, por debajo del nivel lógico. Podrás

influir en el ánimo de un millar de hombres apelando a sus prejuicios mucho más rápidamente de lo que podrás convencer a un solo hombre utilizando la lógica. Tampoco es necesario apelar a los prejuicios cuando se trata de algo importante. Johnnie, tú sabes cómo emplear los índices de connotación, ¿verdad?
– *Bueno, sí y no. Sé lo que son; se supone que miden los efectos emocionales de las palabras.*

– *Exactamente, en la medida de sus posibilidades. Pero el índice de una palabra no es algo tan fijo como los cien centímetros de un metro; es una función variable compleja que depende del contexto, edad, sexo y ocupación del oyente, la localización y otra docena de cosas. Un índice es una solución particular de la variable que te dice si una palabra en particular utilizada de una forma en particular sobre un lector o tipo de lector en particular afectará a esa persona favorablemente, desfavorablemente, o simplemente la dejará fría. Tomar las medidas adecuadas del grupo al que quieres dirigirte puede resultar algo tan matemáticamente exacto como cualquier rama de la ingeniería. Pero nunca tenemos todos los datos que necesitamos y por eso sigue siendo un arte... pero un arte muy preciso, especialmente si empleamos la «realimentación» a través de los muestreos de campo. Cada artículo que escribo es un poco más enojoso que el anterior... y el lector nunca sabe por qué.*

¡Los hombres libres no son «condicionados»! Los hombres libres son libres debido a que son normales y obstinados y prefieren llegar a sus propios prejuicios a su propia manera... ¡no que se los dé a cucharadas ningún joven pensador engreído! No hemos luchado, nuestros hermanos no han derramado su sangre y muerto, sólo para cambiar de jefes, no importa lo justificables que sean sus motivos. Os digo que si hemos llegado a la situación a la que habíamos llegado fue gracias a los esfuerzos de esos mismos pensadores engreídos. Hemos estado

estudiando durante años cómo influir sobre un hombre y dirigirle. Empezaron con anuncios y propaganda y todas esas cosas y lo perfeccionaron hasta tal punto que pasó a ser, de una simple y honesta arma que cualquier comerciante podía utilizar, una ciencia matemática que dejaba al hombre ordinario indefenso” (Heinlein, 1986, p. 88-108).

También refleja ese sentimiento social de USA, dónde si has estudiado en una buena universidad tienes el puesto, que deseas asegurado.

“Cometí mi porcentaje de errores, pero aparentemente no fueron tantos puesto que no me despidió y tres meses más tarde era Mayor, con el fascinante título de jefe ayudante de Estado Mayor. No es necesario decir que buena parte de ello se lo debí a mi anillo de West Point, por supuesto... un profesional tiene grandes ventajas” (Heinlein, 1986, p. 109).

Relato Coventry

Utiliza terminología que algunos nunca van a conocer en su vida y otros sólo hasta llegar a la Universidad; Heinlein la analiza. En su relato habla sobre lingüística, semiótica y semántica, así como la división entre significante y doble significado.

“- No veo la conexión – dijo ella -. Hizo un ruido con su boca... una etiqueta verbal. Si la etiqueta no iba contigo, el ruido carecía de todo significado. Si la etiqueta era cierta en tu caso... si eres lo que decía el ruido que él profirió, entonces eres ni más ni menos lo que decía la etiqueta verbal y por lo tanto tampoco podría dañarte.

La semántica, «el significado del significado», proporcionó por primera vez un método de aplicar el método científico a cualquier hecho de la vida cotidiana. Debido a que la semántica consideraba la palabra escrita y hablada como un aspecto determinante del comportamiento humano” (Heinlein, 1986, p. 144).

Es una obra científica y de reflexión social ya que nos narra de una discusión filosófica del concepto de justicia.

“Primero desmenuzaron el concepto de «justicia». Examinado semánticamente, «justicia» no tenía referencia... no existe ningún fenómeno observable en el continuo espacio-tiempo-materia que uno pueda señalar y decir: «Esto es justicia.» La ciencia puede abordar tan sólo lo que puede ser observado y medido. La justicia no puede serlo; por lo tanto, nunca tendrá el mismo significado para uno que para otro; cualquier «sonido» que se diga sobre ella lo único que hará será añadir más confusión. Pero el daño físico o económico puede ser anotado y medido. El Convenio prohibió a los ciudadanos dañar a los demás. Cualquier acto que no condujera a un daño, físico o económico, hacia alguna persona en particular, era declarado dentro de la ley” (Heinlein, 1986, p. 144-145).

El arte y narrativa de la Ciencia Ficción, no deben ser forzosamente exactos y correctos en el uso de la Ciencia y la Técnica. Sólo se necesita utilizar el atractivo que los jóvenes sienten por la temática para poder reflexionar sobre hechos científicos y obtener enseñanzas. Por lo mismo, hay algunos casos dónde los escritores no saben nada de Ciencia, están en el extremo de la ignorancia y cometen errores en una trama que hace que pierda credibilidad y se convierta en fantasía.

2.3 Claves de la Ciencia Ficción

Anteriormente mencionaba que lo que comparte con la Ciencia es el método, y así es. Éste es el camino sistemático para llegar al conocimiento científico, según Bunge está basado en el empirismo de Hume en donde el conocimiento importante proviene de la experiencia y en el positivismo lógico.

2.3.1 Método Científico

Al método científico, René Descartes lo definió como reglas fijas para descubrir verdades, sin embargo, no es una receta infalible, sino que es un conjunto de prescripciones falibles para el planteamiento de un problema a través de observación y experimentación, así como la interpretación de sus resultados.

También Bunge caracteriza el método científico por ser: Fáctico, es decir, intenta describir los hechos de la realidad empírica tales y como son, independientemente de su valor emocional; Trascendental y Racional, porque explica los datos mediante las hipótesis y no los expone meramente, los incluye dentro de una Teoría.

Sin embargo, la Teoría debe ser:

- ❖ Analítica: ya que trata de entender el fenómeno en términos de sus componentes.
- ❖ Verificable: el conocimiento solo es científico si supera las pruebas empíricas, si éste fracasa en la práctica, fracasa por completo.
- ❖ Sistemática: porque se preocupa por entrelazar las ideas de una manera lógica.

El método científico (investigación) necesita o incluye pasos cognitivos. La práctica científica exitosa no garantiza la obtención de la verdad, pero en cambio facilita la localización de errores, es por eso que Mario Bunge dictaminó las reglas del método científico, las cuales son:

- ❖ Hacer análisis lógico de las hipótesis, sean fácticas o no, para determinar su estatus y estructura lógica.
- ❖ Las proposiciones de a hechos deben concordar con los datos empíricos o adaptarse a ellos.
- ❖ Observar hechos singulares, en busca de elementos de pruebas universales.
- ❖ Formular preguntas precisas.
- ❖ Recolección y análisis de los datos conforme a las reglas de la estadística.

El método científico sigue una serie de pasos que son los siguientes:

Tabla 13 Resumen del método científico

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	CONSTRUCCIÓN DE UN MODELO TEÓRICO	DEUCCIÓN DE CONSECUENCIAS PARTICULARES	PRUEBA DE LA HIPÓTESIS	INTRODUCCIÓN DE LAS CONCLUSIONES
Reconocimiento de hechos (información)	Selección de factores pertinentes	Búsqueda de soportes racionales (Método Técnico)	Aquí se puede usar método experimental o teórico	Comprobación de las conclusiones son las predicciones
Descubrimiento del problema (análisis)	Invencción de hipótesis (enunciado fáctico general, susceptible de ser verificado, centrales y auxiliares.	Búsqueda de soportes empíricos (Método Experimental)	Método experimental: Este método consiste en el test empírico de conclusiones particulares extraídas de hipótesis generales (Ej. "Los hombres se revelan cuando los oprimen") este tipo de verificación requiere de manipulación de la observación y el registro de fenómenos, requiere control de las variables a los factores relevantes, siempre que sea posible, debería incluir la producción artificial de fenómenos y en todos los casos exige el análisis.	Reajuste del modelo
Formulación del problema	Traducción matemática		Método Teórico: Técnicas de medición sirven para constatar ciertas ideas con hechos por la vía de la experiencia, pero este no es el único juez.	Búsqueda de errores
			Diseño de la prueba.	
			Ejecución de la prueba.	
			Elaboración de datos: Análisis (según Euclides es admitir aquello mismo que se trate de demostrar y partiendo de ahí reducir por medio de consecuencias la tesis ya conocida) de datos.	
			Inferencia de la Conclusión: interpretación de datos elaborados a la luz del modelo teórico.	

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

El método científico, rige toda la actividad científica, desde la gestación del problema hasta la difusión del resultado (Asensi y Parra, 2002, p. 13). Pero las etapas de este son lógicas ya que corresponden y surgen del pensamiento reflexivo que todos tenemos, lo cual demuestro en el siguiente cuadro comparativo.

Tabla 14 Método científico

PENSAMIENTO REFLEXIVO	MÉTODO CIENTÍFICO
1) Advertencia, definición y comprensión de una dificultad.	1) Formulación del problema que motiva el comienzo de la investigación.
2) Búsqueda de una solución provisional.	2) Enunciado de la hipótesis.
3) Comprobación experimentalmente de la solución adoptada.	3) Etapa de experimentación.
4) Verificación de los resultados obtenidos.	3) Recogida de datos.
5) Diseño de un esquema mental en cuanto a situaciones futuras para el que la situación actual será pertinente.	4) Análisis e interpretación de los datos.

Fuente: Asensi, V. y Parra A. (2002). El Método Científico y la nueva Filosofía de la Ciencia. Anales de Documentación (5). España, Murcia: Universidad de Murcia. P.p. 9-19. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/635/63500001.pdf>

Las características de la ciencia es la lógica fundada en el método científico. A Renato Descartes se le imputa haber fincado una base para el quehacer científico, es decir la duda metódica, pensar con fundamentos y siguiendo los caminos deliberados, caminos repensados.

La Ciencia es dudar, discutir, debatir y polemizar. Según Bunge esta búsqueda crítica. Un científico duda, tiene desconfianza, se vuelve dubitativo. Es racional, lógica y con orden, pero, sobre todo, es polémica.

La finalidad teórica de comprender y explicar los fenómenos, se apoya de la lógica para la construcción de sus teorías, supone aplicar la observación, experimentación, inducción, análisis y síntesis.

Los datos obtenidos y resultados, del conocimiento, deben ser verificables empíricamente y probados, pero la racionalización debe prevalecer. Procura establecer una conexión universal entre los fenómenos, siendo posible, más no infalible.

Hay varias verdades en la Ciencia, pueden ser Verdades Absolutas o Relativas, por lo tanto, ya que en un tiempo determinado una teoría puede ser la verdad, pero después ya no. El Principio Moral es: la verdad no influenciada por percepción. Dar razón de los objetos de estudio.

La Ciencia procura verdades, aunque no sean permanentes, de esta forma trata de encontrar las regularidades en los acontecimientos; para explicarlos, conocerlos y predecirlos. Surge como un proceso de asimilación de la realidad y se transmite a través de un sistema de conceptos.

La Ciencia predice a través de la investigación, pero no con certeza. Al seguir la metodología obtiene conocimiento de manera ordenada y sistemática. Su función es

conocer las causas y leyes que rigen el objeto conocido: observa, describe, explica y predice, esto permite orientar la conducta humana.

Para que algo sea Ciencia debe tener las siguientes características:

- ✚ Predictiva: No solo se queda en la información obtenida a través de la experiencia, sino que trata de figurar una idea de cómo fue el pasado y tratar de predecir cómo será el futuro.
- ✚ Explicativa: La ciencia trata de explicar los nuevos conocimientos a través de leyes universales ya establecidas, dejando en claro todo tanto en lo experimental como en lo teórico.
- ✚ Metódica: Los científicos no generan los nuevos conocimientos con suerte, planean de forma detallada y organizada la forma como obtendrán lo que están buscando.
- ✚ Verificable: No solo se queda en el campo teórico, sino que se pueden comprobar nuevas hipótesis mediante la práctica experimental.

La ciencia tiene principios, establecidos por el filósofo de la ciencia, Eduardo Nicol, los cuales son:

- ✚ Principio de unidad y comunidad de la razón: Está en unión con el hombre ya que éste es un ser racional.
- ✚ Principio de unidad y comunidad de lo real: Es la unidad con la experiencia, lo que es captado por nuestra percepción.
- ✚ Principio de racionalidad de lo real: Se pueden formar conceptos de diversos objetos reales, gracias a la racionalidad.
- ✚ Principio de temporalidad de lo real: Al igual que ya se dijo en varias partes de este apartado, la ciencia es temporal y es verdadera pero no absoluta, aquí se explica que todo Ser es cambio

Pero al final estos principios describen lo mismo que el método científico. La Ciencia se basa en la razón y la objetividad, cualquier teoría que se llame científica debe ser racionalizada y que no importa que tan bien hecha, esta siempre es susceptible al error.

2.3.2 Delimitación de Ciencia Ficción

La Ciencia Ficción es la forma literaria de la Ciencia, en cada historia de ésta se utiliza un pensamiento reflexivo que lleva a un conocimiento por parte del lector, utiliza posibilidades y da solución a la problemática.

Al igual que la Ciencia, predice a través de la investigación, los escritores de este género hacen una exhaustiva investigación para llegar a una hipótesis, con la cual se creará un ambiente ficticio pero real, respetando los cuatro principios de la ciencia; sobre todo el Principio de Racionalidad de lo Real.

Es por eso que un relato para que sea CF debe de ser plausible, debe estar fundamentado en la realidad, procura explicar los fenómenos que observa en la realidad en un contexto ficticio porque aún no existe, pero sobre todo su objetivo es dar conocimiento verídico, como posibilidad predictiva para el futuro.

Tabla 15 Ciencia vs Ciencia Ficción

CIENCIA	CIENCIA FICCIÓN
Actitud Metódica	Lógica y consecuencias
Actitud Lógica	Hipótesis y posibilidades

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

La literatura de este género tiene la actitud lógica basada en una hipótesis y en el desarrollo plantea una de las múltiples posibilidades existentes. Incluso, no necesariamente tienen que ser avances científicos, las utopías también son tema de la CF debido a la posibilidad futurista ya que la Ciencia también es social.

John W. Campbell, decía que la Ciencia Ficción tenía como dominio todas las sociedades concebibles, pasadas y futuras, probables o improbables, verosímiles o fantásticas y trataba sobre todos los hechos y complicaciones posibles en esas sociedades.

Una de las etapas del método científico que modifica la Ciencia Ficción es la Verificación, que, aunque verificables se necesita tener en la realidad todas las variables descritas. Sólo el tiempo comprueba la Teoría del relato o la vuelve una de tantas inservibles en la actualidad.

Los escritores pueden ser científicos por su seguimiento apegado al Método o por sus estudios ya que ellos sólo utilizan a la literatura de Ciencia Ficción como un medio diferente de divulgación de la ciencia ya sea de sus propias hipótesis y teorías o de las ajenas. También aplica a las Teorías Sociales y como explique anteriormente las Ciencias Sociales son fácticas, entonces también divulgan sus teorías en los relatos.

“Lo que nos interesa no es la posibilidad de verificación de la teoría, sino el hecho de que se la presente como verificable y esforzándose por disimular su no plausibilidad. Esta observación es válida para el resto de los recursos tradicionales: el viaje en el tiempo, por ejemplo, es inconcebible, pero si no está apoyado actualmente en un sistema lógico falso, no debe descartarse completamente la idea de acudir a un recurso de este tipo” (Kingsley, 1966, p. 6).

La Ciencia Ficción es Ciencia, no sólo por que divulga teorías científicas sociales y naturales (por lo regular unificando socio-natural), sino también por su forma como son planteadas. Por ejemplo, en la CF se inicia por la delimitación del problema o problemas a tratar, después vienen las hipótesis y los por qué. Para verificarlo se crea un laboratorio ficticio y se hace la experimentación en ese contexto creado especialmente para esa hipótesis o en caso de que en la realidad ya haya sido comprobada, se toman en cuenta en el ambiente ficticio las variables necesarias.

Muy similar a como se realizan los experimentos controlando las variables por ejemplo de temperatura o de bichos en caso de experimentación con plantas. En la Ciencia Ficción se controlan las variables de acuerdo a la lógica de causa-efecto y se dan

conclusiones que a veces se vuelven teoría, por ser apegadas al contexto real, que deberán ser comprobadas en la realidad con el tiempo y cuando las variables necesarias.

Muy similar a como se realizan los experimentos controlando las variables; por ejemplo, de temperatura en caso de experimentación con plantas. En la Ciencia Ficción se controlan las variables de acuerdo a la lógica de causa-efecto y se dan conclusiones que a veces se vuelven teoría, por ser apegadas al contexto real, que deberán ser comprobadas en la realidad con el tiempo y cuando las variables estén disponibles.

La Ciencia debería ayudar a la humanidad, pero su uso no siempre ha podido mejorar las condiciones del hombre. La CF abre más posibilidades, ya que, a diferencia de la Ciencia como tal, que puede ser falsificada; ya que no todos tienen acceso a ella, la Ciencia Ficción tiene un lenguaje universal y cada persona toma la teoría a su modo de ver, para comprobarla con el tiempo. Sin embargo, comprobados o no, todo rescatamos de este género ya que son conocimiento y una forma de comprender y explicar fenómenos naturales y sociales.

2.4 Los íconos de terror de cada siglo

Cada época tiene su propio monstruo. En las sociedades antiguas como la egipcia, los israelitas o los japoneses, su principal mal eran los demonios y los fantasmas, en el concepto que actualmente tenemos de ellos; si tenías una enfermedad era el demonio, si alguien se robaba niños, eran fantasmas. Los seres que vienen del más allá se popularizaron en la época medieval.

En épocas de la naciente Inquisición, el miedo de esa sociedad era a la magia, aquellos doctos en Química o en Ciencias, que eran herejes y se les llamaba brujas o magos, esos eran los monstruos en el siglo XII.

Conforme la sociedad avanzó los monstruos cambiaron y nació el Vampiro, por supuesto, no guapos ni románticos, como Edward de la saga de *Crepúsculo*. Pero si terroríficos y malvados como Drácula y junto con ellos el Hombre Lobo. Se volvieron los monstruos a partir del siglo XVII.

Con la llegada de un ritmo acelerado de vida y la Ciencia Ficción los miedos se diversificaron. Primero llega el terror por el Espacio Exterior; miedo a los extraterrestres estos nuevos mundos descubiertos por los científicos, que nadie sabía que esperar, así que comenzó a popularizarse la invasión extraterrestre.

Ya en el siglo pasado, con la bomba atómica, los mutantes fueron los representantes del miedo social, estilo *Godzilla*. En la segunda mitad del siglo llegaron los *Robots*, por ejemplo, *Terminator*, nacidos del miedo a la tecnología.

La Revolución industrial también trajo nuevas posibilidades de terror y con estos avances creció el miedo latente a las nuevas ciencias como la Genética a los infinitamente pequeños virus. Y ¡bienvenidos sean los zombis en nuestra sociedad actual!

2.4.1 La religión

Al inicio de nuestra civilización, los mitos formaron parte importante ya que eran la explicación a lo desconocido y a lo que nos daba miedo. Todos los miembros de un grupo/clan, se ponían de acuerdo para apaciguar, mermar o proyectar ese miedo en Dioses que causaban desastres naturales, como el Dios de la Lluvia o el del Inframundo, con nombres y mitologías distintas. En cualquier civilización ya sea los fenicios, mesopotámicos o aztecas tienen estos Dioses para explicar.

2.4.1.1 Demonios

Desde los tiempos más antiguos la metafísica debió acudir a la invención de criaturas monstruosas para simbolizar las "causas" de las problemáticas, pero hay monstruos creados para manifestar una "extensión posible" de su propia naturaleza, tanto en el bien como en el mal, o una "puesta en acto" de sus virtudes luminosas u oscuras (Marechal, 1969, pp. 3-4). En todas las civilizaciones existían Dioses malos, pero es realmente una invención del cristianismo la imagen de un Demonio como persona.

En la religión egipcia no se tiene propiamente una concepción clara del demonio. Aunque las deidades malas son Osiris-Isis-Horus o Seth, divinidad del desierto. Tampoco en

Mesopotamia existe una sola figura, al contrario, la ideología es que el “aire” o cielo está lleno de seres malignos, el más importante es Ereshkigal, la reina de las tinieblas, la diosa de la destrucción, de las plagas y de la muerte. En la mitología Sumeria los demonios eran dioses inferiores, por ejemplo, los annunaki (hijos de Anu) que son los carceleros de los malvados, ya fallecidos.

Esta dicotomía entre el Bien y el Mal; la Vida y la Muerte; la Luz y las Tinieblas, siempre ha sido necesaria en la mitología de las sociedades, inclusive es conocida como el Yin y el Yan en la cultura china. Para llegar al malvado Satanás tenemos como antecedentes a todas estas culturas ya que los judíos estaban rodeados por religiones que creían en seres maléficos, aunque sin desarrollar el concepto del Diablo tal como la entendemos hoy.

Los israelitas fueron los que formaron la figura del Diablo. En el Génesis del Antiguo Testamento, se describe al Ángel Caído Luzbel y los demás compañeros que lo siguieron al infierno, sin embargo, él, en ese texto, aún es servidor de Yahvé ya que la palabra Satán en realidad significa adversario o enemigo.

En un capítulo de la Biblia donde los judíos regresaban a Babilonia, Satán fue con Dios para pedir permiso de tentar a Job. Yahvé acepta y luego le reprocha. Satán es el aspecto dañino, el lado oscuro, el antagónico de Yahvé.

‘¿De dónde vienes?’

Satán respondió a Yahvé: ‘De recorrer la Tierra y pasearme por ella’.

Y Yahvé dijo a Satán: ‘¿Te has fijado en mi siervo Job?... Aún persevera en su entereza y sin razón me has incitado contra él para perderle’. Respondió Satán a Yahvé: ‘¡Piel por piel!

¿Todo

lo que el hombre posee lo da por su vida! Extiende tu mano y toca sus huesos y su carne, ¡verás si no te maldice a la cara!’ Y Yahvé dijo a

Satán: ‘Ahí lo tienes en tus manos; pero respeta su vida’” (Job, 1, 7-12).

Fue a Jesús al que se le presentó el Diablo como una persona para tentarlo, hasta que la religión cristiana dominó, tuvimos una representación. Con la escritura de la Biblia, en el siglo III, se unifica el mito de Lucifer y sus demonios, aquellos que se rebelaron a Dios y fueron expulsados del Paraíso para tener su lugar en el Infierno, donde serán los carceleros de aquellos humanos que actúen como ellos. Causantes de los deseos prohibidos, aunque cada sociedad define lo que es pecado y cambia conforme al tiempo.

Satanás tiene la misión de destruir el mundo, de alejarnos de la paz y el amor de Dios. Esta división entre lo bueno y lo malo fue lo que creo al infierno y los monstruos. Ya que este mito sólo proyecta lo que las otras religiones decían vagamente: Miedo a destruir lo que les permitía sobrevivir; la Civilización.

Cada religión tiene los seres que se dedican a perjudicar al ser humano, muchos son representaciones de animales temibles, que los consideraban muy poderosos, pero que les daban miedo. Aunque en los mismos siglos en Europa ya se desarrollaban otros miedos, la sociedad azteca vivía por primera vez ese miedo de destrozarse aquello que estaban construyendo, por lo cual también tuvieron sus demonios, por ejemplo:

- ❖ Xpuxtequi: Según los nahuas, era una de las cuatro deidades de la muerte y vagaba por las noches para sorprender a viajeros solitarios.
- ❖ Envoltorios de cenizas humanas: Seres fantasmales del dios Tezcatlipoca. Eran espíritus sin cabeza ni pies, que rodaban por el suelo, quejándose como enfermos terminales, el que los viera sería condenado a sufrir un destino funesto.
- ❖ La espaldilla: Mujer demoniaca de reducido tamaño y torcida figura que se aparecía en los basureros prehispánicos.
- ❖ El dzulúm: Es un ente maléfico que seduce jovencitas para llevarlas a lo profundo de la selva Chiapaneca.

Cuando la civilización nació su miedo era no poder sostener esa estructura, por lo que todo aquello que afectará el comportamiento “civilizado”, se consideraba como demonio. Sin embargo, en todas las civilizaciones el mayor temor era caer en estos “pecados” o actos que destruían a la sociedad, por lo que las posesiones demoníacas se volvieron populares en la reciente literatura. Ya que eran el reflejo del ser humano actuando con

esos instintos salvajes, por eso el demonio fue representado como la serpiente que tentó a Eva.

2.4.4.2 Fantasmas

La palabra proviene del griego φάντασμα "aparición", en el folclore son espíritus o almas desencarnadas (sin cuerpo físico) que se manifiestan entre los vivos de forma perceptible ya sea con una apariencia visible, produciendo sonidos u olores o desplazando objetos (*poltergeist*), en lugares que frecuentaban en vida o sus personas cercanas. Los describen como siluetas o sombras monocromáticas, por lo general oscuras o blanquecinas, más bien difuminadas o nebulosas, antropomórficas, de carácter inmaterial y transparentes a veces, que flotan y pueden no tener contorno a sus pies. Su aparición baja la temperatura sensiblemente y provoca en los seres humanos fatiga o depresión; poseen una carga electromagnética que puede ser medida.

La creencia de los muertos que vuelven o *revenants* (francés), espectros, ánimas del Purgatorio, almas en pena o fantasmas es parte de la naturaleza humana. Ha generado y genera una amplia literatura, inspira la cinematografía y el teatro y ha creado un círculo vicioso con las leyendas y mito. Se alimenta de la necesidad de vida eterna, que la mayoría de las religiones se basan en eso, diciendo que la muerte es inaceptable y aborrecible, al contrario, la conciencia pervive más allá del fin del cuerpo.

El pensamiento se rebela contra la muerte y considera que lo aparecido en sueños es real, identificando la imagen de un ser desaparecido por la muerte, para llegar a la conclusión de que la desaparición y la muerte total no existe.

Para los diferentes pueblos primitivos, los fantasmas tenían una fuerza de vida tan pequeña que no podían mover un cuerpo, sólo se manifestaban en los sueños para atormentar o avisar a los vivos o como sombras. En estas culturas había un día anual para alimentarlos con ofrendas, que los cristianos han sustituido por flores en el Día de Difuntos o de Todos los Santos. Así se calmaba a los antepasados y se aseguraba su ayuda. La creencia en fantasmas se encuentra desde los primeros textos escritos sumerios y egipcios: el fantasma de Enkidú. Que se apareció a Gilgamesh, en la llamada

Epopéya de Gilgamesh. También se aparecen en *La Odisea de Homero* y *La Eneida de Virgilio*.

La tradición de los romanos era poner un puño de tierra en el cadáver para que el alma no errara por toda la eternidad, además de una moneda en la boca para pagar al barquero, por a los romanos les aterraba navegar por el mar ya que no recibirían ritos funerarios. Los fantasmas buenos para ellos, eran los espíritus de los antepasados.

En las civilizaciones orientales (como China e India), se cree en la reencarnación o transmigración de las almas. Sin embargo, los fantasmas son almas que rehúsan ser recicladas porque han dejado alguna tarea por terminar.

Una de las culturas que tiene los mejores productos literarios y cinematográficos de terror es la japonesa, pero se debe gracias a su folclore lo que permite la creación de estos, la religión sintoísta reconoce la existencia de espíritus de todo tipo y acepta la creencia en fantasmas como parte de la vida cotidiana. Algunos ejemplos son:

- ❖ Tengu: Perro Celestial, son demonios parte ave, parte perro y parte humano. Según leyendas, se trata de monjes corruptos que alejan a la gente del budismo.
- ❖ Yuki-onna: La “dama de las nieves”: se trata de una alta y hermosa mujer que aparece solamente durante una tormenta de nieve. Nunca deja huellas de sus movimientos en la nieve y si le ves a los ojos te succionará la vida a través de la boca.

Fue a mediados del siglo XIII el momento en el cual se generalizó la idea de que los fantasmas son reproducciones exactas del cuerpo en el entierro, es decir que tienen una sábana flotando hasta el punto de conservar el vestuario de ese momento. Por lo tanto, esta imagen estilo *Gasper* tiene su origen en los sudarios, lienzos de lino o algodón blanco con los que antiguamente se envolvían los cadáveres. En el siglo XIX la creencia en fantasmas resurgió gracias al Romanticismo, Espiritismo, Teosofía y pseudociencias como la Parapsicología.

En la actualidad se sigue considerando a los fantasmas como almas en pena que no pueden encontrar descanso tras su muerte y quedan atrapados entre este mundo y el

otro. La creencia común supone que el alma de un fallecido no encuentra descanso por una tarea que el difunto ha dejado pendientes; así que puede tratarse de una víctima que reclama venganza o un criminal que, por alguna causa no llegó al purgatorio o infierno, gran ejemplo de esto es la serie de *Ghostwhisper*, donde se trata de ayudarlos. En las creencias de la Nueva Era, se intenta racionalizar diciendo que son cúmulos de energía negativa o que se trata de imágenes holográficas de personas que han dejado impregnado el ambiente, con su imagen y sus actividades.

Hasta la fecha, películas y libros, toman como parte de su argumento a los fantasmas, en cualquiera de sus versiones ya sea para género de terror o novela romántica, son parte de la fantasía y a la vez del Romanticismo, como *La Sombra del Amor* o *Los Cazafantasmas*.

En México el libro más popular de esta temática, escrito recientemente, fue el de *Cañitas* de Carlos Trejo, el cual nos habla de una casa de la Ciudad de México que está embrujada ya que se aparecen fantasmas; es un claro ejemplo de fantasía. Si alguien utiliza magia, dentro de su argumento habrá fantasmas y animales míticos, los fantasmas no se consideran científicos y es una de las temáticas que no entrarían en Ciencia Ficción, a menos que tuvieran alguna explicación y científica similar a la de Star Wars y la Fuerza, donde los muertos sólo logran transformarse en otra materia existente, pero con consciencia o la de Ender con su teoría de las Cuerdas, donde existen diferentes planos dimensionales.

2.4.4.3 Brujas/Magos

La creencia en la brujería es compartida por numerosas culturas a lo largo de la historia y cada una de ellas la interpreta de una manera distinta. Las brujas han tenido una gran importancia en el folclore de muchas culturas ya sea con fascinación o terror. El miedo a la muerte, igual que con los fantasmas, dio origen a las brujas y la magia como solución a esto.

Quizás la imagen más recordada de las brujas sea la dada durante la Edad Media y la caza de brujas. Sin embargo, la brujería ya existía en la prehistoria, prueba de esto es la cueva de Ariège en Francia, donde puede verse una pintura representando a un dios

cornudo, perteneciente a la cultura magdalenense (al parecer la pintura es de hace unos 12000 años).

En estas primitivas comunidades se empezaron a distinguirse los líderes religiosos: observadores de las estrellas, curanderos, profetas que conocían los secretos de las raíces y las plantas para curar enfermedades. Ellos debían mantenerse en contacto con los espíritus y con las fuerzas de la naturaleza, de este modo aseguraban la protección para los suyos, así como la fertilidad de sus mujeres y sus tierras. Y como se puede ver, desde los primeros mitos fantasmas y brujería estaban relacionados en el colectivo.

Con el tiempo se dejó de adorar a la mujer y fue sustituida por Dioses guerreros, pero el culto a las diosas madres se mantuvo oculto y secreto. Ellas aparecerán siempre como una deidad creadora de vida igual a magia. Ninguna religión monoteísta fue capaz de eliminarlas, siguieron siendo diosas para los campesinos, dependientes de la Naturaleza y la Tierra.

En Grecia y Roma, la magia era una creencia común. Los augures romanos eran funcionarios del Estado y se encargaban de la magia benéfica. La magia maléfica, por el contrario, era perseguida y castigada, esa magia era la imagen de las hechiceras malvadas, capaces de transformarse en animales, volar por las noches y practicar magia en su beneficio. Sus reuniones eran nocturnas y se adoraban a diosas como Hécate, diosa de las tierras salvajes y los partos; a Selene, diosa lunar y a Diana, protectora de la naturaleza.

También en el Éxodo del Antiguo Testamento, se hace mención a la brujería, se prohíbe y se establece que la bruja debe ser castigada con la muerte. La Biblia prohíbe prácticas de invocación a los muertos.

Los poderes y milagros de los santos, sustituyeron las antiguas creencias paganas un poco pero no eran suficientes para olvidar creencias antiguas. Poco a poco los antiguos paganos fueron sustituyendo sus amuletos. Pero siempre existieron las curanderas, que lo sabían todo de las hierbas y los festivales para celebrar cada estación del año y pedir por la fertilidad y la abundancia de las cosechas. De esta manera, los ritos cristianos

tuvieron que convivir con los paganos y esta confusión fue algo que duró hasta el Siglo VII.

En la época cristiana, las sacerdotisas druidas que vivían en templos o con sus familiares, fueron llamadas de brujas y perseguidas durante mucho tiempo. También durante la Edad Media a cualquier mujer que alcanzaba el poder, fue considerada bruja. Lo interesante es que Bruja en sánscrito, significaba mujer sabia.

Sin embargo, en el año 959 todo esto se consideró una amenaza para la religión católica, a partir de entonces cada sacerdote debería promocionar con gran cuidado el cristianismo y buscar la extinción total de toda práctica pagana.

Siempre hubo la necesidad de creer en la magia y los amuletos era demasiado fuerte para ser erradicada del todo, se transformó en una idolatría que fomentó el crisma de la religión.

Aquí comienza la famosa caza de brujas, en la que todo aquello que fuera una amenaza para el poder supremo de la Iglesia Católica, era eliminado en la hoguera. También los Caballeros Templarios fueron víctimas de esta persecución cuando su poder y fama los convirtió en enemigos de la Iglesia.

En plena lucha de poder entre catolicismo y protestantismo (que se quejaba de esta mezcla de ritos), las brujas y las prácticas demoníacas aparecían en todos los rincones. Sus conflictos, fueron excusa suficiente para dar lugar a una terrible e injusta masacre excusada con la famosa “caza de brujas”.

En esa época se quemaba a personas inocentes, por la obsesión por la brujería y la adoración a Satanás, especialmente a mujeres. La gente era denunciada por sus propios vecinos o familiares que utilizaban falsas acusaciones para librarse de ellos, y al ser torturados se declaraban culpables. Los brujos no eran sólo campesinos, sino que, en la alta sociedad o clase media, aquellos que perseguían el conocimiento con técnicas de experimentación científica, lo eran también.

Pero, después del descubrimiento del Nuevo Mundo y la época colonial, se acudió a los alquimistas, se necesitaba oro. Los alquimistas creían que el espíritu y la materia eran uno en la creación, para ellos cualquier material podría ser convertido en oro. Tomando el plomo como metal base y mezclándolo con otros, podría ser transformado en mercurio y luego en oro. En este proceso se destilaría el elixir de la vida. La búsqueda de la famosa Piedra Filosofal protegía a los alquimistas de la inquisición.

Estos eran llamados magos, inclusive el cristianismo reconoce a los Tres Reyes Magos, los cuales eran sabios conocedores de las estrellas que les permitieron reconocer al Dios Verdadero, por lo que se les brindó la oportunidad a estos sabios de convertirse; el astrólogo que predecía el futuro se convirtió en astrónomo, el alquimista que buscaba transformar el plomo en oro sentó las bases de la Química, el que recolectaba plantas para preparar drogas fue el primer botánico. Y los que no lo hicieron, pasaron a ser llamados brujas y brujo

Al subir Luis XVI al trono, promulgó una ley en la que abolía los juicios por brujería, ya que decía que eran supersticiones y fantasías. Sin embargo, se dice que su Palacio de Versalles fue construido a partir de un plano ocultista y que en él se practicaba magia ritual, para asegurar el bienestar de Francia.

En el siglo XIX, aparece el auge de la Ciencia y se aclaran numerosos misterios, hasta entonces desconocidos. Sin embargo, las creencias en la magia y lo paranormal no desaparecen

Los constantes cambios de la sociedad, el ritmo acelerado de la vida con la Revolución Industrial, generó demasiada incertidumbre hacía el futuro, por lo que se recurría a la adivinación como Tarot, posos del té y lectura de manos. Hubo un gran interés por los fenómenos psíquicos y parapsicológicos. Así fue surgiendo la pasión por el espiritismo y la aparición de los médiums, como intermediarios entre este mundo y el otro.

En siglo XX, aparecen nuevas órdenes secretas, la magia celta resurge y la brujería volvió. La tensión del periodo de entreguerras dio lugar a la aparición de numerosas prácticas ocultistas. Hubo una gran proliferación de estafas y charlatanes, que se

aprovechaban del dolor de los familiares de las víctimas de la guerra para obtener beneficios y riquezas.

En 1951, las leyes de la brujería que databan de 690 D. C., fueron eliminadas por la legislación británica puesto que ya no se creía en brujas. Y al igual que con muchos monstruos la sociedad los asimila y los convierte en parte bondad, dejan de ser su terror para convertirse en su ideal. Esto se ve reflejado en la actualidad con series de TV como la de *Sabrina la bruja adolescente*, *Hechizada* o la famosa saga de libros que revolucionó el universo de la magia y que los *muggles* pudieron conocer su existencia: *Harry Potter*.

2.4.2 El Submundo transitorio

En este apartado mencionaré a los monstruos que tenían una explicación que no era magia, pero que a la vez forman parte del folclore popular de las civilizaciones antiguas. Son aquellos que estaban presentes desde la primera etapa del ser humano, pero que se popularizaron gracias a la literatura y el cine.

2.4.2.1 Vampiros

Los vestigios de vampiros han existido desde la antigua Persia, de lo cual sobrevive una vasija con el dibujo de un hombre luchando contra una extraña criatura que intenta succionar su sangre. También los mitos babilónicos incorporaron a Lilith, que se alimentaba bebiendo la sangre de los niños, este nombre también fue conocido entre los hebreos como la primera mujer de Adán, que abandonó a su marido y se transformó en la Reina de los Demonios y de los espíritus malvados.

El culto vampírico está presente en India con Kali Ma una diosa cruel, dotada de cuatro extremidades y largos cabellos. Los pueblos indios le ofrecían víctimas humanas en sacrificio, para colmar su sed y captar su favor.

En la región mesopotámica se adoraban unas deidades llamadas Maskin y Utuhu, de aspecto semejante al de los vampiros. Ellas eran las responsables de la proliferación de pestes y demás enfermedades mortales.

De acuerdo con la mitología azteca, la ofrenda a los dioses de sangre de jóvenes víctimas garantizaba la fertilidad de la Tierra. Los mapuches sudamericanos rendían culto a una criatura vampírica a quien bautizaron "Pihuychen", responsable de agredir animales y seres humanos. Además, los atemorizaba la presencia de una especie de lagarto (un vampiro acuático), al que llamaban Trelke-wekufe.

Existen numerosos dioses bebedores de sangre en la mitología griega y romana, conocidos como Lamiae, Empusae y Striges. Sus nombres fueron históricamente vinculados con el de brujas y demonios. Pero estos vampiros, aunque bebían sangre humana, eran sólo dioses y no "muertos vivos".

El cristianismo da el valor trascendental a la Sangre de Cristo. El vampiro da mucha importancia a la sangre, porque la roba y le da vida, dando oportunidad de que surgiera como enemigo.

En el año 1047, la palabra "Upir" hace su aparición, para referirse a un príncipe ruso como el "Upir Lichy", para referirse a los vampiros. Y en 1190 d. c. Walter Map, autor de "De Nagis Curialium", incluye cuentos de vampiros que habitaban Inglaterra. Y seis años después se publica Crónicas de William de Newburgh donde recopila varias. La figura del muerto-vivo que se alimenta de sangre, forma parte de antiguas leyendas inglesas y danesas desde el siglo XII.

El fenómeno del vampirismo continuó y aumentó durante las pestes. Incluso llegó a interpretarse que la peste bubónica era causada por los vampiros y el pánico de la infección condujo a gente a la enterrar a sus seres queridos, sin verificar que estuviesen realmente muertos. Fue por lo que, a la leyenda, se le agregó que los vampiros se levantaban de sus sepulcros, cuando en realidad eran personas vivas, que al salir de sus tumbas, eran confundidos con seres de la noche.

Hungría fue escenario de las macabras acciones de la condesa Erzsebet Bathory (Elizabeth Bathory, más conocida como la "*Condesa Sangrienta*"). Esta aristócrata, fue acusada de secuestrar a muchas jóvenes con el objetivo de beber su sangre, porque de esta manera preservaría su juventud y su belleza.

Otro libro importante fue *Tratado sobre vampiros*, escrito por el padre benedictino Calmet, durante el siglo XVIII. Difundió leyendas sobre vampiros recogidas en pueblos de diferentes latitudes: ciudades austriacas, húngaras, polacas, serbias, prusianas, así como villas de Silesia, Moravia y Laponia.

En el Siglo XIX, existió la figura histórica que llegó a mitificar al vampiro: su nombre era Vlad Tepes Drácula, príncipe de Wallachia, que ahora es Rumania, el apellido Drácula significaba dragón.

En el siglo XIX, ya era un tema popular en la literatura fantástica. A partir de este siglo empiezan a aparecer poemas, cuentos y operas sobre vampiros, como el de Lord Byron "El Giaour".

Pero es en el año 1897 cuando surgió el "vampiro", que se quedaría como estereotipo mundial *Drácula* de Bram Stoker que se publicó en Inglaterra, patentando la nueva imagen del vampiro, como un noble dedicado a succionar la sangre y que vive eternamente. Con la misma imagen, en 1922 se produce la película alemana "Nosferatu, Sinfonía de Horror". Años después, Drácula llega al cine, protagonizada por Bela Lugosi. A partir de este punto se populariza el concepto de los vampiros y empieza el auge del cine, novelas y comics sobre ellos.

Estos fueron los monstruos del siglo XVIII y XIX, el vampiro creado por el miedo hacia la clase alta (de la burguesía o realeza). Con la publicación de *Entrevista con el Vampiro* de Anne Rice que surge una nueva era para el vampiro, el cual es guapo, un galán de la noche, siempre elegante, pero con esa parte oscura que trata de eliminar.

Gracias a esto, surge mucha literatura juvenil donde el vampiro ha sido modificado y ya no es un muerto, sino un ser que tiene la desdicha de haber mutado y necesitar sangre. Para finales del siglo XX, la serie de TV *Buffy la Cazavampiros* permite la popularización que los vampiros están entre nosotros. Este sentimiento social de lo oculto, es una tendencia de esos años, ya que se comienza la despaternalización del gobierno.

En el nuevo milenio, se transmite "*True Blood*", una serie de TV sobre vampiros y se estrena la saga de *Crepúsculo* dando este aire juvenil y romántico a los vampiros, eliminándolos del cine de terror, para asimilarlos en una minoría marginada.

2.4.2.3 Hombres lobos

El concepto de hombre lobo ha variado a través de los siglos y las culturas, aunque en esencia siempre ha sido el mismo: un hombre es transformado en una bestia feroz de manera involuntaria, a causa de una fuerza mayor. Representa el miedo a la bestialidad; a convertirnos en animales, así como la fábula convierte a los animales en humanos.

La leyenda del hombre lobo dota de las características de animales salvajes a los humanos, contra su voluntad, esta idea social se relaciona con la de los demonios, sin embargo, como la Religión estaba cambiando y la Ciencia asomaba en los bajos mundos este ya no era un monstruo efectivo para sublimar ese miedo.

En el Egipto Antiguo existieron dioses-vampiros como el célebre Srun, con cuerpo de lobo y amplios colmillos. Inclusive en esta época ya estaban unidos ambos personajes, hay varias teorías del origen de este personaje, sin embargo, las dos más convenientes son:

1. Pertenece a la mitología griega y narra la historia de Lycaon el primer Rey de Arcadia. Esta cuenta como Lycaon fundó un culto pagano a los dioses del Olimpo. En sus ceremonias cometía atroces asesinatos, privando de la libertad a personas inocentes como ofrenda a su supuesto Dios y ofreciéndole sangre como prueba de su devoción.

Cuando las historias de las atrocidades que cometían Lycaon y su grupo de seguidores llegaron a oídos del Dios Zeus, éste decidió investigar si eran ciertas las brutales anécdotas que le narraban.

Al comprobar que todo era cierto, se presentó ante estos y les reveló su verdadera identidad para pedir explicaciones e imponerles un castigo. Los miembros del culto enseguida le hicieron ofrendas para enmendar sus atroces ceremonias, pero Lycaon no

creyó que se trataría del Dios Zeus y para probar su identidad, le preparó un festín consistente en carne humana de un niño, pensado que si era el verdadero Dios se daría cuenta enseguida y rechazaría la comida ya que el canibalismo era un pecado muy grande en la cultura griega.

Zeus reconoció inmediatamente en qué consistía la cena y la repudio, ante esto y para evitar la ira de Júpiter, Lycaon huyó al campo; una vez ahí, se dio cuenta de su castigo y lentamente comenzó a transformarse en un hombre lobo.

2. Se dice que Drácula transformó al primer hombre lobo con ayuda del diablo, con el fin de hacerlo un sirviente, cuando el hombre lobo se reveló, comenzó la lucha entre ambas especies.

“En casi todos los casos”, escribe Nancy Garden en su libro *Hombres Lobos* “los animales deben tener las siguientes características: 1) Se encuentra comúnmente en un área delimitada, 2) Son temidos por los habitantes y 3) Se sabe que han atacado a personas y/o animales de granja”

En Europa, los lobos encajan ese perfil: A medida que la población creció, los europeos se asentaron en algunas partes del continente donde los lobos habían vagado libremente. A medida que la vida silvestre, con la que los lobos se alimentaban, empezó a desaparecer, tuvieron que comenzar a casar ganado y cuando la comida era realmente escasa, podían ir detrás de los seres humanos. Todavía en el año 1875 en Rusia había un estimado de 160 personas que fueron atacadas por manadas de lobos hambrientos. Así que no es sorprendente las historias de miedo fueran de hombres. Su espeluznante hábito del aullido a la luna los hizo mucho más temibles.

Actualmente no se cree en hombres lobo, pero en la Edad Media fueron tomados muy en serio. "De todos los monstruos del mundo", dice Daniel Cohen en su libro *Hombres Lobo* “el hombre lobo es en el que más se ha creído y el más temido”. Aquí están algunas de las cosas que la gente cree:

Un hombre lobo puede transformarse en humano, animal e híbrido, un humanoide con pelo y boca de lobo. La naturaleza del hombre lobo es, prácticamente, como la del lobo:

Es bastante sociable con los de su especie, se les puede encontrar en "jaurías" que son como aldeas de hombres lobo en su forma humana, siguen una estricta jerarquía donde los primeros en ser atendidos son los bebés, después el macho o hembra alfa y al final los demás, teniendo en cuenta que aun así existe respeto entre todos los miembros, no importando su estructura social.

La vida de un hombre lobo comienza con su nacimiento (obviamente), estrictamente padre y madre, deben ser hombre y mujer lobo (si sólo uno lo es, la pareja quedará infectada, pero el bebé no). En la pubertad, el niño manifiesta sus primeras transformaciones, lo que nos dice que el niño tiene una infancia normal, junto con sus primeras transformaciones, también desarrolla sus habilidades como fuerza, destreza, flexibilidad, percepción, olfato, oído, vista, etc. Además, comienza a despedir un olor imperceptible por un humano común, pero que logra atraer a los del sexo opuesto y le da un atractivo sexual. No se sabe con exactitud cuánto vive un hombre lobo, pero se calcula más de 120 años, además envejecen tardíamente. Un hombre lobo forma híbrida no es tan tonto o sanguinario su inteligencia es similar a la de un *homo habilis*, y por lo que lo mata gente es por un instinto de inseguridad.

Hay varias explicaciones científicas a este fenómeno, ya que en donde en distintos lugares se tenía la misma creencia, se les imputa a enfermedades como:

- ❖ La porfiria: hace a una persona extremadamente sensible a la luz, salen sólo por la noche y les crea enormes heridas en la piel, por lo que las personas solían pensar que estas heridas eran causadas cuando el afectado corría por el bosque en forma de lobo.
- ❖ La hipertricosis: causa un crecimiento excesivo de vello grueso en todo el cuerpo, incluyendo la cara. La enfermedad es extremadamente rara, los científicos estiman que tan sólo 50 personas han sufrido de la enfermedad desde la Edad Media, pero que pudieron contribuir a la leyenda del hombre lobo. Cuando se afeita, parecen perfectamente normales.

Sin embargo, sólo el miedo y la literatura pueden ser justificante para que este ser sean tan popular, los ciudadanos tenían miedo de volver a su estado salvaje, es en los albores

de la Revolución Industrial cuando aumentó su popularidad, acostumbrados a vivir en los campos y obligados a transformarse en empleados en las ciudades, sus mitos los acompañan y los ayudan a transitar por ese mundo cambiante, a través de este monstruo.

2.4.2.4 Extraterrestres

Los clasifico en esta sección del mundo transitorio ya que al igual que todos los anteriores monstruos estos tienen una tradición antigua, porque nuestra primera civilización, que es la Sumeria ya hablaba de extraterrestres, ellos tenían una mitología en la que sus hacedores venían de las estrellas y habían bajado en naves: los Anunakis.

El mundo sumerio es un descubrimiento que podríamos catalogar de moderno. Hasta podemos decir que es el mayor descubrimiento reciente en el terreno de la historia de la civilización. Muy poca gente se ha atrevido a hablar del tema, más allá de sólo mencionar algunos puntos arqueológicos.

Los sumerios habitaron en una antigua región del Oriente Medio, que formaba la parte sur de la antigua Mesopotamia, entre los ríos Éufrates y Tigris. La región de Mesopotamia, comprendía distintas regiones como Sumeria al sur, Acad en el centro y Asiria en el norte. De acuerdo a las investigaciones, en la Baja Mesopotamia existieron asentamientos humanos desde 6700- 6500 AC. La civilización sumeria está considerada como la más antigua civilización del mundo, aceptado así por la arqueología moderna y oficial. Sin embargo, la procedencia de sus habitantes es incierta y existen numerosas hipótesis.

Sus principales figuras mitológicas sumerias son encabezadas por An, (estrella), bajo su mando estaban sus hijos EnLil (Señor del Aire) y EnKi (Señor de la Tierra), formando un triplete divino, a la que más tarde se uniría la diosa Nin.Mah (Dama Excelsa) .

La historia sumeria narra que después de que la realeza descendiera del cielo estuvieron en Eridug (Eridu), Alulim se hizo rey en el periodo antediluviano y gobernó 28,800 años. Después del diluvio, lo cual tiene similitudes con el Génesis Judío.

Para los sumerios, que observaban el cielo y conocían los ciclos de los eclipses lunares, sus dioses estaban allá arriba y los representaba un Planeta. Los vestigios de esta cultura hacen que surja una teoría del Astronauta Antiguo, esta cultura ha permitido que se crea en una idea de razas alienígenas. Pero, con el concepto de extraterrestres como algo ulterior a la Tierra, se puede decir que los Anunakis sumerios lo eran.

Sin embargo, es con Wells quien refleja este miedo; la tecnología ya había avanzado, se planeaba explorar el espacio, entonces la sociedad, aunque inmersa en la Primera Guerra Mundial se concientizaba de que podría haber una invasión extraterrestre o una guerra de proporciones mayores a la que vivían.

Este miedo no es a los extraterrestres ya que incluso en los antecedentes de la CF cuando hablaban de viajes a la Luna o a Mercurio o a Marte había seres que vivían allí, este miedo y popularización en este siglo se debe al miedo a la invasión con armas más poderosas. Tenía un conocimiento profundo del espacio. La población general, en las escuelas se enseñaban el Universo y la posibilidad de vida en otros lados.

El miedo por las armas nuevas lo reflejaron en la creencia de los extraterrestres, aunque vinieron otros monstruos, estos se mantuvieron vigentes en la Ciencia Ficción y en el cine.

La II Guerra Mundial fue de 1932 a 1945, atrajo la atención mundial, sin embargo, para la CF este tema ya era pasado porque desde los primeros magazines como *Amazing Stories* ya se hablaba de una Guerra Mundial, por lo que el tema nuevo en esos tiempos eran los extraterrestres, ese miedo a que se despertaran monstruos.

Cuando se trasmite la obra radiofónica de *Guerra de los Mundos*, la mayoría creyó que era realidad, después de todo estaban en guerra todos contra todos y una invasión sería una buena forma de unificar criterios.

Al terminar la Guerra, querían que la gente olvidara a aquellos que más sufrían las consecuencias, por lo que la carrera espacial se volvió indispensable como distractor y como forma de mostrar el poderío de USA.

En 1957, se lanza el primer satélite, el Spuntnik 1 de Rusia, por lo que USA comienza a invertir en la NASA logrando la llegada del hombre a la Luna en 1961, con esto se despierta el miedo natural de todo hombre; miedo a lo desconocido, esto se refleja en la literatura a través de historias que evocan al ser humano despertando fuerzas desconocidas, si antes de salir de la Tierra la raza humana era inexistente para el resto de Universo, por toda la actividad espacial, se volverían una amenaza que otras razas deben exterminar. Aunque también era reflejo de la magnitud con que la sociedad veía en los sucesos.

Es por eso que en estas fechas de 1942-1960, los temas top en la CF fueron extraterrestres, unidos a robots. Fue la etapa del magazine de Astounding Science Fiction bajo la dirección del gran editor Campbell, Heinlein comenzó a escribir su saga de *Historia del Futuro* donde combina un avance tecnológico en robótica con el conocimiento de nuevas razas alienígenas y la expansión por el Universo. Incluso *Amos de Títeres* uno de sus relatos cortos, escrito en 1951, donde narra cómo unos parásitos alienígenas, se pegan en la columna formando una conexión de amo con el huésped, lo cual lleva a que pronto los extraterrestres tomen el control de las comunicaciones y de puestos de poder, “infectando” a mandatarios claves, pero una organización secreta del Gobierno se da cuenta y luchan por eliminar a estas larvas.

O el más claro ejemplo de *Starship troopers*, donde Heinlein narra la invasión de las colonias humanas por Insectos muy agresivos, publicada con el nombre *Starship Soldier*, en la revista *The Magazine of Fantasy & Science Fiction* en 1959.

También surgen los relatos de Isaac Asimov, *La Fundación*, donde narra la expansión del ser humano por el universo.

Pero con *Star Wars* en 1977, comienza realmente la popularización del universo con nuevas especies alienígenas y nuevos conceptos, es muy cierto que esta saga en cine que hasta la fecha continua gracias a Disney, se basó en mucho en el Imperio de la Fundación, algunos diálogos de la película incluso fueron adaptaciones de las conversaciones de los robots estelares de Asimov, sin embargo, la gran diferencia es que *Star Wars* maneja nuevas razas, donde no importa si parecen Yetis o no se tratan a todos

como humanos, quitando un poco el miedo a la invasión extraterrestre, pero dejando en claro que hay razas más poderosas que la humana.

Con el paso de los años el miedo no disminuyó, por eso en 1977 en la revista de Analog, la que sustituyó a Astounding Stories se publican los relatos cortos de Orson Scott, que después darían nacimiento a la Saga de *Ender*, donde unos insectoides tratan de eliminarnos, pero los derrotamos a través de que ellos se comunican con un niño, pero este no entiende ni el papel que el mismo tenía en esta historia.

Sin embargo, en la actualidad todavía hay literatura de invasión alienígena, como la *Quinta Ola*, donde no sólo refleja el miedo por extraterrestres, sino que refleja la nueva situación social donde ya no se confía en los gobiernos, unida a la tendencia apocalíptica. Publicada en 2013. Este libro forma parte de la tendencia que actualmente ocupa gran parte de los sitios de Internet, de que los extraterrestres ya viven con nosotros y son seres que pueden tomar apariencia humana, un ejemplo de película que habla de esto es *Hombres de Negro*. Tendencia que representa la desconfianza que se tiene al sistema.

Inclusive una serie que se popularizó en los 90, *Expedientes Secretos X* cambia la nueva perspectiva de secreto, de que la invasión ya está aquí y no nos queremos dar cuenta.

Como la sociedad evolucionó también lo hicieron los extraterrestres de los hombrecillos verdes que se veían en Marte, pasaron a los seres de energía capaces de ser la destrucción de la raza humana, aunque ésta haya conquistado el espacio.

En los extraterrestres se pueden ver varias tendencias históricas

1. Los extraterrestres como ejemplo de superioridad social: Etapa en la que salir de la Tierra eran sueños.
2. Los extraterrestres como superiores bélicamente, con deseos de expansión: Etapa de las Guerras Mundiales, donde el desconocido espacio está a nuestro alcance como humanidad.
3. Los extraterrestres como igualdad de razas, necesarias para una evolución de todo el Universo: Etapa de paz y revolución tecnológica, se aumentó el ritmo de vida gracias a las computadoras, se cree posible una expansión humana gracias

a la tecnología donde todos van ser iguales, se vuelven populares las utopías espaciales.

4. Los extraterrestres somos nosotros, están infiltrados actualmente en nuestra sociedad, donde nos manipulan y dominan: El sistema capitalista que permitió la expansión de la tecnología, se empieza a desmoronar reflejándose en la desconfianza hacia el gobierno representante.

2.4.3 La era de la tecnología

Aunque los extraterrestres ya vienen con la era espacial, es hasta este momento que la tecnología juega un papel muy importante para la creación de estos seres que se podría decir que dejaron el mundo fantástico para volverse plausibles, es gracias a la electrónica y las computadoras que permitieron la evolución en la Biología, Química y Nanotecnología lo cual permite la creación de cerebros incluso con inteligencia artificial.

2.4.3.1 Mutantes

Son aquellos que por “sustancias químicas con capacidad para unirse al ADN y radiaciones de todo tipo entre las que se encuentran los rayos ultravioletas” (Ramos, febrero 2002) se ha modificado su ADN, ya sea al momento o a través de herencia.

Después de las pruebas nucleares con el Proyecto Manhattan se dieron cuenta que una de las consecuencias era la erosión de la tierra. Sin embargo, fue hasta las bombas de Hiroshima y Nagasaki cuando el miedo se desbordó y no por la potencia de aniquilación, sino a las consecuencias en los sobrevivientes, la destrucción de las células por la radiación, además de las mutaciones para las siguientes generaciones, causantes de diferentes defectos o en pocos casos, aumento de capacidades.

Pero no se consideró real hasta que la genética avanzó lo suficiente para demostrar las modificaciones en el ADN y que se podían manipular o cambiar de forma natural. Es por eso que aquí tenemos dos tipos de monstruos:

➤ Mutantes Atómicos

El señor del Hierro de Norman Spinrad 1972, una de las novelas más representativas de estos ya que muestra el racismo en el cual los mutantes nacen ya que es un tiempo de lucha; donde los negros tratan de ser aceptados, luego las mujeres y después la sociedad se da cuenta que hay una diversidad de humanos que son iguales y con los mismos derechos que la mayoría.

Narra la historia de una historia, aquí Hitler es un escritor de CF que gana el premio Hugo de 1954 ya que se fue a USA, donde él escribió la novela del *El Señor de la Esvástica*, que habla de un mundo postapocalíptico nuclear, donde la mutación causada por la radiación es la norma en la mayoría de los países, pero el protagonista de raza pura decide viajar al único país donde aún está la pureza, sin embargo, se da cuenta que están dominados por un mutante que tiene la capacidad de atraer a todos a sus deseos. Es la lucha por recuperar una raza que no esté contaminada, para lograr una evolución del ser humano.

Otro ejemplo, es una novela de 1976 de Phillip K. Dick *DEUS IRAE* que nos habla de un mundo post apocalíptico nuclear, donde los mutantes y sus hijos son atraídos por dos iglesias, que tratan de revivir la fe la antigua cristiandad o a una nueva religión con la creación de nuevos dioses malvados, como el Dios del Cólera que es el causante del holocausto.

Sin embargo, la mutación no sólo es en el ser humano o en los animales, sino que la CF nos habla de una mutación en las plantas como en el caso de *Más Verde de lo que Creéis* de Ward Moore en 1947, el causante es un fertilizante químico que provoca en el pasto aumento del pasto de forma incontrolable.

➤ Mutantes Evolucionados

Estos son aquellos que adquieren poderes que los vuelven una raza nueva, esos que evolucionaron diferente. Ya en los antecedentes de la CF se hablaba de una nueva raza de intraterrenos, estos monstruos tratan de aquellos con diferencias en el ADN y por diferentes cuestiones tienen un poder, esta teoría científica de las modificaciones del

ADN, ha dado lugar a una serie de Superhéroes en el comic, cuando el auge del magazine se redujo, lo que lo mantuvo siempre al alta, como ejemplo Marvel y DC Comics.

En esta rama tenemos a *Spider Man*, que mutó gracias al piquete de una araña, o a los *X-Men*, que se reconocen como mutantes, una raza diferente a la humana y por lo regular mencionan que no podríamos coexistir. A mediados del siglo XX, la sociedad estaba en plena unificación de razas, después del holocausto de los judíos, se necesitaba que se reflejara la coexistencia, sin embargo, para llevar a esa reflexión era necesario que se dieran cuenta de lo poco razonable de lo contrario, por lo cual las historias de mutantes siempre hablaban de todas las razas humanas unidas contra esos seres diferentes que también proyectaban a las minorías, homosexuales, discapacitados, *frikis*, religiosos, que al ser diferentes en la forma de ver el mundo eran acorralados por la sociedad, por lo que ya no era cuestión de razas, sino de ideologías y estilos de vida.

Las tramas de los mutantes fueron cambiando por un discurso donde manifestaban que si excluías a las minorías esto podría ser destructivo para la sociedad, tenemos las nuevas versiones de Super Héroes para niños donde enseñan que nos necesitamos ambos como *Los Increíbles*, o las nuevas películas de *X-men* que nos hablan de que si actuamos sólo porque ellos son diferentes, puede ser que nosotros perdamos porque no somos todopoderosos y sentirnos inferiores hace que la sociedad tome consciencia de que a pesar del avance sólo somos un átomo en el universo.

Un ejemplo muy reciente de esta nueva forma de ver a los mutantes es el libro *de Mentes Poderosas*, que los protagonistas son niños, donde a través de las emociones y la empatía nos damos cuenta que en realidad ellos no nacieron creyéndose diferentes y agresivos, fueron el miedo y las medidas tomadas por personas intolerantes lo que llevo a una sociedad sin futuro; ya que los niños eran asesinados porque algunos padres no sabían lidiar, con la situación de que sus hijos pensarán y vieran la vida de forma diferente a ellos.

Ese miedo de no poder enfrentar versiones diferentes de vida a la tuya es lo que vuelve a los mutantes tan populares.

2.4.3.2 Robots

En este apartado sólo hare una mención rápida de cual miedo proyectan los robots, hablando de una psicología social, debido a que en el capítulo anterior ya mencioné de los orígenes de los autómatas y de la palabra robot.

Robots e Inteligencia Artificial, es imposible mencionarlos sin hacer alusión a Isaac Asimov, ya que él es el padre de la Robótica. Todos los programas actuales que poseen la programación de adaptabilidad y aprendizaje, tienen incluidas las reglas de la Robótica.

1. Un robot no puede hacer daño a un ser humano o, por su inacción, permitir que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si estas órdenes entran en conflicto con la Primera Ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la Primera o la Segunda Ley.

En 1950, cuando se publicó su relato de *Yo, Robot*, Asimov ya imaginaba problemáticas, que los tecnócratas se platearían hasta los años 90 y tomarían la solución de un libro de 50 años atrás. Cuando la tecnología e informática evolucionó a escalas mundiales y a velocidad intensa, se planteó la pregunta de: ¿Cuál era la diferencia entre una programación de computadora y la programación del ser humano? Después de todo el cerebro es en computador.

Y la respuesta fue la capacidad de aprendizaje y adaptabilidad, sin embargo, los programadores siguieron trabajando hasta que en la actualidad son reales los programas que tienen la capacidad de aprendizaje, a través de respuestas predictivas e incluso hay robots que tienen adaptabilidad a un nivel muy básico, como los robots de limpieza o las nuevas prótesis que se unen a los nervios musculares, por lo que desde hace 30 años se plantearon la necesidad de agregar estas 3 leyes a la programación de las computadoras más avanzadas.

El miedo que proyectan los robots son el miedo a que otra raza sea superior, pero es un miedo primario, que está reflejado en el mito cristiano de la creación, el miedo de ser expulsados de nuevo del paraíso por querer demasiado el conocimiento y nuestro complejo de dioses, miedo a que nuestra creación se vuelva contra nosotros, como nosotros lo hicimos,

Este miedo es algo palpable en las sociedades judeo-cristianas, donde al ser dioses tememos la traición y nuestra obra a imagen y semejanza; es el robot ya que nosotros replicamos en estos seres, nuestras formas de reaccionar, programamos en sus chips, nuestro lenguaje y demás procesos cognitivos.

Sin embargo, este temor se ha exacerbado debido al sentimiento apocalíptico y fatalista de la sociedad, que piensa que ha sido demasiado no puede quedar impune; ya sea la naturaleza, los robots, los extraterrestres o los zombis nos lo cobrarán, gran parte de estos miedos son reflejo de toda la sociedad.

Cuando fue el cambio de siglo debido a que los computadores estaban programados en un lenguaje de 1 y 0, se pensó que al agregar un cero más, causaría el colapso de la economía y de toda actividad que fuera dependiente y perder las máquinas lo llevaría a su destrucción inmediata, aunque no permanente.

2.4.3.3 Zombis

En el siguiente capítulo de la tesis ampliaré a este monstruo ya que es el objeto de mi estudio. Sin embargo, mencionaré que el miedo que refleja es a de guerra biológica, desde el Antrax hasta las epidemias de la Influenza y el Ébola, unido a nuestro miedo de crearnos dioses y se vuelva en nuestra contra la Genética, ha logrado crear al zombi y colocarlo como el monstruo del siglo XXI.

Desde que el ser humano ha planteado las teorías sociológicas que explican su instinto destructivo y comenzamos a darnos cuenta que si alguien nos va a destruir, vamos a ser nosotros mismos, después de siglos no será un ser desconocido quien nos va a destruir eremos nosotros y nuestros errores como sociedad.

En este apartado no hablamos de pandemias naturales o provocadas por error de un laboratorio que no tuvo las precauciones necesarias, ni siquiera se trata de una conspiración de los gobiernos para obtener más poder. Hablamos de una guerra en toda formalidad, dónde un Estado toma la responsabilidad de infectar a una población contraria.

“Muchos ven al bioterrorismo como algo muy lejano a nuestra realidad y pensamos que nunca nos podríamos ver involucrados en algo así. La verdad es que está más cerca de lo que imaginamos” (Ortega, página web). Sin embargo, las guerras biológicas siempre han estado presentes desde tiempos inmemorables, por ejemplo, en la Biblia en el Éxodo cuando Dios desató plagas de sangre que causaron úlceras y la muerte de los egipcios.

La primera guerra biológica entre hombres fue sin querer y se suscitó en la conquista del nuevo continente ya que ni con todos los ejércitos de Hernán Cortés habría podido vencer a los mexicas, sin embargo, cuando los españoles entraron a Tenochtitlán ya estaba infectada de peste. Ya que entre los heridos de la Noche Triste estaba un esclavo negro el cual tenía la enfermedad, sin embargo, al ser tan extraño el color de la piel y los síntomas, muchos aztecas lo visitaron con frecuencia por lo cual la enfermedad se esparció entre una población que desconocía por completo a lo que se enfrentaba.

La peste, fue una enfermedad que no sólo se usó con los Mexicas, sino que en 1710 los rusos que sitiaron a las tropas suecas en Reval emplearon catapultas para lanzar cadáveres infectados. También en Ohio, en 1763 los británicos enviaron ropas usadas por enfermos de viruela a los indios.

Con el tiempo la Guerra biológica se unió a la química, siendo ejemplo las Guerras Mundiales, donde se utilizó tanto las epidemias en ganado, como el cloro y el gas mostaza.

En la Primera Guerra Mundial, en una sola tarde fueron intoxicados 10.000 por la explosión de barriles de cloro líquido en las inmediaciones de Yprés. Igualmente, los alemanes utilizaron el Carbunco, ellos tenían agentes en muchos países, enemigos y neutrales, a los que hizo llegar esporas, mediante valijas diplomáticas para infectar

caballos y mulas. Incluso se contagiaba a países neutrales, en sus puertos se contagiaba al ganado, de esta forma estaría infectado cuando fuera enviado a los países aliados.

“La imagen de los soldados desangrándose por los oídos, con los pulmones roídos por el viento ácido y los ojos nublados para siempre, fue tan estremecedora que empujó a las grandes potencias a firmar en 1925, el Protocolo de Ginebra, prohibiendo el uso de gases tóxicos y armas bacteriológicas y víricas” (Rojo, 1998, p. 20).

En la II Guerra Mundial el Imperio japonés creó una unidad secreta del Ejército Imperial, la Unidad 731, tenía su base en Manchuria, ellos estaban interesados en conocer el efecto de varias enfermedades en los diferentes órganos. Para ello infectaron a bebés, niños y adultos con enfermedades contagiosas y luego los viviseccionaron sin anestesia para ir viendo los efectos.

Los aviones japoneses soltaron multitud de bombas con contenido bacteriológico y vírico sobre China en 1938. Fueron bombas de cerámica con pulgas portadoras de *Yersinia Pestis* –la bacteria responsable de la peste bubónica– y otras con Carbunco, Botulismo, Viruela y *Vibrio Cholerae*, responsable del cólera

El objetivo de estos ataques es doble; primero trata de reducir la capacidad de reacción del gobierno ya que se encuentra en el dilema de usar los recursos para la guerra y dejar morir a la población o usarlos para contrarrestar la enfermedad. Segundo, el arma más efectiva es el terror. En el caso de China la población fue la que terminó pagando la factura.

Después de las Guerras Mundiales se firmaron acuerdos para que no se volviera a utilizar este tipo de armas, sin embargo, durante la Guerra Fría, las potencias invirtieron en la investigación de las armas biológicas. Todo continuo tras bambalinas, hasta que Sadam Husein en 1991, durante la Guerra del Golfo, preparó un ataque con ántrax y botulinum.

Las nuevas bombas bacteriológicas ya eran sofisticadas, algunas con una carga explosiva dispersaban el agente biológico, otras mientras caían arrojaban pequeños chorros de agua contaminada. Sin embargo, estas son muy caras para los terroristas

como lo vimos en el 2001, con el ataque de Ántrax a través del correo en USA por parte de Osama Bin Laden.

El costo de "devastar" con ántrax un kilómetro cuadrado de territorio, es aproximadamente de un dólar y de 2 000 dólares si se utilizan armas convencionales. Las armas biológicas son tan letales que por ejemplo un gramo de toxina botulínica pura puede matar a 10 millones de personas. Por lo que se volvió el arma de los pobres. Aunque todos se espantaron con las bombas nucleares, en cierta forma son controlables por su costo tan elevado.

Pero las armas químicas o las bacteriológicas, como el gas sarín, el gas nervioso VX, el gas mostaza, las toxinas botulínicas o el ántrax son muy baratas. El sarín, por ejemplo, se fabrica a partir de dos componentes inocuos utilizados en la agricultura, cuesta poco dinero, se puede producir con unas cuantas probetas en un cuarto de baño, requiere una tecnología elemental y en su forma pura es 500 veces más mortífero que el cianhídrico, la sustancia empleada para ejecutar a condenados a muerte en la cámara de gas.

El equipo que se necesita para producir ántrax como bio-armamento, no requiere de mucho espacio, ni equipo demasiado sofisticado: bastaría con el equipo que se encuentra comúnmente en un laboratorio de investigación farmacéutico o de biotecnología, son fáciles de ocultar ya que son pequeños y no manejan equipo de alta tecnología.

Por lo que la posibilidad de una pandemia por terrorismo es muy real, debido a lo económico. Sin embargo, la mayoría de las teorías zombis manejan que los causantes de toda la destrucción serían las empresas millonarias, esto debido a la opresión que la sociedad actual siente ante los monopolios, lo que permite que esto sea una realidad. Entre la desconfianza social hacia los multimillonarios y el hecho real de una guerra biológica, el zombi se ha convertido en el monstruo del siglo XXI.

El monstruo de los inicios del siglo XXI ya es una realidad que está presente en nuestras vidas, que ha permitido que incluso generaciones mayores lo identifiquen. Los zombis viven con nosotros y entre nosotros, poco a poco hemos sido testigos de cómo la

sociedad se ha visto reflejada en este muerto viviente debido a las situaciones sociales que se están desarrollando y los cambios acelerados que están viviendo las nuevas generaciones, impidiendo una adaptación paulatina por lo que “mueren” en el proceso.

Yo soy el anormal ahora.

La normalidad es un concepto mayoritario.

Norma de muchos, no de un sólo hombre.

Soy Leyenda

(Matheson, 1954).

III ZOMBI INTERNACIONAL

En este capítulo desarrollaré el lugar social que ocupa el zombi, como se ha convertido en nuestro querido acompañante y testigo de nuestros miedos y deseos más profundos; el deseo de no estar muertos en vida, sino de poder disfrutar.

También retomaré la idea de España, de utilizar a los muertos para revivir a los vivos, y volvieron a ser parte del proceso creativo y de reflexión que logra la literatura. Utilizando a unos seres que gozan de la fama en el cine, la televisión, el Internet y los videojuegos.

3.1 La CF es zombi

La Ciencia Ficción es parte de nuestra vida, aun así, muchos se preguntarán si un muerto viviente es científico, si es así ¿Por qué no lo son los vampiros? Sin embargo, algunos si lo son, por ejemplo, los del libro de *Soy Leyenda* ya que habla del último superviviente humano, dónde la mayoría fue infectada por un virus, el cual convirtió a todos en bebedores de sangre agresivos que sólo viven en la noche, con el paso del tiempo evolucionan y logran pensar, formar comunidades y una nueva sociedad.

El autor maneja un contexto social que nos deja pensando en las minorías; ¿qué pasa cuando éstas se vuelven mayoría? Al final el último “humano” es condenado a muerte por un juicio en la sociedad de los nuevos humanos ya que él representaba los antiguos esquemas del ser. Habla de un choque de ideologías.

En este libro encontramos explicaciones científicas, el protagonista al intentar encontrar una solución con sus conocimientos, intentó experimentar, lo cual lo vuelve un libro con demasiados detalles de las funciones biológicas de los nuevos y su diferencia con él, sin embargo, también es un contexto completamente ficticio pero plausible.

Otro ejemplo es el libro de *Autopsia Zombi* de Steven Schlozman; psiquiatra infantil de la Escuela de Medicina de Harvard y en el Hospital General de Massachusetts.

Schlozman menciona que los muertos vivientes son una excelente manera de explorar los problemas del mundo real de la salud. Nos explica lo qué pasaría si una enfermedad incurable infectara a la población, qué se debe hacer. Esto nos ayuda a eliminar ciertas reticencias de la población a quemar cadáveres y alejarse de sus seres queridos, de esta forma se educa a los lectores, por lo cual se vuelve lógico y normal quemar los cuerpos infectados de algún virus, son medidas que forman parte de nuestra realidad.

Al leer la educación del autor se espera que sea demasiado técnico, sin embargo, la historia le gana a cualquier inconveniente referente a los tecnicismos, es un libro que se desarrolla en una base militar encargada de averiguar cómo se originó la pandemia y cómo se soluciona.

Schlozman imagina un virus deliberadamente diseñado cuyas partículas pueden viajar en el aire y permanecer vivas para contagiar de una persona a otra en un estornudo. Es decir, una modificación que vuelve al virus como la gripa.

Su virus básicamente roe el cerebro hasta la amígdala, por lo que los zombis siempre responden peleando, también daña el hipotálamo el cual se encarga de nuestro sentido de satisfacción, para ya no tener hambre. Los lóbulos frontales del cerebro son destruidos, lo que impide la toma de decisiones complejas y el deterioro en el cerebelo, también explica por qué no pueden caminar bien. El origen del virus es la combinación con un prion, que es una proteína.

El autor nos describe estas funciones básicas de una forma sencilla, con la intención de enseñarnos cómo funciona el humano. El último intento de un médico de recuperar su mundo antes de que él mismo se convierta en un zombi, aunque se concentra en la visión militar, también habla de las Ciencias Sociales, de cómo ser sociable en un ambiente zombi, causa la propia destrucción.

Los ejemplos anteriores de libros vuelven al zombi un representante de la Ciencia Ficción ya que, a través de la Biología, la Genética y la Medicina lo convierten en divulgador de las nuevas realidades en estas Ciencias. Sin embargo, tenemos la parte social en su máximo esplendor ya que las Teorías Psicológicas de trastornos y la Psicología Social de cómo reaccionan las masas, crean un ambiente plausible.

Además de la Sociología y Politología ya que nos va enseñar las diferentes reacciones posibles del pueblo, así como un gran desprecio hacia la burocracia. Inclusive los golpes de Estado y la televisión como medio de comunicación comprado donde el tabú de “si está en la tele es la verdad” es completamente destruido, como ha sucedido en los últimos años donde el pan de cada día es decir que la tele es comprada, también nos plantea al Internet como un medio subversivo y nos invita a actuar a través de éste en acciones sociales.

Este tipo de historias tienen su valor educativo para situaciones de emergencia, cuestiones que la sociedad no quiere plantearse de una manera seria, ya que es algo

negativo y la nueva sociedad ha depositado toda su confianza al avance de la tecnología, aunque tenga errores siempre será mayor el beneficio, por lo que una catástrofe planteada de una manera seria, no sería bien visto. Sin embargo, al ser ficción se puede romper las barreras de manera efectiva para educar a la población sobre qué hacer en caso de una epidemia, así como las acciones preventivas.

USA hizo un ejercicio donde expidió un documento por parte de la CDC, dónde se documenta el plan de contención y las medidas de seguridad contra una pandemia zombi, sin embargo, pero ese documento resulta aplicable para cualquier emergencia.

Gracias a estas películas, en la actualidad se sabe que en una emergencia lo mejor es quedarse en casa, sobrevivir con lo que se tiene por lo que debes tener un *kit* preparado de radio, pilas, lámparas, cinta adhesiva, cuerda y primeros auxilios (con antibióticos) y que, para cualquier emergencia, es indispensable siempre tener comida suficiente en la despensa mínimo de dos días y agua potable, no sólo depender de filtros o cisternas.

Después organizar y localizar a la familia, como medida preventiva es necesario siempre tener un punto de reunión con la familia, incluso tener siempre preparados en una carpeta especial todos los documentos. Estas son medidas preventivas en cualquier emergencia, desde una cuestión terrorista hasta un terremoto.

En la actualidad un niño que ya haya visto estas películas, sabe que la mejor forma de sobrevivir es estar en grupo, conseguir alimento e intentar localizar a su familia en los puntos de reunión. Varias perdidas de vida se podrían evitar inclusive en un golpe de estado o en una guerra. Realmente estas historias nos preparan para las emergencias.

3.1.1 Fenómeno Zombi, no Moda

Según la definición ordinaria lo que se entiende como fenómeno se refiere a algo extraordinario y sorprendente, sobresaliente. Aunque este concepto de fenómeno, no es un criterio común en nuestra sociedad en la que nos desenvolvemos.

Sin embargo, desde esta perspectiva el decir que algo es fenómeno depende del contexto en el que nos desenvolvemos, el “Ser Social determina lo que es normal.

Si pertenecemos a sociedades que validan con la conducta cotidiana de sus miembros; el respeto a los mayores, la honestidad consigo mismo, la seriedad en la acción y la veracidad en el lenguaje, ése será nuestro modo de ser humanos y el de nuestros hijos. Por el contrario, si pertenecemos a una sociedad cuyos miembros validan con su conducta cotidiana la hipocresía, el abuso, la mentira y el autoengaño, ése será nuestro modo de ser humanos y el de nuestros hijos.

Por eso la filosofía tiene razón, ya que menciona que el fenómeno es *aquella manifestación captada por lo sentidos, que se produce sin la verdadera esencia de las cosas* ya que todo va de acuerdo a como se hayan entrenado nuestros sentidos. Platón indica que la verdadera realidad se halla en las ideas accesibles a través de la razón.

Él tenía mucha razón, si lo contextualizamos en fenómenos sociales: son la actitud consciente del ser humano ante las ideas, creencias, representaciones y acciones del carácter colectivo. De esta forma se hace consciente y va contra los factores que lo limiten, lo opriman y lo exploten, de manera tal que se impulsa de manera inevitable a un cambio social.

En cambio, la Moda es un concepto colectivo que marca la época y el comportamiento de la gente, muestra costumbres, estilos de vida y forma de pensar de sus usuarios. Es un mecanismo regulador de elecciones realizadas en función de criterios de gusto, tendencias y géneros, repetitivos de estilos de vida y maneras de portarse que la gente adopta como propias.

El zombi en su concepto social es una moda ya que es un estilo de vida enajenado, centrado en sus propias necesidades, olvidándose de la naturaleza del ser humano social y centrándose solo en un acompañamiento de la masa sin raciocinio, dónde reacciona de acuerdo a lo que los demás hacen. El comportamiento zombi es una moda, más no el zombi.

El “fenómeno zombi” que incluye toda esta producción creativa de libros, revistas, comics, videos, películas de zombis, es un fenómeno ya que es la expresión de cómo captamos la realidad, dándoles a los “consumidores” esa conciencia de la realidad en donde viven, de esta forma aquello que parece imposible, comenzamos a racionalizarlo y entendemos que de acuerdo a la situación política, tecnológica y social en cuestión de medios de comunicación podría ocurrir e incluso ya está ocurriendo, no tal como lo describe la ficción pero si al ser invadidos por los zombis sociales.

Las historias de zombis son una manifestación en contra de la enajenación y de la sociedad individualista y de masas que se ha generado, una clara rebelión contra los medios de comunicación monopólicos y contra un gobierno que se autodestruye, donde la confianza en ellos se ha perdido. Nos hace conscientes de cosas que vivimos a diario en nuestra sociedad pero que no las razonamos de forma consciente.

3.1.1.1 Socialmente somos zombis

Tabla 16 Jóvenes con teléfonos móviles



Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

En la actualidad escenas como en la foto, se vuelven normales entre amigos, cuando te reúnes con tus conocidos todos llevan su celular y al menos una vez en la reunión lo usan. No es que la tecnología zombifique, sino que hemos dejado de prestar atención a nuestro entorno.

Otro panorama similar es cuando la familia se reúne y ya no platican sobre sus situaciones emocionales en el trabajo o en la escuela, sino que simplemente se reúnen alrededor de un televisor y sólo se concentran en la película o serie y los únicos comentarios son referentes a esto y la tecnología parece ser la culpable.

Sin embargo, este comportamiento apático e individualista se observa inclusive cuando vamos en el transporte público y aunque no tengas un celular a la mano o una pantalla, la gente se desconecta y no entabla interacciones con ninguno de los demás.

Antes, el transporte se prestaba para conversar, ahora es una forma de aislamiento común dónde sólo importa el objetivo individual, lo podemos observar en el metro a la hora pico, donde sin ser una emergencia, tenemos que la sociedad vive en su individualismo ya que golpes, aplastamiento y empujones son el pan de cada día.

Vivimos en una sociedad donde se ha olvidado lo humano, lo que es el “Ser Social”, basado en la cooperación y no en la competencia ya que ésta última niega la existencia del otro. Al olvidarnos del otro, nos zombificamos por que actuamos como una masa que se mueve sin raciocinio.

Al ser tan común este comportamiento hace al zombi popular en este siglo, ya que es el reflejo de nosotros; somos zombis. Pero también nos da miedo saberlo, por eso es un monstruo, ya que nos aterra darnos cuenta que en realidad matamos al humano gracias a nuestro comportamiento.

Nuestro miedo social es la pérdida del libre albedrío, lo cual la mayoría de las teorías sociales menciona que ya se perdió ya que tanta sobreinformación hace que al final no se pueda decidir con total libertad ya que sólo escogemos una corriente. Somos autómatas, somos zombis que tienen programado cómo comportarse gracias a los medios de comunicación masiva, ellos escogen por ti y obedecemos.

Nuestro comportamiento actual es similar al zombi:

- ❖ Actúan en masa: de manera individual atacarán, pero siempre llamarán a otros, como sucede en un partido cuando nos volvemos una horda que no nos molesta gritar, abuchear y demás cuestiones.
- ❖ No están conscientes de sus acciones: Todo se hace por que los demás lo hacen, ¿por qué te gustan los zombis? Por qué a mis amigos les gustan, guiándote por percepciones del otro, así como los zombis cuando captan ruido.
- ❖ Se guían por satisfacciones primarias: al igual que nosotros que nos guiamos por el consumismo, creándonos hambre que no existe. De tal forma somos unos consumidores que no tienen abasto, siempre más y si no hay dinero está la tarjeta de crédito, lo cual hace que gastemos más de lo que podemos pagar.
- ❖ No tienen emociones: En la actualidad vivimos en una sociedad donde los sentimientos van desapareciendo, volviéndolos conceptos psicológicos y reacciones químicas, que al racionalizarlos conceptualmente pierden su esencia, siempre dejando un vacío, como vacíos están los ojos de los zombis.

Es esta vacuidad de la vida lo que ha permitido al zombi ser un parteaguas, que invita a concientizar sobre nosotros. Los supervivientes tienen miedo de convertirse, de dejar de pensar, de tener libre albedrío ya que los alejaría de sus seres queridos.

En cualquiera de los ejemplos nos podemos dar cuenta que el zombi ya está presente en nuestra sociedad, las historias sólo son una representación de esa lucha de los supervivientes por mantener su vida, sin embargo, esta idea de que nosotros somos zombis se vuelve compleja cuando en series como *Walking Dead* se menciona que: “los zombis son más humanos ya que no se matan entre ellos, como lo hacemos nosotros”.

Por muy contradictoria que sea esa frase, esta es una prueba más, de que en las historias de zombis lo que predomina es la supervivencia del individualismo. Sobreviven olvidándose de socializar y al final se vuelven peor que los zombis, entonces también son un reflejo de lo que viven aquellos que dejan de pensar como la masa, aquellos que racionalizan la situación social y se dan cuenta de las emociones. Pero también refleja el mayor problema social; la falta de cooperación, incluso para sobrevivir como ser pensante, al final mencionan que todos somos zombis.

Este significado de zombi social no concuerda con el infectado, Pero éste último también somos nosotros, aunque cause mayor terror y creamos que menos nos reflejamos menos. Nos representa como poder de la masa, una masa irracional y furiosa, como en los eventos o emergencias. También somos ese zombi descontrolado, con ese deseo de destruir a aquellos que nos tiene limitados, contrario al zombi lento, el zombi rápido tiene la libertad, es popular debido a que representa la ruptura de todas las barreras que nos atan y al final viene con el mismo mensaje; deseamos libertad de albedrío, la cual hemos perdido en esta sociedad.

Los supervivientes del zombi rápido son agresivos y sin sentido en la vida, son los que lograron esconderse lo suficientemente rápido, son aquellos que a menos que se tenga un gobierno efectivo están condenados a morir y convertirse más tarde o temprano.

Cualquiera que sea tu bando el problema siempre será la apatía social, esa indiferencia por el otro ya que para sobrevivir solo serán tú y los tuyos y como zombi no te importará absolutamente nada.

Pero tenemos en esperanza para evitar la apatía, la cura es escribir y leer sobre el mismo mal, los autores son reflejo de su contexto social, no es lo mismo cómo piensa un estadounidense a cómo piensa un mexicano, ni es lo mismo como piensa una persona con todos los medios económicos, a una persona que lucha por obtener los medios económicos. ¿No queremos ser zombis? A través de las historias de autores mexicanos llevamos a una reflexión sobre nuestra sociedad actual.

3.1.2 Historia del zombi

Los zombis ya existían en el estricto sentido de la palabra que es: “Espíritu de una persona muerta”.

Podemos observar que los zombis son un mundo complejo ya que testimonios de Haití descritos en el libro de “*La isla Mágica*” de William Seabrook en 1929, habla de muertos trabajando en el campo de azúcar, siendo los zombis originales que vienen de la tradición

del vudú, ya que a través de una droga logran una catalepsia en los seres humanos y un control total de su sistema nervioso. Es en esta creencia donde los zombis adquieren sus primeras características:

- ❖ “los ojos de un hombre muerto: no eran unos ojos ciegos, pero estaban fijos, desenfocados sin visión” Y estos ojos continúan así.

Pero el zombi no surge de la nada, desde antes, mezclados con fantasmas resucitados, vampiros carnívoros y momias, el feto del *Apocalipsis Zombi* se formaba en la literatura.

Algunos ejemplos son:

- ❖ En la Epopeya de Gilgamesh, texto Sumerio, hablan de abrir las puertas del inframundo y espíritus hambrientos devoraran a los vivos
- ❖ En la mitología griega está Pélope, que lo sirvieron de banquete a los dioses y ellos con sus despojos lo devolvieron a la vida.
- ❖ Los Ghúl, que vienen de Mesopotamia y son demonios en cementerios.
- ❖ Los Revenants (Regresados) son fantasmas, la diferencia es que, si pueden dañar a los humanos de forma física y tienen cuerpo físico, ya sea putrefacto o lleno de sangre.
- ❖ Los Draugr se mitificaron en los Siglos XIII y XIV, eran espíritus que se trasforman en gato y comen carne humana.
- ❖ Los Nochezherer son mencionados en los siglos XVI y XVIII como los que se suicidan o mueren en accidentes, similar a vampiros, pero en lugar de sangre, comen carne humana.
- ❖ Los Liches son una leyenda eslava, que son un hechicero inmortal con cuerpo decadente y conserva la conciencia previa a su muerte.
- ❖ Jiangshi (Cadáver Tieso) Son cuerpos rígidos que parecían saltar al caminar, conservan el Rictus Mortis, en diferentes estados de descomposición.
- ❖ Petra es un fantasma de India, que muere de forma violenta, es en forma de hombre desnudo y son despiadados al matar.
- ❖ Vetela, demonio que habita dentro de un cadáver, es una leyenda hindú llamada “Vikram y el vampiro”

- ❖ Mictlantecuhtli, el Dios de la Muerte o Señor del Inframundo, el cual es representado, por la cultura Mexica, como un ser en forma de cadáver y es el vínculo entre la muerte y la vida. También es conocido por los mayas como Ah Puch y representado con rostro de jaguar.

Pero el origen de los zombis como los conocemos proviene de Haití, con la religión de los esclavos africanos está el ritual del zombi. Para ellos los zombis, son personas a quienes se les inducía a una muerte aparente, de la cual se les hacía volver, despojándolas de la voluntad, a fin de convertirlos en esclavos y eran vendidos como tal.

Tomando en cuenta que la condición de los africanos en la colonia francesa era de esclavitud, esta imagen del no muerto tomo relevancia ya que los zombis eran el esclavo perfecto, nunca se revelaría y a la vez la muerte no les daría la liberación de la esclavitud ya que en ese tiempo los esclavos preferían la muerte por lo que el rito de la zombificación fue divulgado por los mismos dueños de las plantaciones, para sembrar miedo y suicidios.

El primero que describió a los zombis fue el periodista William Seabrook en 1929, el cual dice que son un cadáver sin alma, dotado por brujería de una vida de apariencia mecánica, a sus ojos se trata de un autómatas, que no tiene inteligencia, ni conciencia, despojado de personalidad y libre albedrío.

Según la tradición, el proceso para transformar a un ser humano en zombi es cuando el bokor/brujo le da de beber a la persona una pócima, una vez sepultado por sus familiares, el brujo la despierta con otra pócima (que los científicos han descubierto contiene *datura stramonium*, la cual produce desorientación y amnesia).

En esta tradición los zombis pueden ser curados con sal, lo cual hacía que en su dieta se excluyera este condimento. La zombificación es tan real en Haití, que es castigada por la ley del gobierno.

Estos son los zombis que inspiraron a George Romero para crear en 1968 su película de *La Noche de los Muertos Vivientes*. Los cuales eran producto de la radiación emitida por un satélite que regresaba a la Tierra, despertando a los recién muertos con deseos de

carne humana, una de las protagonistas se refugia en una granja, donde encuentra a otras personas espantadas por la misma cuestión.

Es Romero quien funda las características de nuestro zombi actual, siendo la principal característica el apetito por comer al ser humano. Aunque se ha dicho que esta fue una película comercial, se ha caracterizado por lograr el efecto que toda película de CF debe lograr, reflejar la sociedad de su tiempo ya que los zombis de George critican el conflicto entre USA y Vietnam.

Es en la segunda película; *El Amanecer de los Muertos Vivientes* de 1978, donde brinda una crítica completa a una sociedad consumista que vuelve zombis a todos ya que los protagonistas se refugian en un centro comercial, donde acaban rodeados de zombis. Esta es la película que logra el salto del zombi tradicional al zombi consumista (actual).

Cada una de las películas de la franquicia Romero es una fuerte crítica a la sociedad, aunque nunca aclara el por qué surgieron los muertos vivientes, la razón sugerida en la primera parte fue la radiación, sin embargo, ese era el miedo vigente en ese tiempo conforme pasaron los años, en sus nuevas películas, las características dan a entender que la causa es un virus.

Aunque Romero es el padre del Zombi, no fue quién logró distribuirlo a nivel mundial, su fama se debe a que los *No Muertos* en 1984 son enviados a los videojuegos, que empezaban a ser parte indispensable de la vida de los niños, el juego se llamaba *Zombi Zombi* para ZX Spectrum, que básicamente era un juego de aventura, su objetivo era eliminar a los no-muertos, en lugar de atacarlos a balazos tenían que engañarlos y guiarlos hacia su propia muerte.

En 1985, Capcom prueba suerte con un juego de zombis muy complicado, que no tuvo éxito por lo mismo, llamado *Ghosts 'N Goblins*, sin embargo, el concepto de Apocalipsis Zombi es retomado por el estudio de videojuegos francés Ubisoft y lanzó *Zombi*. Vagamente basado en el filme *Dawn Of The Dead*, el juego está protagonizado por un grupo de sobrevivientes, quienes deben ser guiados dentro de un centro comercial hacia un helicóptero que les permitirá escapar de la amenaza de los muertos vivientes.

Tuvo mucha popularidad por el factor psicológico, de qué en videojuegos es más fácil dispararle a un ser que no piensa. Diez años después, en Japón de 1996 nace quién sería el responsable de difundir al zombi causado por virus y mutaciones genéticas; *Resident Evil*. Este videojuego narra la historia de un brote zombi el 24 de julio 1998, provocado por los Laboratorios *Umbrella*, dedicados a la Genética.

En 1998, también se publica el primer libro de *Resident Evil* con el nombre de *La Conspiración de Umbrella* y dos años después se estrena la primera película de *Resident Evil*. El género zombi despuso desde este momento, aunque este escenario era general, se desarrollaba en una ciudad inexistente con nombre de compañías que tampoco existen tenían un problema real; el bioterrorismo, sin embargo, la sociedad aún no vivía ningún ataque conocido como para creer que sucedería en su casa. Fue con el ataque de las Torres Gemelas que cambió por completo la concepción mundial del terrorismo.

Unido a los ataques del ántrax en 2001, se logró crear la atmósfera de terror necesaria para que los zombis tuvieran ambientación en lugares conocidos y con un contexto social real. Por ejemplo, en la serie de *The Walking Dead* de Richard Kirckman, describe a un policía que despierta en un hospital y se da cuenta que mientras dormía se había producido un apocalipsis zombi ya no se hablaba de un brote sino de algo mundial, que reflejaba ese miedo social, sobre todo en USA, que ya se consideraba vulnerable.

Como expliqué en apartados anteriores; los miedos sociales cambian. La Genética fue lo más temido a inicios del nuevo siglo. En años más recientes es el descubrimiento de los priones los que han tenido una gran influencia en las historias de zombis. Sin embargo, no es el miedo a un nuevo virus nunca antes descubierto, aunque hay historias que manejan este causal, el miedo creador de los zombis es el miedo a una combinación de varios virus, ya sea de una forma natural o en creados.

Estos virus no son "nuevos"; ningún virus puede aparecer de repente, puede producir mutaciones o recombinaciones entre virus existentes, lo cual engendra cepas más virulentas. Los nuevos virus se manifiestan fundamentalmente porque se modifican las condiciones en las que existían desde hace años. En ciertos casos, su ambiente cambia, permitiéndoles multiplicarse y propagarse, induciendo la aparición de patologías

desconocidas. Cuando se reúnen las condiciones favorables para los virus y sus vectores, aparecen nuevas enfermedades.

Por ejemplo, el aumento de población y la exploración de zonas naturales, hace que virus no detectados, sean descubiertos debido al contagio a personas, pero, esta recombinación también sucede por error en experimentos con intenciones benéficas, por ejemplo, al preparar las vacunas a partir de células animales contaminadas, se puede transmitir un virus no identificado a las personas vacunadas. Ocurrió con un cultivo de células de riñón de mono contaminado, que permitió el descubrimiento de una nueva fiebre hemorrágica y de una nueva familia de virus, los Filoviridae.

Los virus son más temidos mientras más se descubre de ellos, en la década de los 80 se demostró que los virus presentan una gran diversidad genética que les permite evolucionar en respuesta al ambiente.

La modificación genética es algo normal, es como las vacunas se realizan, al reducir la intensidad de los virus para permitir que el cuerpo cree anticuerpos, incluso inyectar un tipo de cepa menos agresiva. Sin embargo, si se pueden hacer menos agresivos, también se puede hacer al contrario y la combinación de material genético de los virus es más fácil que en cualquier otro ADN, ya que están inconclusos.

En más historias actuales de zombis como primer lugar entre las causas, está el Prion, el cual es una partícula infecciosa, conformada de una proteína, producen enfermedades degenerativas que evitan el procedimiento de sinapsis, por lo cual en cuestiones de zombis son más plausibles para crearlos. Los priones tienen algo llamado Contagio Químico que permite transmitir esta anomalía a células sanas, teniendo por resultado una pandemia.

La causa más plausible de una creación real de un zombi, es la combinación de un virus con un prion. Por ejemplo, con un virus como la rabia, que vuelve al ser humano agresivo, unido con un prion; tendríamos algo muy similar al Zombi Infectado.

Esta división del Zombi Tradicional con el Zombi Infectado lleva al tema de las características de los zombis. No importa el tipo, todos son: 1) un cadáver o su cuerpo

está putrefacto/ maltrecho; 2) matan seres humanos para comérselos; 3) tienen sentimientos negativos de odio y venganza; 4) sus ojos reflejan algo negativo son característicos ya que están fijos y sin expresión humana.

Una definición utilizada en mi tesis defino al zombi como: **Un Ser ya que puede ser incluso un animal, con instintos depredadores hacia los seres humanos, sólo tienen deseo de carne humana, que puede contagiar su condición por cualquier vía. (Esta definición puede incluir contagio vía área, mordida, saliva o cualquier medio).**

Este es el zombi que nos pone a temblar lo dividiré en dos:

Tabla 17 Tipos de Zombis

MUERTOS VIVIENTES	INFECTADOS
<p>Son lentos o rápidos dependiendo del estado de descomposición, no coordinan ya que están muertos, actúan en masa, no tienen conciencia previa, excepto en casos muy raros, como el libro de "Diario de un zombi", no suben escaleras y no abren puertas más que con su peso. Sus ojos están perdidos y reflejan sentimientos negativos de muerte</p>	<p>Son la nueva tendencia zombi, son rápidos, agresivos, corren suben escaleras, abren puertas, no son conscientes, ya que están dominados por la ira y el odio que lo reflejan en los ojos, actúan en hordas.</p>
<p>Las causas son variadas: INFECCIÓN ya sea un virus o cualquier agente contagioso. La Mayoría de científicos consideran que no sería posible</p>	<p>La causa sólo es por infección ya sea virus, bacteria o prión modificados genéticamente por lo regular.</p>

<p>que un muerto continúe vivo, así que en realidad hablan de una muerte cerebral y una muerte de la conciencia, pero que el cuerpo siga moviéndose, algunos científicos se han atrevido a especular los tipos de virus que se tendrían que juntar para lograr un muerto viviente.</p> <p>RADIOACTIVOS, por bombas atómicas. Incluso tenemos zombis mutantes que son rápidos y resistentes. Además de radioactivos.</p> <p>EXTRATERRESTRES, que son dominados por ellos.</p> <p>RELIGIOSOS: Quizás un estilo REC o los muertos que regresan porque así estaba previsto, son demonios que se apoderan de los cuerpos.</p>	<p>Para nuestra desgracia, este es el tipo de zombi con más posibilidad de existir, aunque la CDC y las asociaciones científicas consideran una locura mutar genéticamente los virus más peligrosos. Teóricamente, es posible este tipo de virus. Puede suceder por un descuido humano o un fallo en la seguridad o un ataque terrorista.</p>
<p>Estos son los más populares, los ejemplos más representativos son de la editorial Dolmen.</p>	<p>Estos son los zombis de <i>28 días después</i> y <i>28 semanas después</i>, incluso aquí entrarían los zombis de Cristian Chavero, en <i>Apocalipsis zombi</i>.</p>

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

3.1.3 El objetivo educativo del zombi

Las narraciones de zombis nos enseñan la parte biológica y anatómica del ser humano, ciencias que están en boga en nuestra época, también nos habla de la supervivencia con conocimientos herbolarios y de medicina nos muestran las soluciones de los superviviente al no tener antibióticos, incluso nos enseña los principios de la purificación del agua y agricultura, que son conocimientos perdidos en esta era tecnológica.

También nos enseñan la parte sociológica, las distopías nos muestran las teorías de: ¿Qué pasaría si la tecnología nos fuera arrebatada? ¿Cómo reacciona la sociedad en crisis? ¿Que necesita el buen líder? ¿Por qué es importante vivir en sociedad? Todas estas preguntas, las narraciones de zombis las responden.

El zombi es una temática que nos educa desde varios aspectos, sin embargo, no sólo es su contenido educativo, sino su tendencia social, en la cual el ser humano se siente tan identificado con estos seres putrefactos, que decide convertir todo en un mundo zombi, donde su cultura poco a poco se zombifica. Son un reflejo del sentimiento de esta generación al ver como la cultura se enajena y se convierte en productos muertos, donde el único método para revivirla es convertir la cultura en “productos de zombis”.

Lo anterior se ve reflejado en la actual tendencia de convertir las historias de la literatura clásica y romántica en libros donde los protagonistas se enfrentan a zombis.

3.1.3.1 Los clásicos zombificados

La finalidad es aprovechar los gustos actuales para introducir los personajes clásicos en los jóvenes.

2009 - Orgullo, prejuicio y zombis - Seth Grahame

Este libro es una copia de los personajes principales con los que escribía Jane Austen, sólo que los enemigos no es la sociedad, sino son los zombis que fueron provocados por la sociedad, esos zombis son el resultado de la permisiva alta sociedad, pero al final es el carácter, la convicción y la educación los que acabarán con los monstruos.

2010 - Scherlock Holmes y los zombis de Camford - Alberto López Aroca

El mejor detective de todos los tiempos, también se enfrentó a un caso de zombis contagiosos. En su época sucede un levantamiento de los muertos y Scherlock logra entenderlo antes de que llegue a Londres, gracias a sus conocimientos como espadachín e inteligencia que le permite darse cuenta de que algo anda muy mal.

2009- El Lazarillo Z: matar zombis nunca fue pan comido - Lázaro González Pérez de Tormes.

Es la historia de un vampiro; Lázaro González, el cuál fue recluido en un hospital psiquiátrico y escapa, dejando la Macabra Cena de Bartolomé. Este vampiro es el protagonista de ese libro popular *El Lazarillo de Tormes*, sin embargo, está molesto por que en la historia no relatan la verdad. Comienza rememorando su infancia y las similitudes con el clásico, para después incluir a los zombis y vampiros en su historia.

2010- Quijote Z – Hazael G. González

El autor de este libro ya había creado un relato que tomaba datos de la historia general, es decir la época de la peste para introducirnos en una teoría de ¿y si la peste hubiese sido en realidad una plaga zombi, que se ocultó y transformó a lo largo de los años? En esta nueva narración, la primera parte nos lleva de la mano respetando la historia de Quijote, sin embargo, para que encajen los zombis son necesarias hacer algunas modificaciones que al final termina siendo un relato diferente dónde sólo quedan los nombres.

3.1.3.2 Super Héroes zombis

La pregunta sería, ¿Por qué convertir a los superhéroes en zombis? Se justifica que los clásicos con fines de distribución sean convertidos, pero el porqué de los super héroes, es una respuesta aún más interesante.

El fenómeno zombi refleja en lo que nos estamos convirtiendo, en lo que ya somos, pero el ver a nuestros héroes y dejar de serlo por un virus que los convirtió en zombis, nos hace darnos cuenta que nuestra realidad se ha zombificado.

Los super héroes siempre han representado los valores de las naciones, sus historias han educado a miles de niños referente a nacionalismo, patriotismo, trabajo en equipo y demás valores. Todos quisieran ser un super héroe que salva gentes, pero la sociedad ha entrado en un estado de cinismo y conformismo, dónde la unión y cooperación han sido sustituidas por la libre competencia, los superhéroes han muerto y este comic sólo muestra lo que ya sabíamos en la realidad.

Aunque su creación fue parte de un argumento alternativo, en la versión de *Marvel Ultimate*, su aceptación en el público se debió a que ellos crecieron con héroes y se sienten muertos vivientes, saber que sus super héroes han caído en el mismo virus, donde ni Spider Man logró vencer y no comerse a Mary Jane, es un consuelo.

Hulk siendo malvado por hambre y los demás super héroes comiéndose a quien juraron proteger por un instinto básico e individual, como el hambre, hace que dejen de ser "héroes". Aquí hay un Magneto bondadoso y sacrificado, ya que se unió a los seres humanos, representando el cambio de valores que la sociedad actual vive, aquel que antes era juzgado ahora es de los pocos sobrevivientes de una sociedad zombificada, como en la realidad está pasando con algunas minorías, que antes eran despreciadas.

Es por eso que este cómic ha tenido tanto éxito y se ha mantenido activo por casi once años, gracias al significado, a la empatía con la población, al representar lo que ellos están viviendo en su vida, es la muerte del esquema de héroe que tiene la sociedad, al final los héroes decepcionaron.

Muchos han escuchado hablar de la muerte del capitalismo y es justo lo que sucedió, aunque la gente en su ensimismamiento no logre formular una crítica completa al sistema, si saben que algo está pasando, si se sienten decepcionados del presente y sin esperanzas en el futuro ya que no fue lo prometido. Es por eso que, en el subconsciente colectivo, los superhéroes zombis han logrado sublimar ese estado de decepción, aunque se catalogue como comic de acción, no es por eso su éxito, es gracias a lo contradictorio que es ver a nuestros héroes asesinando a aquellas personas que amaron y que nos hicieron soñar.

3.2 Zombis en España

México y España históricamente han estado ligados, después de todo fuimos la colonia de ellos, cuando México se separó quiso alejarse todo lo posible de la Madre Patria, sin embargo, esto se logró copiando aspectos culturales de Francia en el Porfiriato, aun así, con el paso del tiempo se ha vuelto a establecer esta estrecha relación. Actualmente, se debería tomar en cuenta el progreso que tuvo España en la cuestión de lectores y cultura.

España es un país que en temática editorial ha tenido un avance y una evolución en el nuevo siglo, siendo los exportadores número uno de literatura en castellano, esto fue inevitable gracias a su entrega, al analizar sus claves de éxito, desde una perspectiva nueva y centrada se descubren los puntos claves que tuvo para lograrlo.

Tabla 18 Lectores españoles

AÑO	LECTORES DE CUALQUIER MEDIO
2005	90.60%
2006	91%
2007	92.40%
2008	90.10%
2009	90.20%
2010	90.50%
2011	90.40%

Fuente: Millán, J. A. (2017). *La lectura en España. Informe 2017*. Madrid: Federación de gremios de editores de España.

Tabla 19 ¿Qué leen los españoles?

Año	Leen libros	No leen libros
2000	58.0%	42.0%
2001	54.2%	45.8%
2002	53.0%	47.0%
2003	52.8%	47.2%
2004	54.0%	46.0%
2005	57.1%	42.9%
2007	56.9%	43.1%
2008	54.6%	45.4%
2009	55.0%	45.0%
2010	60.3%	39.7%
2011	61.4%	38.6%

Fuente: Millán, J. A. (2017). *La lectura en España. Informe 2017*. Madrid: Federación de gremios de editores de España.

Estos porcentajes fueron tomados del gremio de editores españoles, los cuales han modificado el instrumento de investigación a partir del 2005 ya que manejan encuestas tomando lectores en cualquier medio, debido a que se dieron cuenta que muchos dejaban de leer físicamente para introducirse al mundo digital y este cambio se vio reflejado en

las editoriales, que comenzaron a digitalizar sus catálogos, logrando que a partir del 2010, más de la mitad de editoriales inscritas tuvieran el 100% de su catálogo de forma digital.

En este aspecto podemos verificar que, en el año 2007, aumentó 2% siendo este el año de la popularización de Blogs y foros de literatura, aunque después se estanca ya que en el 2008 fue la Crisis económica española y bajo casi 3% la estadística.

Sin embargo, tenemos una constante mejora referente al porcentaje de lectura de cualquier medio ya que a partir del 2005 se consideró al Internet como un medio de lectura y fue a través de este medio que España logró tener un constante aumento de lectores, porque al estar regionalizado puedes encontrar sólo con lo que empatizas y permitió que surgiera material de lectura nacional.

Como menciona el gobierno mexicano, el problema con nosotros no es el porcentaje ya que los porcentajes se mantienen entre el 55% y el 58% sino los hábitos de lectura, además de no tener un instrumento de medición constante, se ha podido verificar que la mayoría de esos lectores lo hace por obligación, además de que en las encuestas mexicanas se consideran a niños de 12 a 16 años, siendo este sector uno de los que más leen, sin embargo, las encuestas españolas es a partir de los 16 años cuando empiezan a contar.

Entonces tenemos un país mexicano que sólo le por obligación teniendo una media de libros leído de 2.9 libros al año, lo que nos convierte en un país que no lee. Las mismas encuestas no permiten definir qué es lo que se lee, mientras que en España gracias al método de medición se logró determinar que lo más leído es la literatura de novelas, sobre todo las históricas, de terror, de aventuras y de Ciencia Ficción y gracias al tipo de narrativa de las historias de zombis, podemos incluirlas en todos estos géneros.

Mientras que México se ha estancado, España ha logrado un progreso en la media de libros leídos, logrando en el año 2011 un promedio de 10.3 libros, lo cual deja muy por debajo a México, en cuestión de hábitos de lectura.

Otro dato preocupante es que a pesar de que hay lectores de libros, la mayoría de los mexicanos considera como libro al *Libro Vaquero* o a los *comics*, ya que, no hay un

instrumento de medición que permita verificar la calidad de lo que leen los mexicanos, aunque podemos darnos cuenta observando las estadísticas de ventas de revistas, libros y comics de las editoriales. Con esto podemos observar que en México no se compran libros.

Los hábitos de lectura en España, así como la calidad han mejorado año con año ya que más de tres cuartos de los lectores lo hacen por placer/entretenimiento y se dedican en especial a comprar libros de literatura, lo cual ha beneficiado a los gremios editoriales. Gracias a que el gobierno ha brindado el apoyo a las editoriales y sobre todo ha fomentado la escritura española, permitiendo que el usuario español se interese en estos libros/novelas ya que manejan una tropicalización que identifica.

Tabla 20 Calidad y hábitos de lectura en España

Año		x entretenimiento	Literatura	MEDIA DE LIBROS	COMPRA LIBROS
2000		64.0%	67.0%	NA	40.0%
2001		85.0%	66.8%	NA	51.4%
	2002	88.9%	66.0%	NA	54.0%
Auge de Blogs	2003	90.1%	70.8%	8 LIBROS	55.1%
	2004	91.5%	81.3%	-	42.3%
	2005	90.4%	80.0%	7.7 LIBROS	47.3%
	2006		78.7%	-	45.4%
	2007		80.7%	8.6 LIBROS	54.0%

	2008	88.1%	79.9%	8.9 LIBROS	49.5%
	2009	77.1%	81.2%	9.2 LIBROS	48.0%
	2010	85.2%	78.9%	9.6 LIBROS	56.2%
	2011	85.6%	77.1%	10.3 LIBROS	57.9%

Fuente: Millán, J. A. (2017). *La lectura en España. Informe 2017*. Madrid: Federación de gremios de editores de España.

3.2.1 Características del fenómeno zombi español

En España, hablar de la editorial Dolmen, es hablar de literatura de Fantasía y Ciencia Ficción española ya que la mayoría de sus escritores son de ese país, pocos libros son los que importan y al contrario se han convertido en exportadores a los países latinos. Una editorial española que surgió de una revista especializada en comics y en el año 2001 obtuvo su sello editorial, sus creadores son Vicente García, Carlos Pacheco, Francisco Pérez Navarro y Jaume Vaquer, adquiriendo renombre por ser la mayor productora de comics españoles, sin embargo, como editorial de libros no tenía mucho reconocimiento.

Fue en el año 2007, cuando surgió el libro que cambió las estadísticas de lectura y creó la fórmula efectiva para hacer crecer a una pequeña editorial convirtiéndola en exportadora de libros zombis, además de que las otras editoriales adoptarían su fórmula para llegar al mercado español.

Su éxito se debió a la publicación de *Apocalipsis Z* de Manel Loureiro. La editorial Dolmen supo escuchar el ruido que había en las redes sociales, foros y Blogs, hablaban del relato de un abogado español que tenía que sobrevivir en un Apocalipsis Zombi ambientada en

Mallorca, un abogado común y corriente, un don nadie, sobreviviendo. Esa empatía con los lugares y estilo de vida de los españoles, obtuvo el éxito en Internet y la editorial lo captó. El relato comenzó a publicarse en Internet en enero de 2006 y para 2007, ya estaba en la editorial

Sin embargo, el fenómeno zombi español empezó desde antes con el escritor Max Brooks, aunque estadounidense llegó traducido al país hispano en el año 2005. En esos tiempos se tenía el contexto social perfecto para desarrollar esta literatura. Vivíamos la época del terror del Antrax y la guerra estadounidense, con miedo a que eso desarrollara una Tercera Guerra Mundial, además de los avances que se lograron a finales de milenio en genética y el miedo patente a las pandemias ya que apenas terminaba en China el contagio del SARS del 2003 y también se había informado la mutación del H5N1 al contagiarse de humano a humano, se daba difusión a la posibilidad de mutaciones de los virus y se comenzaba a hablar de las mutaciones producto de laboratorios.

También en ese año llegan los comics de The Walking Dead en español. Todo este panorama social hizo que el proyecto de Manuel Laurerio se volviera popular en su patria ya que les quitaba a sus conciudadanos la seguridad de “a mí no me va a pasar, aquí no pasaría” e imaginaba una guerra zombi en las calles que todos conocían. Dolmen, aprovechó este éxito y crea su Línea Z, la cual es un repertorio de libros españoles de zombis.

3.2.2 Puntos clave del funcionamiento

Dolmen estableció un proceso de funcionamiento, donde las principales características son:

1. Empatía con el lector: Se lograba llegar a todas las edades gracias a la variedad de personajes, se lograba involucrar al lector ya que fácilmente podía encajar en cualquiera de los personajes. Tenían que ser personas con problemas y personalidades reales. Su supervivencia tenía que ser con un poco de suerte e inteligencia y cosas que todo español tuviera en su hogar. Incluso muchos

escritores hacían la comparación cultural, de que en USA la mayoría de los ciudadanos tienen armas de fuego, mientras que en España eso no aplicaba.

2. Tropicalización: La historia tenía que desarrollarse en ambientes españoles. El protagonista debía ser español, por lo que enaltecía al pueblo español y ayudaba a una identificación nacionalista. Tenían que ser lugares conocidos, desde la población hubiera crecido y viajado, sin ningún problema. Los gobiernos tenían que actuar de acuerdo a como actuaban en ese momento, incluso los nombres de los gobernantes y actores populares se podían mencionar.
3. Autores populares por Internet o por medios pocos conocidos: Los autores eran nuevos, por lo cual fomentaba la lectura y la escritura a cualquier persona, quien quisiera podía ver como real el ser un escritor famoso, sólo tendría que crear su Blog y darse a conocer, lo que se dice “hacer mucho ruido” para que la Editorial Dolmen o cualquier editorial (siguiendo el ejemplo de ésta) los publicará. Se saltaron cualquier burocracia, cualquier concurso o papeleo, ellos eran caza talentos en los nuevos medios de comunicación, se convirtieron en captadores de escritores nacionales, lo cual le permitió a la población en general, a soñar en ser escritores, porque era algo real.
4. Estrategia de marketing recalcada en los puntos de tropicalización: Toda la estrategia de publicidad se basó en la creación de escenarios, es decir “imagina”. Fomento la estrategia de venta actual; imagina una situación, imagina que necesitas el producto, ¿qué pasaría si sucede esto? ¿Tú qué harías? Involucraron la creación de identificación, tú eres español, el protagonista es español, tú puedes ser él. “Imagínate que estás en tu casa en Mallorca y los noticieros dicen que hay una pandemia, al principio no le haces caso, sigues normal; el trabajo, el metro lleno, pero poco a poco los medios comienzan a hablar demasiado y de repente ya no dicen nada, todo se explica en Internet.

Hasta este punto de sinopsis son cosas que vives a diario y estos inicios son los que logran captar a los lectores menos frecuentes.

Estas características fueron las que imitaron todas las editoriales españolas, por lo que lograron un cambio en su literatura en general y en el nivel de lectores ya que, gracias a

una estrategia, en conjunto con inversión del gobierno en estudios de mercado y alianzas con el gremio editorial, se llegó a la conclusión que la mayoría de la población leía por placer y entretenimiento, siendo la novela la más popular. Sin embargo, notaron que las temáticas que se veían en cine eran las más atractivas y en especial la Ciencia Ficción.

Todas las estadísticas que se hacían de forma anual por parte del gobierno, hicieron que las estrategias se centraran en este tipo de literatura, haciendo que la estrategia comercial de las editoriales, se basara en fomentar escritores nacionales de ficción y Ciencia Ficción, géneros favoritos del cine.

Dolmen fue una de las editoriales que mejor aprovechó este apoyo general, estableciéndose como una editorial con el sello Z escrito en todos lados ya que *Laurerio* fue el primero de muchos éxitos actuales.

Entre sus éxitos se encuentran: *Naturaleza Muerta* de Víctor Conde, *Los Caminantes* de Carlos Sisí, *Diario de un Zombi* de Sergi Llauger. O títulos más recientes como: *Cuando Susanah llora* de J. J. Castillo e *Instinto de Superviviente* de Darío Vilas Couselo. Obras en las que el género Z ha evolucionado, alejándose de los tópicos de supervivientes en lucha contra hordas zombi, para otorgar peso dramático a los personajes.

3.2.3 Zombis mundiales vs zombis españoles

Tabla 21 Recopilación de literatura Zombi

NOMBRE	AUTOR	Año	Internet	#	País	EDITORIAL
Los Caminantes	Carlos Sisí	2009	si	3	España	Dolmen
Apocalipsis Z	Manel Laurerio	2007	si	3	España	Dolmen
Guerra Mundial Z	Max Brooks	2006	no	2	USA	

Infectus	Ángel Villán	2010	si	2	España	Seneca
Diario de un Zombi	Sergie Llauger	2010	si	1	España	Dolmen
Pese a todo	Juan de Dios Garduño	2010	no	1	España	Dolmen
Resident Evil	Stephanie Danielle	1998	no	7	USA	
El camino de la cabra	Santiago Sánchez Pérez	2009	no	3	España	Ilustraciones
Degeneración	David Pardo	2012	no	1	España	Digitan (independiente)
Antología Z	Editorial Dolmen	2010	si	6	España	Dolmen
The Rising El Alzamiento	Brian Keene	2003	no	3	USA	Dolmen
El despertar de los muertos	Gareth Wood	2004	si	1	Ucrania	Dolmen
Zombi Island	David Wellington	2004	si	3	USA	
Auttum (septiembre zombi)	David Moody	2001	SI	6	UK	
Descanse en paz	John Ajvide Linddquist	2005	no	1	Sueco	Ordfront
Paciente Cero: Joe Ledger	Johnattan Mabery	2009	no	1	España	La factoría de ideas

La muerte negra	Hazael G.	2010	no	1	España	Dolmen
Apocalipsis 35	Ave Marcos Santiago Duran	2012	no	1	España	Seleer
El libro de los zombis	James Lowder	2004	VARIO S	1	España	EDGE
La plaga de los zombis	Jesús Palacios	2010	no	1	España	Valdemar gótica
Orgullo y Prejuicio y Zombis	Seth Graham Smith	2009	no	1	España	umbriel
La Guerra de la Doble Muerte	Alejandro Castro Guerrero	2009	si	2	España	Dolmen
El reino de los zombis	Len Banhart	2001	si	1	UK	
Apocalipsis Island	Vicente García	2010	no	7	España	Dolmen
Cazadores de zombis	Joe Intrépido	2012	no	3	México	Editores Mexicanos Unidos
Tom Zstone	Joe Álamo	2011	si	3	España	Dolmen
Instinto superviviente	Darío Vilas	2011	si	2	España	Dolmen
Noche del difunto del 38	Manuel Martín Ferreras	2012	si	1	España	Dolmen
El manantial	Alejandro Castroguer	2012	no	1	España	Dolmen

Scherlock Holmes y los Zombis de Camford	Alberto López Aroca	2010	si	1	España	Dolmen
La isla del tesoro Z	Alejandro De Bernardi	2012	no	1	España	Dolmen
Anti-resurrección	Juan Ramón Biedma	2013	no	1	España	Dolmen
El susurro de las flores marchitas	José Miguel Cuesta y José Rubio	2011	concurs o	1	España	Dolmen
Pandemia	Wayne Simmons	2010	no	1	USA	
Cuando Susanah llora	J. J. Castillo	2011	no	1	España	Dolmen
Feed	Mira Grant	2010	si	3	USA	Orbit Books
Carne Muerta	David Mateo	2011	si	2	España	Dolmen
Diario de una invasión zombi	J. L. Bourne	2010	si	3	USA	
Alpha dog	Cadáver muerto	2006	si	1	USA	
Autopsia Zombi	Steven Scholzman	2012	no	1	USA	
El apocalipsis de los muertos	Joe Mckinney	2011	no	3	USA	Dolmen
Caminarán sobre la Tierra	Miguel Aguerralde	2013	no	1	España	Dolmen

El cuarto jinete	Víctor Blázquez	2012	SI	2	España	Dolmen
La Ira de los ángeles	Alden Bell	2010	SI	1	USA	
El jardín impío	Juan Miguel Fernández	2012	SI	1	España	Dolmen
Lazarillo z	Lázaro González- Pérez de Tormes	2010	no	1	España	Debolsillo
De Madrid al Zielo	Alfonso Zamora Llorente	2013	si	2	España	Dolmen
La Muerte Escarlata	Antonio Calzado	2012	no	1	España	Dolmen
Crónica Zombi	Alex Arnaldos	2012	si	6	España	Virtual
Necronomicón Z	Alberto López Aroca	2012	si	1	España	Dolmen
Nekromanteia	Daniel P. Espinosa	2013	si	1	España	Dolmen
No Pasarán Z	Miguel Griot	2013	si	4	España	Autoedición/ Digital
La Noche de los Trekies Vivientes	Kevin David Anderson y San Stall	2011	no	1	USA	Timunmas
Paria Z	Bob Fingerman	2012	no	1	USA	La factoría de ideas
Quijote Z	Hazael G.	2010	no	1	España	Dolmen
Recién Muertos	Lucas L. Lair	2012	si/digital	1	España	Lulu Virtual

Renaissance	J. J. Lucas	2010	no	1	España	Ediciones Atlantis /Dolmen
Voraz	Fermín Moreno	2013	no	1	España	Dolmen
Cell	Stephen King	2006	no	1	USA	
El camino de la Cabra	Santiago Sánchez Pérez "Korvec"	2008	no	4	España	Independiente
Raising Stony Mayhall	Daryl Gregory	2011	no	1	USA	Del Rey Books
Day by Day Armageddon	J. L. Bourne	2004	si	2	USA	Pocket Books
The Last Bastion of the living	Rhiannon Frater	2012				
Zombi	Alberto Bermúdez Ortiz	2010	no	1	España	Dolmen
Maze Runner	James Dashner	2009	no	5	USA	
Mi Novio es un Zombi	Isaac Marion	2010	si	1	USA	Simon & Schuster
La chica zombi	Laura Fernández	2013	no	1	España	Seix Barral
Generación z	Kellie Sheridan	2013	no	1	Canadá	
Los que Deambulan sin sentido	Andrés Gutiérrez Villavicencio	2012	si	1	México	Auto editorial

Lucifer 113	Jonathan Maberry	2011	no	3	USA	
Apocalipsis Zombie	Christian Chavero	2013	no	2	México	Sangre y Cenizas
Zombis	Kisrty McKay	2011	no	1	USA	
Mx -Z	Jesús Sacramento Ramírez Tapia	2013	no	3	México	Auto editorial
Zom-B	Daren Shan	2012	no	1	UK	Little Brown and Company

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

3.3 El Zombi es Internauta

Como podemos comprobar en la tabla anterior de libros mundiales de zombis, casi la mitad de libros de este género fueron primero Blogs o nacieron en algún medio digital, sea programa de radio, canal de YouTube o concursos de plataformas online.

Esto es un fenómeno que ningún género o subgénero literario repite ya que la literatura zombi es hija del nuevo siglo y este efecto positivo en el fomento a la cultura es una de las consecuencias positivas que han tenido las tecnologías y las plataformas sociales de Internet.

Es la globalización de un género, la mayoría de personas alguna vez escucharon de los zombis, todos comparten el mismo comparativo social del ser humano enajenado con este monstruo. Y todo esto es posible gracias a que un escritor logró hacerse famoso con su Blog o video-Blog por Internet, muchos adolescentes se lanzaron a escribir sus propias historias de zombis en diferentes países, en especial latinoamericanos y de habla hispana.

Esto es una tendencia entre las personas que vienen desde abajo, es decir que no tienen un renombre de escritores, pero este es un fenómeno que no sólo sucede con los escritores, sino que existe el término de *Influencer*: personas que tienen una página de Facebook o una red social con millones de seguidores y son personas “normales”, pongo este último término entrecomillado ya que cada uno de ellos tiene una capacidad y una especialidad que agrada a los usuarios, y los llena de seguidores, logrando tener una influencia en la opinión de los demás sin llegar a ser un gran medio de comunicación, incluso algunos de ellos teniendo sólo una computadora con cámara y algún programa para editar.

El zombi español nació en el Internet, los escritores españoles se reprodujeron en Internet y con las nuevas plataformas de distribución de *e-books*. Las editoriales se volvieron editoriales digitales, para traer un desarrollo cultural a España.

3.3.1 El Internet y sus promesas

Han pasado, aproximadamente 27 años, desde que Tim Berners-Lee creó el código HTML y el protocolo HTTP; la Web como un medio de comunicación y es todo lo que se necesitó para que el mundo, aunque se imagine sin Internet, prefiera conservar este invento, pese a cualquier situación. La humanidad reconoce que perder este avance del ser humano, sería retroceder casi a hasta la época de la caverna ya que actualmente la mayor parte de estructura comercial y tecnológica, depende de este para un funcionamiento adecuado de los servidores para guardar información de que la nube se mantenga activa en cualquier parte del mundo.

En el 2016, la mayoría de las órdenes de negocio se movían a través del Internet, las multinacionales necesitan este medio en todo momento ya sea para un simple mensaje ya que es más efectivo para una mejor explicación de la información, gracias a las plataformas de contacto multidisciplinarias, porque se pueden enviar archivos, información muy pesada, videoconferencias de forma más personal. Actualmente, esto también es posible por la tecnología satelital, ya que el Internet se transfiere por esta medio.

El mundo se mueve a través del Internet, aunque en la primera década de vida de éste, el problema era la infraestructura de transmisión. Ahora ya quedó solucionado con los satélites. Lo cual significa que, incluso los poblados pequeños tienen acceso a Internet, mientras haya torres de señal.

En la actualidad ya no es necesario que una persona tenga computadora personal, que ese era otro gran impedimento para personas de niveles socioeconómicos bajos, ya que la revolución de los *smartphones* permite que la gente tenga email, redes sociales, lea libros y vea YouTube en su teléfono y sólo con el uso de datos de la compañía móvil.

Esto permite que la gente que está en la cultura de la tecnología, sea más de lo que las estadísticas muestran ya que en ellas se pregunta por módems de Internet, no por acceso a datos y smartphones.

Actualmente comprar una computadora de \$6,000 pesos siguen siendo un gasto poco factible, sin embargo, comprar un celular Smartphone de \$800, es un lujo que está dentro de la posibilidad de una clase D. Y permite a un público con educación básica tener acceso a Internet con los nuevos planes de telefonía prepago, desde \$100 con acceso a Internet de 3 Gb y redes sociales ilimitadas, convierte a la mayoría en beneficiarios de esta estrategia de fomento de escritores, aunque no están cuantificados.

El acceso a la cultura a través de este medio de comunicación ya no es cuestión de dinero. Al Internet lo han temido desde sus inicios, pero, el beneficio es innegable, dicen que enajena más y ha sumido a la población en un Zombismo Tecnológico, sin embargo, es lo que abre la puerta para lograr una sociedad reflexiva de su situación.

Las herramientas ya las tenemos, el mismo factor (el Internet) que causó una globalización acelerada, puede ser utilizado para crear una cultura de conciencia social y educación al alcance de cualquier persona en un área geográfica determinada. Ya que la estructura de las redes sociales permite una segmentación específica, en sí el éxito de las campañas de *Social Media* debe su éxito o fracaso a las herramientas para segmentar.

La promesa de permitir libre acceso a la información es algo real, sin embargo, es algo que nos sobrepasó que se convirtió en sobreinformación, aun así, la tecnología cumple ese libre acceso mejor que cualquier medio, incluso aquellas tendencias que creemos molestas como las cadenas son una herramienta a utilizar.

3.3.1.1 La importancia de las TIC

“Las tecnologías de información y comunicaciones (TIC) contempla toda forma de tecnología usada para crear, almacenar, intercambiar y procesar información en sus variadas formas; tales como datos, conversaciones de voz, imágenes fijas o en movimiento, presentaciones multimedia y otras formas, incluyendo aquéllas aún no concebidas” (Tello, 2008, p. 3).

Las principales características de las TIC son las que las convierten en fundamentales para la nueva sociedad:

- ❖ **Interactividad:** Permite un intercambio de información entre el usuario y la tecnología, el usuario es un punto activo que permite el proceso común de comunicación con respuesta.
- ❖ **Instantaneidad:** La respuesta es inmediata, independientemente del lugar geográfico, la comunicación es casi tan rápida como la de *face to face*.
- ❖ **Digitalización:** Esto permite que los distintos tipos de información se pueda transmitir por un mismo medio de comunicación, ya que hay formatos de compatibilidad, por ejemplo: En videos; es el Mp4 o en audios; el Mp3, así como programas de conversión de formato. Las TIC permiten que todos los tipos de información sean transmisibles.
- ❖ **Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales...):** El impacto de las TIC no se refleja únicamente en un individuo, grupo, sector o país, sino que, se extiende al conjunto de las sociedades del planeta” (Beck, 1998).
- ❖ **Innovación:** Es una característica, que a pesar de que los años pasan, siempre está presente; innovando gráficos, formas de comunicación, redes sociales, las relaciones de negocio, los algoritmos de publicidad, etc.

- ❖ Tendencia hacia automatización: Logra que las TIC simplifiquen los procesos en general ya que ellas se hacen cargo de la mayor parte del proceso, nosotros sólo debemos subir la información y buscar para obtenerla, lo demás es automático.
- ❖ Uso Diverso: Gracias a los múltiples usos que se les puede dar, permite una estrategia para el fomento de escritores mexicanos.

Anteriormente mencioné las nuevas plataformas que van a permitir encontrar a los diferentes escritores o ese “ruido social”, en este subcapítulo especificaré los canales adecuados:

- ❖ YouTube: En la actualidad es un portal de Internet donde encuentras absolutamente de todo ya que cualquier persona puede subir lo que quiera, sin límites. El formato es audiovisual, puedes usar una cámara, una videocámara, audio y fotos o música. Sin embargo, una tendencia que ha aumentado son los audiolibros en YouTube, así como una tendencia de *Creepypastas*, la palabra viene del *copy-paste*, que es copiar y pegar, pero en YouTube son historias de terror inventadas o tomadas de algún otro lugar de la Web, con el fin de transmitir miedo en la sociedad, muy similar a leyendas urbanas. Esta tendencia ha permitido que varios jóvenes echen a volar su imaginación creando su propio canal de YouTube y subiendo videos con historias de terror cortas, formando universos de ficción. La mayoría de estos son jóvenes. YouTube ha permitido que con bajos presupuestos se puedan producir novelas o series completas y originales, de autores desconocidos pero que obtuvieron muchos seguidores. Esto es una realidad, no sólo para temáticas de terror sino para historias de amor, poesía, crítica política y temas variados.

Esto ha permitido que los allegados a la tecnología vean regularmente historias narradas, permitiendo que los audiolibros florezcan y rompan la barrera de: “no me gusta leer”, teniendo el mismo potencial imaginativo que permite desarrollar una forma de pensamiento analítico; porque no son imágenes procesadas, como en una película, sino aún el cerebro debe ir imaginando la historia.

- ❖ Foros de discusión: Son plataformas que permiten abrir temas de conversación con usuarios registrados, los foros más populares son los de videojuegos o temáticas específicas; como *Kpop*, *anime*, *manga*, series, tecnología y *comics*. Permiten expresar cadenas de mensajes, por lo que el formato escrito permite publicar alguna historia en pequeños capítulos o publicar cuentos. Sin embargo, estos son más usados para contestar dudas de aspectos técnicos, desde cómo quito un virus a mi computadora, hasta cómo preparar un pastel estilo Francia.

- ❖ Comunidades virtuales: Las comunidades virtuales son portales que permiten compartir (subir y descargar) diferentes formatos. Te registras como Usuario, creas un pequeño perfil con datos básicos, estilo red social, sin embargo, el objetivo es compartir contenidos extensos. Por lo regular en archivos de Office o Audio-Visual. Al no tener una temática especial, pero si contar con clasificaciones muy específicas, permiten tener un catálogo de intereses, muy enfocado que permite hacer una búsqueda más sencilla, sobre todo si busca un tema en especial como los zombis.

Algunos ejemplos populares en México de estas comunidades son:

- Taringa: <https://www.taringa.net/> Es una comunidad que permite subir capítulos de historias originales. Tiene diversidad de temáticas.
- El Rincón del vago: <http://www.rincondelvago.com/> Para muchos maestros este sitio significará “tarea plagiada” Sin embargo, en un sitio que permite subir escritos originales, no sólo historias o poemas, sino críticas políticas o escenarios apocalípticos.
- Del mismo modo tenemos plataformas como Scribd que te permite tener una cuenta de usuario y subir archivos para compartir. Ahí se puede encontrar algo de información valiosa.
- Ivoox: <http://www.ivoox.com/> Es el tipo de sitios que permite podcasts y programas de radio independiente, al ser gratuito y poder tener cuentas personalizadas y búsquedas por temáticas es fácil encontrar historias de

ciencia Ficción ya sea en forma de novela o de cuentos. Se suben audios con el contenido.

❖ Facebook y Google +: Aunque no reconocemos el siglo XXI sin redes sociales, la creación de historias originales no se presta en todas las plataformas debido a los formatos permitidos. Aunque estas dos redes sociales permiten la creación de textos o historias largas en las publicaciones o en forma de notas en caso de Facebook, no es un medio popular para publicar contenidos. Su función es más publicitaria, es donde los creadores pueden formar comunidades a los que mantendrán al tanto de las noticias.

❖ Blogs (Blogspot/Wordpress): Es uno de los métodos favoritos en España. Un Blog es una bitácora de información, su estructura de diseño no es muy diferente a la de un diario. Siendo este un factor para que la mayoría de los Nuevos Escritores con temáticas Apocalípticas o Postapocalípticas los prefieran. Ya que sus historias son narradas cronológicamente. Además, el formato permite crear una Novela por su extensión ya que al no ser escritores de tiempo completo no pueden entregar un libro completo en algunos meses, por lo que publicaciones periódicas permiten obtener seguidores (hacer ruido en la web), mantiene el interés de sus lectores en cada número. Los Blogs recuerdan los principios de la literatura general sobre todo los inicios de la Ciencia Ficción. Ya que ésta empezó con publicaciones periódicas en magazines o en periódicos, hasta que al cabo de unos meses se obtenía la Novela Completa. Sólo cambió el medio.

❖ E-books (Google Play, ediciones digitales (librosonline.net y tiendas online).

- Tiendas online es un concepto que tiene una incidencia social en los últimos 10 años, cada vez, es más común y bien visto socialmente, las compras *online*.
- De este concepto deriva la compra de productos digitales ya no es necesario tenerlos físicamente, siempre que tengan la compatibilidad de formato se puede comprar y enviar de forma digital los productos, desde cursos hasta videos, música, periódicos,

revistas y libros. La ventaja es que es instantáneo, no hay límites geográficos, ni gastos de envío, sólo se necesita tener los derechos de distribución del producto. Es en este contexto, nacen las tiendas *online*, como Google Play para Android o App Store para Apple, que se dedican a distribuir productos digitales, actualmente cualquiera que tenga un Smartphone, tiene la posibilidad de comprar en estas tiendas. Por lo que cualquier dueño de celular *touch* es un cliente potencial de cultura.

Los libros pueden renacer en la vía digital, brindando beneficios económicos con costos de inversión bajo. Además de las tiendas online hay sitios en los cuales puedes descargar libros pagando una membresía, lo cual sustituye al sistema de librerías que no tienen un catálogo digital.

3.3.2 ¿Libros o películas o qué?

En el subcapítulo anterior mencioné algunos canales de búsqueda, en este apartado especificaré los cambios en los procesos de aprendizaje de las nuevas generaciones tecnológicas.

De acuerdo a las nuevas plataformas podemos darnos cuenta que las letras ya no son las únicas que transmiten esas capacidades de análisis que aportan los libros.

La definición literatura en esta tesis concuerda con María Moliner, que dice: “Es el arte que emplea la palabra como medio de expresión, la palabra hablada o escrita”.

Al hablar de literatura tenemos como tema central la palabra, la cual es una unidad gráfica que representa un significado fijado por la sociedad. Con este concepto ampliado incluimos a la palabra escrita u oral.

Pero para distinguir a la literatura con lo que no es, recordamos a Román Jakobson quien nos dice que el objeto de la literatura es la literalidad, entonces es necesario definir qué es lo literario.

Para que algo forme parte de la literalidad se deben tener tres características:

1. Gramática: El uso de la palabra con significado en un contexto de reglas de lenguaje, que permiten un entendimiento a quien lo recibe. Ya que después de todo la Literatura, de acuerdo a la semiótica, es un mensaje dentro de un acto de comunicación.
2. Retórica: Es la estructura del discurso para persuadir, como dice Aristóteles; no es tarea del poeta contar lo sucedido, sino lo que podría suceder y lo que es posible según la verisimilitud. Confirmado las palabras de Tzvetan Todorov; la literatura es un medio para tomar de posición frente a los valores de la sociedad.
3. Estilística: Resalta la belleza, al ser un arte tiene que tener una función poética o estética, refiriéndome al uso de la palabra para producir una sensación estética de belleza/agrado.

La definición de literatura en esta tesis se entenderá como: **Conjunto de discursos literarios, con gramática, retórica y estética.**

a)Semilleros de Creatividad

Al ser un discurso, lo que buscamos en la literatura con temática zombi no es un texto, sino los diferentes formatos de expresión, incluso aquellos que entre mezclan audio e imágenes de caricaturas de los protagonistas; ya que éstas tienen un objetivo estético.

La lectura permite la capacidad de razonamiento profundo ya que al leer el cerebro lo capta como una experiencia personal y se vuelve parte de nuestros recuerdos y experiencias personales; debido al uso de la imaginación. En sí, es como vivir situaciones variadas, tú siempre eres el narrador, cómo si contaras tus recuerdos. De esta forma se adquieren habilidades de concentración, análisis, abstracción, imaginación y emocionales.

Ser lector “aumenta la capacidad de aprendizaje, mejora y depura el uso del lenguaje, ajusta el razonamiento, retiene la memoria, refina la sensibilidad e

incrementa la capacidad creativa” (Lasso, 2008, p. 21). De esta forma lo abstracto permite la habilidad de construir y entrelazar ideas.

Sin embargo, la escucha de un libro tiene los mismos beneficios, igualmente se necesita concentración para escuchar las lecturas, estructurar una lógica continua; ya que palabra a palabra se crea un discurso, por lo tanto, ajusta el razonamiento y retiene la memoria, y permite una capacidad creativa. Aunque hay pistas en la entonación de la voz, quizás imágenes; cómo el caso de las Creepypastas de YouTube, la parte creativa es obligación del que escucha, a diferencia de las producciones audiovisuales que el guion requiere una reducción de los detalles, así como el hecho de que te presenten gráficamente el significado de las palabras, te dan la visión del director. En los audiolibros se permite que el proceso creativo siga el mismo curso que en la lectura de un texto, en si sigue siendo lectura, pero en voz alta.

Cuando se trata de promocionar la lectura, el error más común es empezar con los clásicos, cuando se debe implementar un puente entre las películas y los libros. En últimos años la tendencia de hacer películas de libros y viceversa, han causado que los libros tengan una gran aceptación entre el público adolescente, aunque el hecho de que no sean productos tropicalizados, tienen el mismo talón de Aquiles que las estrategias económicas diseñadas en países de primer mundo, pero implementadas en países de tercermundistas. Aunque aportan el beneficio analítico de la lectura, no logra el objetivo de la literatura que es el autorreconocimiento.

Es por eso que el puente adecuado para lograr esa transición entre libro y película es la temática, el cine de la Ciencia Ficción atrae a niños y jóvenes, al ser la misma temática es más fácil superar la barrera, para lograr personas con potencial analítico. Si los viajes en el espacio están en las películas se espera que en los libros también. Por lo que es indispensable empezar una estrategia de fomento a la lectura, ya sea dentro de la familia, el aula o un país con este tipo de literatura y no con los clásicos.

b) Las nuevas historias

La popularización de YouTube permitió que fuera una biblioteca general para cualquier fin, lo cual comenzó la tendencia de los videos tutoriales, cursos online con videos en esa plataforma, además de los famosos cuentos de terror que son las Creepypastas. Sin embargo, algo que revolucionó esta forma de narración fueron los programas computarizados en los cuales se escoge una voz y esta lee de una forma mecánica lo que está escrito, es decir una voz virtual con diferentes tipos de voz pero que no tienen entonación, por lo regular cuando alguien lee en voz alta, le da una entonación dependiendo del contexto de la historia, aunque esta voz virtual respeta las pausas de puntuación, no le da una entonación, lo cual permite al escuchar seguir orientando su creatividad. Este tipo de programas también permiten a personas ciegas, leer sin perder los beneficios de imaginación.

El programa que tomó gran relevancia en el mundo de YouTube fue TextAloud, conocido como Loquendo, el cual es un programa por diferentes voces, tanto femeninas como masculinas, que facilitan la narración con diferentes velocidades.

Gracias a esta plataforma, adolescentes usan editores de video mejor que un recién egresado de licenciatura. Ya que el proceso es: redactar en un Word la historia, transferirlo a TextAloud, escoger música conforme se lee la historia, descargar efectos de sonidos, descargar imágenes y comenzar a editar.

Otra de las ventajas de estos formatos es que se pueden distribuir en cualquier plataforma, por ejemplo, un libro sólo se podría distribuir por Google Play o un audio sólo por Ivoox o plataformas de audio. Este resultado final tiene todo; el audio se puede separar y el escrito original existe.

A pesar de que Play Libros ha implementado la función de “Leer en voz alta” con una voz femenina agradable, no es la misma calidad de audio ya que la falta de entonación; las *creepypastas* la sustituyen con la música de fondo y los efectos auditivos.

Esto permite que YouTube se vuelva una plataforma ideal para los nuevos escritores, antes de que sus libros sean publicados en cualquier lugar. Pero ¿Por qué alguien querría un libro si tiene los audios? Debido al tiempo de duración; las historias en YouTube más famosas son seriadas, tardan entre una semana y seis meses en publicar cada capítulo, adicional de que la velocidad de lectura es diferente. Aunque también preferirías los audio-libros pero en un sólo tomo sin notas incomodas del autor o publicidad de la plataforma. Con un desarrollo más profundo de las historias. Es gracias a su estilo serio, lo que permite que las Creepypastas sean la cuna de grandes escritores.

Un factor también a tomar en cuenta es YouTube es un filtro natural que ahorra trabajo a las editoriales, debido a que la gente, el público objetivo ya escogió, sus favoritos, los que tienen potencial comercial ya que ellos deciden suscribirse por lo cual les otorga popularidad a los escritores. Conforme los meses pasan y el proyecto avanza comienzan a tener una gran cantidad de seguidores.

Los más famosos Youtuberos a nivel mundial tienen de 7 millones a 52 millones de seguidores, los de habla hispana tienen de 7 millones a 25 millones de seguidores. Para considerarte realmente famoso en YouTube se debe tener más de 5 cinco millones de seguidores, sin embargo, la mayoría de los canales que han llegado a esta cantidad es debido al tiempo que han estado en la plataforma, algunos están desde 2005. La mayoría ya tienen más de 6 años al aire con un canal completamente activo por lo que es importante ver el proporcional de tiempo para poder medir el posible éxito de los nuevos escritores de zombis.

1.- El diario de Jonathan / El diario de Jayden

Autor: Stroop(Saske) XBOXER091 País: México

Origen: Virus, explosiones nucleares y por último los demonios en la realidad.

Historia: Jonathan Almendair Crespo es el personaje principal de El Diario de Jonathan. Es un chico adolescente (tiene actualmente 15 años), hijo del ex-mafioso Giovanni Paolo Almendair Rivero. Además, es el portador de Histeria,

el segundo demonio más poderoso que existe. La historia evoluciona de unos suburbios privados hasta viajar por todo el continente americano luchando contra todos los grupos que se formaron, Bandera Negra, los Cuervos, el Ejército y otros sobrevivientes. Hay robots grandes, barcos flotantes estilo avión, es mucha acción y los demonios son el asunto principal.

Características: El canal es de dos hermanos, tienen 187,097 seguidores. Un canal con varias historias y han evolucionado en su narrativa y edición del video. Loquendo, Imágenes y música de fondo. Esta historia inicio en 2013. Es muy descriptivo pero a la vez tiene una buena redacción. Actualmente es la inspiración de muchos jóvenes que ahora han descubierto una forma de ser escritores, como; [Apocalyptic Winter o Apocalipsis Z.](#)

Link Capítulo 1: <https://youtu.be/pYq1eBleBDg>

Link Extra: <http://el-diario-de-jonathan.wikia.com/wiki/Jonathan>

2.- Zona Cero

Autor: [andersonmuka2](#) País: Colombia Origen: Masa extraña de radioactividad.

Historia: Todo inicia en una Fábrica de calzado donde su papa muere, él, inicia el apocalipsis por error lanzando una masa extraña al dique de agua.

Características: Musica de fondo instrumental y loquendo. Imágenes acorde. 9 capítulos, ultimo en oct 2014. 136, 253 seguidores. Inició la historia en 2013. En este caso su éxito se debe a que no sólo publicó su historia sino que tiene diferentes videos de terror y misterio. Su canal está desde el 2012 y lo ha retomado en 2017.

Link Capítulo 1: https://youtu.be/2_qMYkp7XYA

Link

Extra:

<https://www.youtube.com/watch?v=fzXZp4Ve5hM&list=PLJTSKuaUcuTRust2OOtap9M8tbGI48FjJ&index=9>

3.-Unkown Soldier (T1, T2, T3 y T4)/Operación V.E.L.E.S

Autor: 4HuntLeo País: Perú Origen: virus en India.

Historia: El protagonista es un soldado estadounidense en un bunker y escapa hacia Perú. Habla de mutantes y diferentes estilos de zombies. Es una historia muy completa, que abarca misiones y está informado sobre estructuras de soldado, así como forma de pensar, incluso una persona pensaría que el escritor estuvo en el ejercito en realidad.

Características: Loquendo estilo diario y música con letra. Cuatro temporadas y una historia secundaria con 51,257 seguidores. La narración es fluida desde el primer capítulo, su ortografía está cuidada. La historia inició desde el 2012, sin embargo, sigue escribiendo y ganando seguidores.

Link Capítulo 1: <https://youtu.be/sspPuDBKK8Q>

LinkExtra: <https://www.youtube.com/user/4HuntLe0/playlists>

4.- Apocalipsis Zombie

Autor: Metallerz

País: México, Cd. de México

Origen: Mutación del H1N1 USA.

Historia: El protagonista es Ricardo Armenta, joven universitario que tiene sueños de premonición. Los eroniges son mutantes, zombies con inteligencia, pero el es inmune y tiene capacidad superior. Su novia es hija del que creo los zombies, el Sr Villalba (es científica). Viaja a Estados Unidos, porque el es el prototipo 0 e inmune al virus. Lidera un gran grupo y es conocido como el Ave Fenix. Tiene una prima que se llama Jessica y es hija del segundo científico que invento el virus.

Características: Sonido de fondo imaginativo, imágenes de ayuda, voces diferentes, personajes dibujados, serie de varias temporadas. 18,000 suscriptores. Es una serie que ya vende los libros a \$60, tiene un esquema de ayuda y dibujantes. Es de las historias más completas. No, no es estilo de diario, es una narrativa fluida. Además a hecho concursos para expandir el universo. Tiene muchos seguidores explícitamente para la historia, cualquier creepypastero de zombis tiene como una referencia a esta historia, sólo publica esta historia en su canal, su primer video fue en el 2013. Actualmente, su historia está suspendida.

Link Capítulo 1: <https://youtu.be/vhNBpyQpEpE>

Link Extra: https://www.youtube.com/playlist?list=PLSPYs1u-bHJWnQ9bpfYaN3Q-eIJd_aeJe

5.- El forense

Autor: FiccionCreepy País: Perú Origen: Una investigación para mutaciones genéticas.

Historia: Un forense tiene a uno de los primeros pacientes infectados, pero es perseguido por los creadores del virus, comienza a huir y a luchar hasta que llega a un bunker donde intenta encontrar la cura. Pero es raptado a una guerra interdimensional y galáctica, donde ayuda a evitar la extinción de todo lo existente en el Universo y como premio obtiene la cura para el virus Zombi en su realidad y Universo.

Características: 12,436 seguidores. Usa loquendo, imágenes y música de fondo. Es una redacción impecable, donde tiene aspectos científicos, nuevas teorías y además tiene una relación directa con diferentes historias de SciFi. Un Universo de Ciencia Ficción creado en una mente, habla de Universos Paralelos, realidades alternas, teorías de las cuerdas pero de una manera muy lógica.

Link Capítulo 1: <https://youtu.be/LCJXvZ8h5Zc>

Link Extra: <https://www.youtube.com/channel/UCsUTRKjQAR0UAlorIQ7eq7w>

Hay casos en específico donde sus suscriptores los ganan con vídeos ajenos a la temática zombi, son Creepypastos en el término real; copiar y pegar historias de terror, sin embargo, comenzaron con sus propias historias. Por Ejemplo:

Varias Historias de zombies

Autor: Mono Enojado

País: México

Origen: Varios

Historia: Son diversas historias, pero todas sus creepy pastas tienen mucho contenido social y científico. Diversas teorías de zombies

Características: videos cortos, muy buena redacción, con mucho suspenso. Una imagen, música de fondo ad hoc y voz de loquendo. Tiene 101, 019 seguidores. Canal Activo. Traduce creepys o algunas son de él.

Link	Capítulo	1:
https://www.youtube.com/watch?v=UI9yrbTFfbQ&list=PL5K12ZJagsgRKhzsBrsGxkb9TmmZZcot-		

Link Extra: <http://creepypasta.wikia.com/wiki/>

Z - Chronicles

Autor: MundoCreepy

País: México

Origen: Enfermedad.

Historia: Es un joven trabajador que logra escapar gracias a que el pánico le advirtió que algo estaba pasando.

Características: Voz y entonación humana. 314,525 seguidores. Tiene profundidad de contexto. Habla de la depresión aunque es feliz. Comienza su historia en 2014.

Link Capítulo 1: <https://youtu.be/xyMPT55JZb4>

Link Extra: <https://www.youtube.com/watch?v=ydzf-BdltA&list=PLCx8c89cdYfAUZMf0jSs6E2rZxk0YqDnB&index=3>

La Guerra Z / El segundo Diluvio

Autor: ChEkO'S

País: México

Origen: Enfermedad.

Historia: Retoma la idea de Zombis Nazis y que gracias a ellos que se volvieron contra los alemanes, sus creadores, Los Aliados vencieron. La segunda historia no son zombis como tal, pero son humanos que se violenta por un virus y una niña que debe nacer para salvar la raza humana.

Características: Voz Loquendo. 84,830 seguidores. Tiene buenas historia y ha estado mejorando conforme avanza, comparando sus primeras historias. Sus

temas favoritos son extraterrestres. Habla de la depresión aunque es feliz. Comienza su historia en 2014.

Link Capítulo 1: <https://youtu.be/q6uNsKb54pl>

Link Extra: https://www.youtube.com/channel/UCwOC-MR80LXnAM0_u9K6xRQ

Lo interesante de estos casos es que la mayoría, jóvenes mexicanos, son los que tienen más seguidores y además han logrado crear un negocio con sus historias.

En este capítulo se pudo ampliar la visión de una literatura híbrida, aquella que se ha adaptado a los nuevos estilos de vida y que ha evolucionado junto con la tecnología. El zombi ha cambiado y ha formado parte de la literatura tradicional gracias a que ha aprovechado los nuevos formatos y plataforma, sin embargo, estos cambios no han disminuido su valor social y educativo como parte del género de la Ciencia Ficción con sus temáticas Apocalípticas y Postapocalípticas.

En Latinoamérica y especialmente en México, la Ciencia Ficción es un género literario que ha tenido, hasta hace poco tiempo, escasos cultivadores. Pero incluso estos pocos autores se han caracterizado por utilizar este género como una herramienta de transformación social, como un vehículo idóneo para introducir nuevas ideas y conceptos.

Gabriel Trujillo Muñoz

IV APOCALIPSIS ZOMBI EN MÉXICO

El zombi a nivel mundial ha creado mucho ruido y bien utilizada esta temática puede ayudar más que las campañas actuales pro-lectura. En este capítulo proyectaré los resultados que podemos obtener al trasladar una estrategia que ha funcionado en España a México. Se argumentan las diferentes estrategias, así como los autores que podrían volver a México Zombi una fuerza que reviva la lectura en nuestro país.

4.1 Panorama general

En México se producen más libros extranjeros que propios, los pocos segmentos que tienen gran auge son los especializados. Pocos libros comerciales han nacido en México, sin embargo, cuando hay un éxito por lo regular son libros con toque cómico o sin análisis social. En referencia a libros de ficción, pocos son los de origen mexicano, sin embargo, esto es uno de los géneros que más vende libros.

Tabla 22 Temas de libros en México



Fuente: CANIEM. (2016). Producción y comercialización del libro en México. Recuperado de <http://www.caniem.com>

Como podemos observar en esta gráfica realizada por la CANIEM en el 2015, ignorando los especializados en educación, que es el mayor ingreso en México gracias al sistema educativo, los libros más comerciales son los juveniles y los de ficción. Ambos géneros van dirigidos al sector joven de la población que abarca el 61% de toda la población. Y el gobierno crea programas de fomento a la lectura para ellos.

La industria editorial menciona que los problemas de su sector son debido a que el gobierno es también editor y les quita el negocio en el plano educativo, sin embargo, la

realidad es que las editoriales no han sabido adaptarse para atraer lectores de otras temáticas además de las educativas.

“Cada vez es más difícil hablar de literatura nacional –dice Morábito–, Internet y la globalización provocan que las influencias sean cada vez más ramificadas, como las lecturas y más extendidas en el espacio. Vivimos en un espacio muy variado donde es muy difícil encontrar el acento nativo” (Ayén, 2009, p. 20).

Pero esto sucedió porque el gobierno se preocupa por que el pueblo lea o compre libros, pero no que se identifiquen con la lectura, olvidan que la principal característica por la que alguien lee es por qué se siente identificado.

4.1.1 Las editoriales en México

Las funciones de una editorial son corregir el texto de un autor una vez finalizado, recomendar sutiles cambios, diseño de tapas e interiores, tipografía idónea, el papel necesario, la distribución y comercialización y la planificación del marketing necesario para el conocimiento del libro.

Hay tres tipos de editoriales: La comerciales, las especializadas y las independientes o pequeñas.

Las comerciales tienen un gran equipo de marketing y tirajes mínimos de 6 mil libros. Se dedican a temáticas flexibles donde su *target* se puede expandir. Su objetivo es vender rápidamente sus libros para que el flujo de dinero sea constante. Tienen el capital suficiente para invertir en libros con tintes de *Best Seller*.

Las especializadas son las editoriales que dedican a producir temáticas con públicos pequeños pero muy específicos, son nichos definidos, que muchas veces permiten aumentar el precio de venta; debido al conocimiento e investigación que incluyen. Algunos ejemplos son los libros del Fondo de Cultura Económica.

Las pequeñas publican libros que se conocen como *Mind List* son aquellos que, si se venden, pero de forma paulatina, los tienen en su catálogo por años. Pueden ser de diversas temáticas, sin embargo, no tienen un gran presupuesto de marketing, sus tirajes por libro son de 1,000 a 6,000. Hay muchas editoriales de este tipo en México, pero, no son conocidas debido a que sus libros pocas veces han sido de renombre, a menos que compren derechos de reproducción de obras famosas.

Actualmente, esta brecha entre las editoriales se puede acortar debido al Internet y el boom de las plataformas de lectura digital, en las cuales se puede evitar el gasto de impresión, no es necesario sacar los libros de los catálogos de venta y además en caso de querer el libro físico existe la posibilidad de la producción por demanda. Lo cual permite crear un *Best Seller*, sin arriesgar demasiado.

Independientemente del tipo de editorial que sea es importante que un escritor tenga una, debido a sus contactos para la distribución. Es lo que hace la diferencia en tener éxito. Desde una sencilla clasificación al momento que se llevan las novedades a la librería o plaza adecuada. Por ejemplo, el librero pregunta qué tipo de libro es, para poder ubicarla si es una obra literaria la ubicará en el librero por tema y nombre del autor, si es una obra comercial pondrá una pila de libros al frente para que se puedan vender de forma rápida. Estas cuestiones tan sencillas determinan todo.

Las editoriales también determinan los canales de ventas adecuados para el tipo de libro, estos son:

Gobierno, Librerías, Tiendas de Autoservicio y Departamentales, Exportaciones, Escuelas, Ventas Directas, Expendios propios, Empresas privadas. Ferias de libro y canales digitales.

Si se escoge un canal poco apropiado, se traduce en malas ventas, ya que no está segmentado. Por ejemplo, para las editoriales comerciales el 70% de sus ventas dependen de las cadenas departamentales, mientras que para las pequeñas y especializadas, sólo representa el 20% de toda su ganancia. Es necesario determinar

cuántos ejemplares se van a vender en cada canal ya que una empresa pequeña sabe que enviar 50 y venderlos es un éxito, pero no lo sería si envía 200.

Saber qué tipo de editoriales se necesita para publicar ciertos libros, asegura el éxito o el fracaso, el mismo autor en una editorial grande puede vender menos que en una pequeña ya que en la lista de editoriales pequeñas él encabezaría la lista de esfuerzos. mientras que en la grande estaría en último lugar, si sólo se espera vender 6,000 libros.

4.1.1.1 Proceso de publicación

El proceso de la publicación consta de varias partes:

- 1) La elección: Es el primer paso y se puede entender de dos maneras:
 - a) El editor comienza la búsqueda de alguna temática especial, hace una investigación del mercado y solicita a un autor reconocido que escriba sobre ese tema.
 - b) El editor selecciona de entre los textos que llegan a sus manos hechos por escritores que solicitan ser publicados. Los puntos a seleccionar son:
 - i) Índices del público al que se dirige.
 - ii) Inversión de acuerdo a número de páginas e ilustraciones.
 - iii) Temática de interés para ese público.
 - iv) Redacción del primer capítulo.
 - v) Resumen de la historia (Por lo regular los escritores profesionales sólo mandan primer y final capítulo, una sinopsis de la historia, en espera de que lo contraten para escribir todo el libro).
- 2) El autor después de terminar su libro, comienza a seleccionar la editorial que más se adecue a sus valores y temáticas. Los autores nuevos prefieren editoriales pequeñas, ya que un tiraje de 2, 000 vendidos se ve como exitoso en estas editoriales.
- 3) La editorial: Una vez que se tiene el texto escrito, comienzan las funciones de la editorial. Por lo regular las novelas se contratan, publican y promocionan según cómo la editorial las haya clasificado desde el primer momento, esto determinará la inversión y así se ofrecerán después a los librereros.

- a) Inicia la corrección de estilo en la redacción de la historia, así como la delimitación de # de páginas.
- b) Creación de tapas: Portada y Sinopsis. Se utiliza a diseñadores especializados y redactores que sin decir la historia completa logren atrapar al público.
- c) Producción: El tiraje se determinará de acuerdo a la investigación del público al cual están dirigidos:
 - 1. Si es un público comercial o especializado, en editorial grande; una tirada es de mínimo 6,000 libros para que haya retribución. La ideal son 20, 000 libros por tiraje, se esperan ventas a corto plazo.
 - 2. Si es una editorial pequeña, ya sea público comercial o especializado, los tirajes van desde 1,000 hasta 5,000 ejemplares y se espera que se vendan en largos plazos

4) Distribución:

Esta depende mucho de la editorial, los tratos comerciales que tenga con plazas comerciales o en librerías.

Por ejemplo, en el caso de editoriales especializadas en educación su principal fuente de ingreso pueden ser venta directa en escuelas o al gobierno.

En cuestión de plazas comerciales, para las grandes editoriales con temáticas comerciales, representan más del 70% de sus ventas. En el caso de las pequeñas sólo representan el 20%, el resto es por otros canales de distribución como eventos y ferias de libros. Tal como mencioné anteriormente.

Actualmente, ya existe otro canal de distribución que ha permitido que las editoriales reduzcan riesgos. Este es el Internet; permite que sin existencia un libro se pueda distribuir en grandes librerías y editoriales, ya que el formato *Epub* permite la venta del libro con gran comodidad para el lector. Este canal se puede usar como canal de prueba, antes de lanzar un libro en físico,

Otro de los puntos en los cuales se debe prestar atención para una distribución adecuada, es el plan de marketing que se tenga. Ya que editoriales grandes toman en cuenta dentro

de sus presupuestos este gasto. Y es donde mayor capital se invierte para libros comerciales.

Es indispensable tener una buena campaña de marketing que no ocupe mucho presupuesto, pero que tenga un gran alcance, para lograr tener un libro exitoso.

5) Ventas, regalías y beneficios:

Una vez que comienzan a venderse empieza a fluir dinero de acuerdo a la forma como se acordó desde el inicio.

Por lo regular, para autores nuevos o poco conocidos, se distribuye de la siguiente manera:

Tabla 23 Divisiones básicas de gastos editoriales

DIVISIONES BÁSICAS DE GASTOS EDITORIALES				
				Ejemplo
Autor			10%	\$30
	Agente Literario	1%		
Editorial			60%	\$180
	Impresión	30%		
	Promoción	20%		
	Ganancia	10%		
Punto de Venta			30%	\$90
Costo Total del Libro			100%	\$300

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Sin embargo, para las editoriales de libros comerciales o para los autores, el ingreso mayor está en los derechos y regalías. Es decir, las licencias para usar esa historia, desde *merchandasing* hasta películas o adaptaciones. Es por eso que los contratos incluyen estos ingresos.

4.1.1.2 Lista de editoriales y la oportunidad del género zombi

En esta sección me concentraré en las editoriales que por su tamaño podrían hacerse cargo de la campaña promocional necesaria para que esta estrategia creativa tenga éxito en caso de su realización.

No cualquier Editorial podría solventar los gastos, ya que la mayoría de los jóvenes escritores les falta una guía antes de ser publicados. O en cuestión de publicidad ya que es con la promoción y utilización de los seguidores de los mismos autores, que estos libros se convertirían fácilmente en comerciales.

A pesar de haber muchas editoriales mexicanas, pocas son las que cuentan con una red de distribución a nivel nacional y mundial, además de que su línea editorial debe ir de acuerdo a lo que logran estos libros de zombis y la idea de educación a través de historias de ficción. Tomando en cuenta estos puntos describo tres editoriales con sus pros y contra. Sin embargo, no son exclusivas, cualquier editorial dispuesta a invertir en una campaña promocional grande podría obtener resultados.

Tabla 24 Posibles editoriales

POSIBLES EDITORIALES			
	PAÍS	LÍNEA EDITORIAL	Sellos
Penguin Random House	Alemania	Edición de libros para todo tipo de lectores, de todas las edades y en cualquier formato —ya sea papel, digital o audio. Tiene un proyecto llamado Caballo de Troya (2004) que ofrece espacio editorial a nuevas voces de la literatura en lengua española.	Aguilar, Alamah, Alfaguara, Alfaguara, Altea, Arena, Beascoa, Caballo de Troya, Cisne, Collins, Companhia Das Letras, Conecta, Debate, Debolsillo, EnClave, EnDebate, Fantascy, Flash, Grijalbo, Literatura Random House, Lumen, Manderley, Montena, Objectiva, Penguin Clásicos, Plaza & Janés, Reservoir Book y Taurus.
	PUBLICACIONES DE ZOMBIS	PROS	CONTRA

	si	<p>Es una editorial con estructura suficiente y experiencia en la parte publicitaria, con una red de distribución ya establecida.</p> <p>Su apertura hacia nuevas formas de trabajo, incorporación de audiolibros y estrategias en redes sociales; la convierte en una excelente editorial para financiar un proyecto de lectura de ficción mexicana de zombis, ya que tiene distribución por toda América Latina, por lo que no sólo podría ser una estrategia para México, se podría aplicar el mismo proceso, pero para escritores de cada país, con campañas de apoyo e identificación nacional.</p>	<p>Es extranjera, si la estrategia se basa en identificarse y analizar la cultura de cada país, podría ser un punto frágil que sea un conglomerado mundial, pero se podría solucionar, enfocándose en que cada país tiene sus necesidades.</p>
Grupo Planeta	PAÍS	LÍNEA EDITORIAL	SUB RAMAS
	España	<p>El Grupo Planeta se ha caracterizado por su carácter innovador, tanto en los contenidos como en productos y formatos y también en su promoción y comercialización.</p>	<p>Paidós, Diana, Tusquets y Planeta.</p>

	PUBLICACIONES DE ZOMBIS	PROS	CONTRA
	si	Es una editorial internacional con una gran presencia en México y una plataforma <i>online</i> sólida.	Son pocas sus publicaciones de zombis y son de autores reconocidos
Océano	PAÍS	LÍNEA EDITORIAL	SUB RAMAS
	México	Libros de los que todo mundo habla, se caracteriza por BestSeller. Contenidos útiles y de calidad	Océano, Gran Travesía, Circe e Instituto Gallach
	PUBLICACIONES DE ZOMBIS	PROS	CONTRA
	si	Es una editorial mundial y este es un proyecto que impacta a nivel Latinoamérica. Su nombre es distribuidor de títulos de Zombis	En España no se caracterizó por apoyar a escritores desconocidos, al contrario, sólo publicaba las segundas partes de libros de zombis que tuvieron mucho éxito con Dolmen.

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Otra editorial que podría tener las características para poder publicar a estos autores, sería Editorial UNAM. Esta sería una gran posibilidad; ya que al ser Institución educativa permite que escritores desconocidos se integren a su catálogo. Además, si se logra

organizar una campaña adecuada que utilice todos los medios de comunicación de esta institución podría ser muy redituable.

Sin embargo, ésta nunca ha publicado novelas de zombis, aunque si libros de análisis de este fenómeno. Al ser educativa, pierde de vista que la Ciencia Ficción de temáticas populares, también educa. Otro de los puntos desventajosos, es que la editorial no tiene un sistema propio de publicidad que distribuya de forma masiva los libros, lo cual disminuiría el impacto social de un proyecto de nuevos escritores.

Su sistema de distribución es problemático para volver populares estos libros entre los adolescentes. Sin embargo, en cuestión de línea editorial que busca un impacto social va muy ad hoc, siempre y cuando utilizará un marketing adecuado para este tipo de libros.

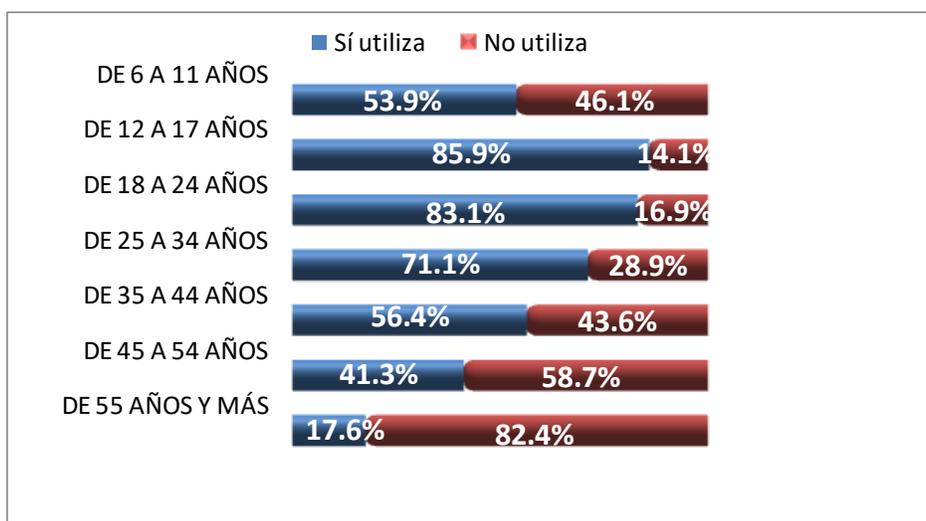
4.1.2 Las TIC en México

Nuestro país, aunque con retraso, ya ha entrado al mundo tecnológico, actualmente la mayoría de Mexicanos ya tienen una computadora con acceso a Internet.

Las estadísticas oficiales demuestran que el Internet es una realidad nacional, el Internet se ha convertido en esencial a nivel primaria, con mayor razón a niveles superiores.

Actualmente el 73.6% de la población se declara usuaria de Internet, debido a que México es un país con mayoría de población joven, el % de usuarios es proporcional.

Tabla 25 Usuarios de Internet (México, 2017)

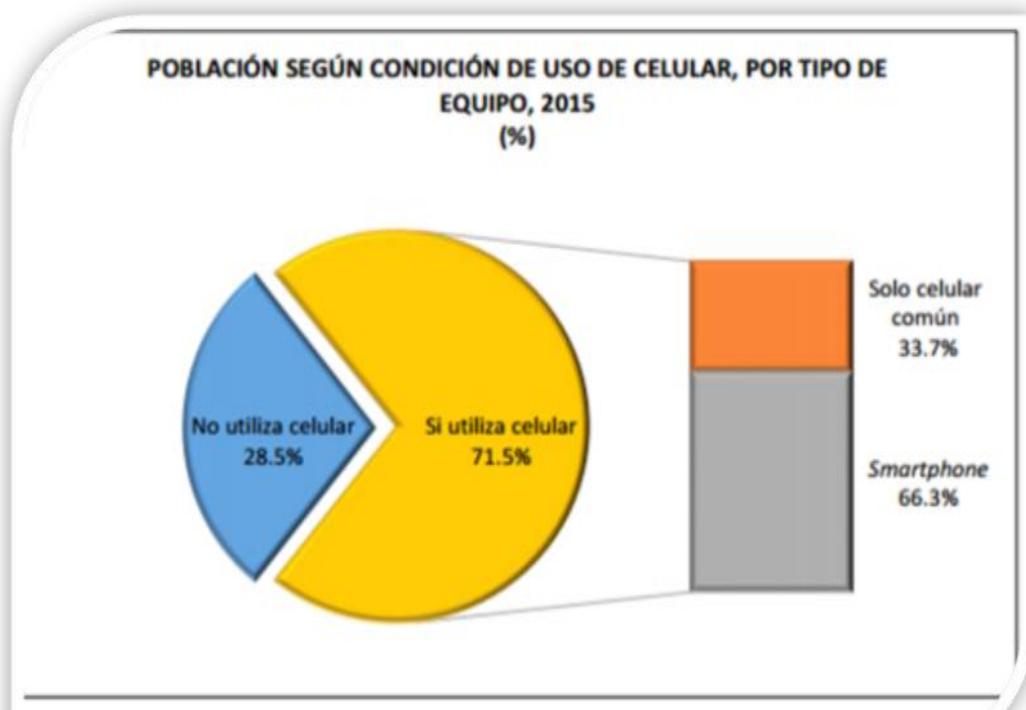


Fuente: INEGI. (2016). Estadísticas a propósito del... día mundial de Internet (17 de mayo). [PDF]. Recuperado el día 6 de enero 2017 en: http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/Internet2016_0.pdf

Sin embargo, una computadora ya no son las únicas que permiten el Internet los celulares ya no sólo son para ricos o para los de la ciudad. Pueblos de México ya cuentan con cobertura de compañías de celular, que también brinda servicio de Internet.

El precio económico de los Smartphones ha permitido su expansión, siendo mínimos los usuarios de celulares no inteligentes. Esta tecnología ya está al alcance de la mayoría de los mexicanos; en el año 2015 el 45% de los mexicanos usaba *Smartphone*; en el año 2016 alcanzó la mitad de la población, siendo un gran mercado.

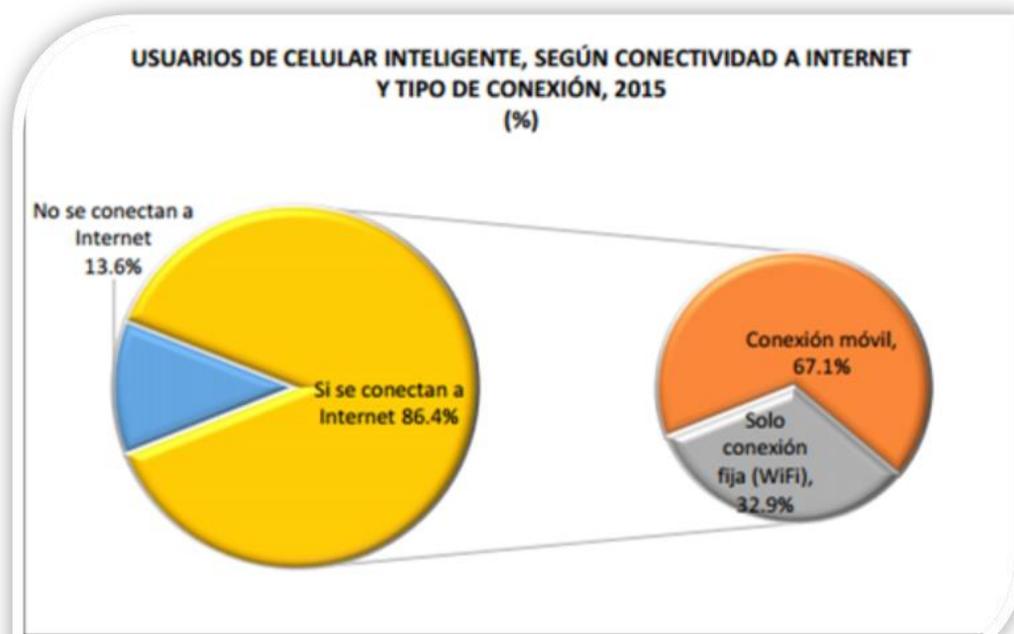
Tabla 26 Uso de celular (México, 2015)



Fuente: INEGI. (2016). Estadísticas a propósito del... día mundial de Internet (17 de mayo). [PDF]. Recuperado el día 6 de enero 2017 en: http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/Internet2016_0.pdf

La dinámica social cambio por completo, en nuestro país. Más personas con teléfono inteligente significó que más personas tienen acceso a Internet, y, por lo tanto, cualquier producto puede anunciarse por estos medios.

Tabla 27 Uso smartphone (México, 2015)



Fuente: INEGI. (2016). Estadísticas a propósito del... día mundial de Internet (17 de mayo). [PDF]. Recuperado el día 6 de enero 2017 en: http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/Internet2016_0.pdf

Actualmente, los jóvenes no ven las noticias desde el televisor, sino desde el muro de Facebook. Las Redes Sociales han cambiado la perspectiva de lo que es información, mientras sea divertido se lee, en especial memes. En esta dinámica actual sería imposible guiar a los jóvenes hacía la lectura si se utiliza literatura clásica, al contrario, se debe fomentar el leer con lo que ellos están acostumbrados; YouTube y diversión.

Es necesario tener en cuenta la dinámica social si se quiere llevar a un conocimiento crítico. El Internet siempre ha sido un arma de dos filos, depende de cómo se use y para que se usa. Por ejemplo, si se hace una campaña de fomento a la lectura, con memes, como actualmente está o por parte del Consejo de la Comunicación (Aunque reconocemos a la gimnasta que anuncia ya que se volvió popular en las redes sociales)

o estilo publicidad de Gandhi a través de Internet, si va a llamar la atención ya que te da risa o conciencia, sin embargo, todavía tienen que seguir un proceso de elección de lectura, compra del libro, ahorrar o presupuestarlo, asistir a la librería a comprarlo, buscarlo en varias en caso de que no esté, etc.. Esto disminuye el impacto real de cambio social.

Ilustración 1 Publicidad para fomentar lectura



Fuente: Imagen pública. (2017). *Publicidad para fomentar lectura, México*. México. Recuperado de: https://www.google.com.mx/search?q=publicidad+para+fomentar+la+lectura&dcr=0&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwicqpOZ5Y3aAhUPCawKHXgVBikQ_AUICigB&biw=738&bih=605

Sin embargo, el fomento a escritores que ya están activos en redes sociales e Internet, unifica el mundo digital con la realidad de leer, ellos ya saben que van a leer (12 libros), saben que son historias que hablan de su país, con la temática que ellos les divierten (Zombis), saben dónde localizarlas (ya que de eso se haría cargo la editorial con una buena distribución), quieren apoyar a jóvenes y personas de su país y no les va requerir esfuerzo.

Es por eso que un proyecto para fomento de escritores nacionales funciona para fomento de lectores y compradores de libros. Ya que toma en cuenta la parte emocional de cualquier estrategia de ventas, y eso es importante se les vende la idea de leer.

4.2 Zombi mexicano

Varios países han logrado que la globalización juegue a su favor, como lo he presentado en esta Tesis con España. Además, la lectura nacional siempre va ser más significativa ya que se convierte en algo emocional debido a los lugares que reconoces o al sentido de pertenencia. México también puede tener esto a su favor.

El zombi mexicano no es una masa uniforme, sino que existen jóvenes y escritores que han decidido hacer una crítica social a través de la ficción.

4.2.1 Literatura zombi en México

Actualmente varios escritores mexicanos han escrito referente a zombis, por desgracia han sido independientes y no publicados por editoriales grandes. Aunque son distribuidos por librerías, no cuentan con el apoyo directo de éstas. Mencionaré algunos de estos libros y si son Ciencia Ficción o no.

★ MX-Z - JESÚS SACRAMENTO RAMÍREZ TAPIA

Es una historia que actualmente consta de 3 libros cortos. La primera historia nos habla de que el apocalipsis surge en la ciudad de México y el protagonista trata de reunir a su familia para salir de la Ciudad.

La Narrativa de esta historia nos hace darnos cuenta de que nuestras condiciones sociales son muy diferentes a la de USA o España ya que habla de las trabas políticas en caso de emergencia, la cuestión de que no somos un país acostumbrado a guerras y que no tiene la economía para que la mayoría de sus habitantes tengan un automóvil, maneja personajes de nivel bajo, que ellos no tienen para comprar de la nada una

despensa completa y para huir dependen de que los transportes públicos sigan funcionando. Son diferentes protagonistas, que reflejan los estilos de vida de las diferentes clases sociales.

Se considera CF debido a su desarrollo social y que maneja la causa un virus encontrado en una excavación de la antigüedad, lo cual es plausible.

*** LOS QUE DEAMBULAN SIN SENTIDO – ANDRÉS GUTIÉRREZ VILLAVICENCIO**

Es Ciencia Ficción debido a que la causa de los zombis son los Priones, además sus zombis no son lentos. El contexto de la historia es una plaga que destruye al Mundo. Se describe el actuar del gobierno mexicano, los empresarios ricos que siempre sacan partido de todo y diferentes estrategias de supervivencia.

Además, el desarrollo de los personajes es sustancial ya que toma en cuenta aspectos psicológicos; como el comportamiento de un buen líder y cuando se es una persona asertiva y cuando no.

Al inicio es un poco aburrido, ya que utiliza un lenguaje muy rebuscado que costaría trabajo entender a un adolescente, sin embargo, para adultos es una lectura que culturiza.

Narra la historia de dos hermanos militares y como participan dentro de la Tercera Guerra Mundial. Además, habla del sadismo de los ricos, que pagan por ver morir a gente, en este caso supervivientes.

*** APOCALIPSIS ZOMBI- CHRISTIAN CHAVERO LÓPEZ**

Es un libro publicado por su propia editorial; que nace de una revista en la cual participa. Al libro le falta buena redacción y ortografía, además, por la parte economizar los costos de impresión la letra es muy pequeña.

Sin embargo, la historia es fascinante ya que muestra cómo vive una familia de los barrios mexicanos, así como la corrupción, el narco y la violencia de este país.

Referente al origen de los zombis no habla mucho, solo indica que eran causados por experimentos, aun así, mezcla lo paranormal de la adivinación al describir a unas protagonistas que están destinadas a encontrarse con los que son inmunes. Pero se puede considerar dentro de la CF.

*** ZOMBIS EN MONTERREY- CARLOS CAMALEÓN**

Es un libro que no pertenece al género de Ciencia Ficción, ya que mezcla a la magia. Aunque narra varios aspectos sociológicos de México, tiene los orígenes en el zombi budista mezclado con vampiros, sin ninguna explicación científica de su existencia. El panorama que maneja no es plausible en la realidad.

*** CIUDAD DE ZOMBIS- HOMERO ARIDJIS**

Es una novela con calidad literaria, publicada por Alfaguara.

Debido al impacto social de la trata de niñas, se puede manejar como Ciencia Ficción, sin embargo, la Ciencia no explica a los zombis, por lo que sólo se usan para tratar de llamar la atención hacia una temática que causa muchas reacciones difíciles en la sociedad.

Es un libro cuidado, que refleja emociones, en el tema psicosocial.

*** APOCALIPSIS ZOMBI - JOSÉ NOE MERCADO**

El apocalipsis se desata en la ciudad, el gobierno debe reaccionar con presencia militar. Esta historia es Ciencia Ficción debido a que utiliza argumentos biológicos, además de que tiene aspectos sociales, así como los estilos de vida entre los diferentes estratos que cada vez son más marcados.

Hay añoranza por el pasado y tristeza hacia el futuro, que es un sentimiento fuerte en esta sociedad mexicana actual. Son diferentes protagonistas y la forma de narración te mantiene interesado en todo momento.

Este libro salió en el 2017 y es el más reciente por parte de la editorial de Ediciones B.

4.2.2 Los nuevos talentos; YouTube, Blogs y foros.

En esta sección analizaré las historias de zombis, no tan populares, pero con potencial dentro de YouTube y las Redes sociales.

Tabla 28 Nuevos Talentos

NUEVOS TALENTOS							
NOMBRE	AUTOR	PAÍS	ORIGEN	HISTORIA	CARACTERÍSTICAS	LINK	LINK EXTRA
Zombis	shippude nnar	CDMX	Virus, h1N1, USA.	<p>El Protagonista es Max, su verdadero padre es creador de todo el desastre. Los zombis son distracción de las bombas electromagnéticas. Bombas tridimensionales y de materia oscura. Habla de los presidentes actuales y cuestiones de gobierno y lugares conocidos. Así como datos de la enfermedad.</p>	<p>Primer capítulo en el 2012, sigue subiendo capítulos, el último es el 17 en junio 2016, pone cortos de películas o cortos al inicio de sus historias. Nivel socioeconómico Medio Alto. 18 capítulos. 1,575 seguidores</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=C1jt63awp3g&index=18&list=PLMe4UbtxY_I_10y0zG8AamiJ-MSb_Xdfc</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=C1jt63awp3g&index=18&list=PLMe4UbtxY_I_10y0zG8AamiJ-MSb_Xdfc</p>

El diario de los no muertos	Josh González	Toluca, Mx	Virus de Brasil, similar a la Fiebre Amarilla	Es la historia de un Ingeniero de 23 años que es abandonado por su novia, sin embargo, se queda varado en la ciudad cuando comienza la epidemia a pesar de que ya había sido advertido por un amigo. Enfrenta la situación de estar solo o aceptar compañía.	Inicio el canal en 2013, sin imágenes y sin música, sólo audio de Loquendo. Narración fluida y buena historia. Último video en julio del 2016, sólo dos capítulos en 27 videos. 817 seguidores.	https://www.youtube.com/watch?v=fDKmDM5zlcM&index=27&list=PLkmTXmpmuXj4tt1n4q5dtj14dIYBtqENZ
Undead ages	Alpha Red 47	MX	Virus en Tampico. Todas las enfermedades combinadas: lepra, VIH, Influenza y Hepatitis.	Se inicia la pandemia en el 2015, Andrew un soldado en coma es mantenido vivo por su novia. Hablan de dos tipos de zombis, los de carne podrida son los más peligrosos. Describe biológicamente un virus con mutaciones de acuerdo al ADN. Es Ciencia Ficción.	8 capítulos. Inicio en 2015. Seguidores 2,626.	https://www.youtube.com/watch?v=-9JgcHyU_VQ&list=PLAWekhUWkWKI1PNqR2-lqzWx2-kU5HPI

El fin de una era	desmond 9696	CDMX	Ampolletas de la vida, para cáncer y SIDA Armas virales. Se había escapado el virus en realidad.	El gobierno oculta información del virus, es la historia de un adolescentedonde por cuarentena se quedo en la escuela pero los padres no estaban de acuerdo asi que por el alborato todos se convirtieron.	Habla de cuestiones sociales de la Ciudad. Tiene sonidos que causan mas interes y suspensa, además de música con voz. Loquendo. Así como videos de noticieros, tiene efectos que los hacen más interesantes. Le falta desarrollo de personajes pero son interesantes. 9 Capítulos cortos. 240 seguidores.	https://www.youtube.com/watch?v=Xv4yt3qdONk&list=PLXxFFg1FSjPR6XeEYhycgHqi0xsst35ip	
El diario de Rogelio	caracup	MX	Todavía no lo dice.	Un chico de preparatoria tiene un accidente y apenas regresó a casa llegaron los zombis, a quienes les afectaban los ruidos. Es interesante que el caos empieza con unos saqueos de tienda y rumores de	Muy interesante redacción, mezcla de chistes y seriedad. Usa Loquendo, Música de fondo agradable e imágenes muy poquitas y. Son unos hermanos	https://www.youtube.com/channel/UCXomlyvfWfNf521TrZJKbw/videos	

				una revolución en México.	con mucho potencial, describen muchas cuestiones sociales mexicanas (si no te gusta el futbol, es mujer). Tienen 317 seguidores		
Diario Z Los Días Oscuros	Marlitrónx Z	CDMX	VARIOS ORIGENE S: un virus, un demonio. Depende de la realidad.	Daniel es un Universitario. Sus padres trabajan en laboratorios. Él estuvo en coma Y fue cuando se dio cuenta que tiene ciertos poderes gracias a los demonios. Pero resultado que esa no era la realidad.	405 seguidores. Canal activo. Es una historia interesante por que maneja el inicio a través de sueños y realidades en sueños. Donde incluso cambia futuros. Voces de loquendo, imágenes ad hoc y música de fondo. Es una historia mezclada con fantasía.	https://www.youtube.com/channel/UCi4FYY0poyqyZhb9ZAxxsfA/videos	
El Mundo Muerto	Adam Historias	MX	Una explosión de una instalación	Un chico de 20 años que vive en el Estado de México. Lo intentaron negar	1,043 seguidores, narrado por el protagonista.	https://www.youtube.com/channel/UC31sxxg	https://www.youtube.com/channel/UC31sxxg

			abandonada en USA, libera la Fiebre z.	pero gracias al Internet se logro saber desde un inicio que era zombies, el se queda encerrado en su casa. Dudas del ejercito y su desaparición. Sin embargo, es un chico muy emocional.	Tiene cuatro capítulos, canal activo. Habla de bandas en las colonias.	ms3d Y	CT- WIYjt7ok 6WB1bv3 X1haw/vi deos
Proyecto X	Ficción y terror AAMR	MX	Cura del VIH	El protagonista es un Universitario de la UNAM que descubre sin querer experimentos en un sótano en su colonia. Habla de redes sociales como fuente de información y del cierre de fronteras. Gobierno aliado. En el desarrollo de la historia viaja a Japón donde se origina. Pero en realidad era una conspiración mundial. Allí conoció a los hijos del científico, que no son japoneses sino	4 imágenes fijas y calidad de audio que fomenta el misterio; estilo diario. 9,806 seguidores. 29 capítulos. Diferente voces, redacción aceptable y música de fondo. Canal activo 2016.	https:// youtu .be/o RBaw eXvki k	https:// www.youtu be.com/c hannel/U Csyg- 1WFURIn v1_vKCd Hs7A/feat ured

				son especiales como el protagonista. Hay 4 jinetes del apocalipsis que en realidad son experimentos creados por los hermanos Armenta.		
c-z-547	HMLYC X	MX	Guerra biológica	Una tercera guerra mundial llegó gracias a un ataque en el festejo de la ONU. El protagonista es un adolescente normal, que se dirige a un refugio de la escuela y se encuentra con una chica que perdió a sus padres y hermano, comidos por zombis. Pero la escuela es tomada por zombis, después lograron rescatar una niña de 9 años. Pero resulta que en realidad todos son portadores del virus.	Canal con 1,062 seguidores. Loquendo, con música de fondo sin imágenes. Buena historia, le falta ahondar pero esta entretenida y realista, sobre todo en el aspecto social.	https://www.youtube.com/channel/UC_dpKMqndis-7bt-HCpckkg

El Diario De Jason	Hacker crash	MX	Guerra	<p>Inicia una tercera guerra mundial, el protagonista es un adolescente de 15 años a las afueras de dos ciudades, su comunidad crea una resistencia, que les permite sobrevivir en un nuevo estilo de vida con guerra. Uno de sus vecinos tiene una camioneta con sistema hidráulico, lo que permite que siga funcionando y decidieron ir a una casa de campo, los adolescentes son enviados fuera, los zombis atacaron esa casa. En una nueva ciudad conoce a la Resistencia y a los Corruptos.</p>	<p>Tiene contenido social, música de fondo, voz loquendo e imágenes. Consta de 4 capítulos y canal activo. Con 806 suscriptores. La historia tiene muchos aspectos científicos.</p>	<p>https://www.youtube.com/user/Thehistorycreators/featured</p>	
APOCALIPSIS Z - LOS ÚLTIMOS	Deipers Loquendo 1996	MX	Fue creación de un experimento.	<p>Un adolescente adoptado que tiene una hermana, les inyectan un líquido verde en la escuela. El y los zombies eran guardianes corrompidos y debe</p>	<p>Cuenta con 543 suscriptores. Loquendo, imagen fija y poca música de fondo. Su redacción es fluida, la historia</p>	<p>https://www.youtube.com/channel/UC6z5GWqVJShd5FbCG9Lk</p>	<p>gxxg</p>

				<p>juntar a los 12 apóstoles, 12 tribus de Israel, 12 signos del zodiaco. Une muy bien las historias con sueños. Da referencia a la Historia de Jonathan . Habla de sueños entrelazados.</p>	<p>es nueva desde el punto sociológico en el cual tiene 2 mamás y mezcla la religión, ya que México es muy religioso. Es interesante su redacción y tiene tonos graciosos.</p>		
<p>NECRO-POLIPZIS</p>	<p>Itachi (XBOXE R091)</p>	<p>MX</p>	<p>Es unos experimentos patrocinados por USA</p>	<p>La historia se desarrolla en la Ciudad de México, los protagonistas son unos hermanos, los cuales son completamente agresivos, se debe a que estan contagiados del virus, ellos forman un grupo de supervivientes los cuales van a CU y encuentran las nuevas formas de zombies y le es entregada la investigación a uno de ellos, después se</p>	<p>Los dueños del canal son dos hermanos, 187, 097 seguidores. Tienen varias historias y han evolucionado en su narrativa y edición del video. Loquendo, Imágenes y música de fondo. Esta historia le falta mucha justificación técnica y al principio está confusa la</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=9uYXZmPzpel&list=PLqTsb-g2ySZv6VFr2_a1sFIWYv2NO2J4N</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=9uYXZmPzpel</p>

				van con un grupo de parkur a las fueras de la CDMX por la carretera a Cuernavaca.	redacción, con los capítulos mejora. Son 14 capítulos.		
Dead or Alive	RedHistorer	MX	Enfermedad por una guerra entre Corea y USA.	La historia comienza con un terremoto que destruye el metro. Sin embargo, el inicio del apocalipsis tarda en llegar ya que al inicio sólo es destrucción, pero hay algunas zonas de la Ciudad en calma y viven los días de forma normal. Tiene elementos futuristas, mezcla demonios y virus. El protagonista obtiene su poder de una máscara.	El canal tiene 2,014 seguidores. Historia ambientada en el futuro, aunque le faltan cambios históricos sociales.	https://www.youtube.com/user/RedHistorer/featured	https://www.youtube.com/user/RedHistorer/featured

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

4.3 Estrategia creativa

México Zombi

Consta de:

1. Campaña nacional en redes sociales Pro Lectura Nacional General, pero relacionando con la imagen del proyecto “México Zombi”, “México escribe, México Lee” (slogans).
2. Campaña “Zombis Mexicanos”. Aquí se hará contenido de los libros que incluye “México Zombi” y en qué consiste y por qué.
3. Campaña personalizada por cada libro en medios tradicionales y digitales.

Para que funcione se necesita la participación de:

- a. Editorial Grande que proporcione la experiencia de corrección de estilo, portadas y manejo de escritor. Tiene que ser de renombre y tener una imagen corporativa de libros de calidad. Además de que se encargará de la distribución de volúmenes grandes de ventas. Así que está se beneficiará de su participación.
- b. Patrocinios o alianzas con empresas, gobierno y/o la editorial responsable de la publicación. Al ser un proyecto pro lectura, se necesitará una inversión superior a la que está acostumbrada la editorial. Sin embargo, se beneficiaría como publicidad de su marca y branding.
- c. *Influencers*. Se buscará causar mucho ruido en los medios digitales por lo que la participación continúa y activa de los autores populares de YouTube en la parte de publicidad será indispensable para que funcione la promoción de autores con menos seguidores.
- d. Es importante que dentro de la estrategia todos los libros del proyecto tengan el mismo costo comercial.

El éxito de esta estrategia dependerá de la ejecución adecuada de las campañas de publicidad. Ya que se hará ruido en un medio económico, completamente focalizados. Será una campaña redituable, aunque la editorial se haga cargo tanto de patrocinios como

edición, sin embargo, es necesario que se forme una marca del proyecto con la cual se identificaran.

El *target* al cual irían dirigidos sería a:

1. Adolescentes de 12 años a 18 años
 - ❖ Jóvenes de 18 a 35 años: Los cuales serían con un alcance potencial de 49,000,000 millones de mexicanos que tienen acceso a Internet y son de ese rango de edad.
 - ❖ Con gustos zombis: 10 a 15 millones de personas.

Datos del clasificador de públicos Facebook

Este *target* es amplio pero especializado, ya que ellos tienen gustos zombis, además faltan aquellos que se unieran como apoyo al proyecto; que no sólo se apoyaría a escritores de este subgénero, sino de cualquier tipo de Ciencia Ficción. Ya que se puede repetir la misma estrategia general, pero con diferentes subgéneros, lo cual fomentaría, en un período de 10 años, el aumento de escritores reconocidos de CF. Como se ha mencionado anteriormente la razón de que se inicie con el género zombi, es debido a que es el monstruo de esta época.

Los parámetros de medición de lo que es Ciencia Ficción Social podrían utilizarse en cualquier subgénero para publicar a los nuevos autores y su búsqueda en las redes sociales.

4.3.1 Planeación

Es necesario que en primer lugar se realice un branding del concepto de México Zombi.

Logotipo, Slogan, colores significativos, diseños de fan page, diseños de canal de YouTube, diseños de perfil Twitter y línea de arte general con patrocinios.

Ilustración 2 Imagen de arte Zombi



Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

No es necesario un sitio web ya que el proyecto sería como una página extra, ligada al dominio web de la editorial. La disposición en su sitio web directo, dependerá de ellos ya que es parte de sus métodos de distribución.

El punto de unión de las tres campañas será una página web que se llamará México Zombi con las redes sociales sólo de Facebook y Twitter.

Se realizará por etapas: La Campaña 1 y 2 serán lanzadas al mismo tiempo con Publicidad SEM. La campaña 3 será a lo largo de 12 meses.

1. Campaña en redes sociales pro lectura nacional general, pero relacionando en la imagen con México Zombi, México escribe, México Lee

En esta campaña se tratará de influir en la mentalidad de excusas que tienen los mexicanos para no leer. Se buscará a través de memes que sea “Moda” la lectura, que sea preferible leer a ir de fiesta o gastar en chelas, con formato en chistes. No se buscará que lean porque se ven bien o es lo que la sociedad “adulta” dice que es mejor, se buscará transmitir que leer es divertido, que es una forma de ser feliz, de sentir y vivir aventuras.

Los jóvenes mexicanos leen porque la escuela lo indica, sin embargo, se buscará que lean por gusto ya que los zombis, los extraterrestres en literatura tienen los mismos beneficios que leer algún libro clásico.

Se representará la lectura como si fuera algo natural a escoger, cuando se busca diversión. Ya que las campañas actuales dicen que se DEBE leer si quieres una mejor calidad de vida, si quieres ser más inteligente. Se tiene la idea que sólo los cultos deben leer, que es un hecho extraordinario quien logra leer diario. Lo único que se está diciendo en estas campañas, es que leer libros están fuera de lo común y es tan aburrido o difícil, que merecen premiación y reconocimiento a quienes lo hacen.

Por muchas visualizaciones que tengan estas campañas, el impacto es mínimo porque en la idiosincrasia mexicana no está establecido que se debe trabajar duro, por lo tanto, prefieren lo fácil, lo difícil lo evitan por educación cultural. Un impedimento, aún mayor, es que los adolescentes y jóvenes no piensan en el futuro, el porcentaje que lo hace es mínimo, la juventud por naturaleza busca experimentar, busca diversión, busca lo que cause satisfacción al momento, no para un futuro.

Las campañas que se han hecho en México están diseñadas por adultos y para adultos, aunque crean que van dirigidas a jóvenes. Ya que un adulto si piensa en mejorar a futuro; los Millennials y la nueva Generación Z piensan en el momento o simplemente prefieren lo que vean con resultados inmediatos.

Ejemplos de la línea a seguir:

- ❖ Tu cerebro no tiene límites, los efectos especiales sí. (Imagen de cómo no se puso un efecto especial por ser complicado)
- ❖ ¿Quién prefieres que sea la protagonista? (Imagen de una película que también sea libro donde nos ponen a una artista que no va de acuerdo a los parámetros mexicanos y la imaginación que te coloca a ti como protagonista)
- ❖ El paisaje fantástico que te dio el cine VS el que creo tu imaginación (Imagen de un paisaje super espectacular más sólo en pintura y el que pusieron de película)
- ❖ Sé el director de tus películas. (Imagen de que mientras alguien le va creando en su mente la película con personajes que conoce)
- ❖ Si tú haces a tu país importante, tú lo eres, porque tú eres mexicano. (Alguien escribiendo e imaginando lugares súper conocidos del país)
- ❖ Si no compras un refresco de \$10 diarios, con el cual engordas, al final del mes tendrías \$300 para libros
- ❖ Se el dueño de tu historia, se tú mismo. (Imagen donde él es rey en alguna historia conocida)
- ❖ Diversión al alcance de tu imaginación
- ❖ Los chocolates se acaban, Si regalas un libro, te recordará toda la vida. (Imagen comparativa, de una pareja de novios que se regalan un libro, 20 años después una persona adulta sacando el libro y viendo la dedicatoria)
- ❖ Si estás triste ¿Es mejor leer que te llenará de esperanza y alegría o comer un pastel? Cuesta lo mismo una persona feliz vs una persona con indigestión.

Objetivo: Lograr que la imagen de la lectura sea mejor que otras cosas cotidianas ya que es divertido. Se manejará la pirámide de necesidades de Maslow como autoconfianza, realización, reconocimiento y filiación, Destacando informarles que al momento tendrán satisfechas esas necesidades. Todas las imágenes tendrán el logo de México Zombi.

Medios: Fan Page Facebook, Twitter e Instagram, así como redes sociales de los 12 participantes

Publicidad: *Influencers* de redes sociales, programas de tv como mención de lo más popular en redes sociales. Publicidad SEM digital. Publicidad en MB, metro y plazas comerciales.

Material: Clips en vídeo, gifs e imágenes digitales.

Periodicidad: Se empezará desde tres meses antes del primer elegido y finalizará hasta el último libro, en total 15 meses. En las redes sociales el contenido deberá ser tres veces al día, diario, excepto en YouTube que sería un contenido nuevo cada dos días. La publicidad en medios tradicionales iniciará dos meses antes.

2.- Campaña Zombis Mexicanos, lo que se espera durante los doce meses, en qué consiste y por qué.

En esta campaña será dos meses antes del lanzamiento del primer libro, participarán los 12 escritores seleccionados, desde sus redes sociales se hará un video con la temática “apoyen lo mexicano”.

Se busca que se den cuenta que cualquier mexicano puede ser tan importante como el “mejor mata zombis”. Muchas veces leemos sobre protagonistas que tienen armas en sus casas, sin embargo, es un poco difícil imaginarlo siendo mexicano, incluso es decepcionante que México no sea un lugar tan atractivo, para ser digno de escenarios apocalípticos.

Actualmente se ha tomado conciencia a la temática nacionalista: Apoya a los productos mexicanos o Hecho en México para mexicanos. Se destacará este sentimiento, quién mejor puede criticar su sociedad a través de la ficción, que aquel que vive en ésta.

Se busca que apoyen, que compren libros, independientemente de la historia sino como parte de un proyecto que puede crecer y mejorar la sociedad, no sólo con temática zombi, sino con otras temáticas en un futuro.

Se llevará a la acción con el lema: “Si apoyas, compra un libro cada mes”. Es momento del cambio, es momento de que surjan talentos mexicanos, jóvenes. La acción de comprar es lo que llevará a una retribución. Motivarlos a una acción concreta, no opcional.

Ejemplos de la línea a seguir:

- ❖ Esta campaña es muy importante debido a que aquí se realizará el material gráfico para explicar el proyecto.

Todos los diseños o vídeos llevarán:

- ❖ México libre, México lleno de acción. Lectura para mexicanos de mexicanos.
- ❖ Quién podría entender a un mexicano que un mexicano.
- ❖ Si crees en México, crees en sus nuevos talentos.
- ❖ 12 meses, 12 mexicanos, 12 autores, 12 libros que llenarán de acción y emoción a nuestro país. México Zombi
- ❖ Se buscó a 12 autores mexicanos en el Internet ya que está es la nueva fuente de talentos, se escogieron a aquellos que sus zombis eran hijos de la Ciencia Ficción ya que está además de divertida y con mucha acción, también permite un análisis de la actualidad del país. Se publicarán cada mes uno diferente, para que los jóvenes lo compren como su libro de lectura “ligera”
- ❖ No clásicos, sino análisis de la sociedad con historias llenas de diversión y acción. México a los ojos de la nueva generación de mexicanos.
- ❖ ¡Apóyanos! Traemos diversión de mexicanos para mexicanos.
- ❖ ¡Apóyanos comprando 1 libro al mes!

Objetivo: Dar a conocer la magnitud completa del proyecto. No sólo es un mes o un libro, es un proyecto que se espere continúe, mínimo, por un año. Después se podrá ser precursores para proyectos similares que fomenten la lectura con esta estrategia.

Medios: Entrevistas en programas de magazine matinal de TV abierta, que también tengan su canal de YouTube como Venga la Alegría e Imagen Noticias. Entrevista en canales de YouTube, *Influencers* de temas mexicanos como: Gente de confianza, Tu *cosmopolis*, *Gibby*, entrevista con *booktubers* mexicanos con un público ya lector, ellos

están dispuestos a comentar libros si son enviados por parte de la editorial, además que se le haría partícipes del proyecto ya que sería una forma de difusión gratuita.

Tabla 29 BookTubers

BookTubers			
YouTuber	Canal	Suscriptores	Temas
Addiction TV	Andrés Addiction	40,735	varios
Claudia Ramírez	Clau Reed Books	244, 514	libros en general
Mariana Esquivel	Vikinga Lectora	14,160	libros terror
Engar Caro	Creando entre líneas	2,411	libros en general
Bruno Damian	Abnormal Reader	9,181	varios
Paulina Torres	Atrapada entre páginas	1,596	pocos vídeos
Bryam Borumen	Books Bryan	3,027	varios
Antonio Mirando	Tonnybeth	60,006	varios
Vanesa Estévez	Cada libro es un mundo	1,940	varios filosóficos

Luis Altamirano	Lewis Rimá	16,997	varios
Elena Rodríguez	Tres Trece	3,096	libros en general
Karen García	Las Flores están locas	1,230	varios
Montse Reyes	Montse Milibros	4,939	libros en general
Martha Rodríguez	Marthy Bum	5,147	varios
Javier Ruescas	Javier Ruescas	192,635	varios
Guadalupe Rodríguez	LupitaDarkAngel	1,085	libros en general
Katherine Capetillo	Fandom Before Bloodk	1,218	libros en general
Alejandra Arévalo	Sputnik	6,712	libros en general
Emir Saldierna	Emir Saldierna	1,939	varios
Miguel Estrada	OchocincoTV	10,931	noticias y libros
Lucero Juárez	Los libros hablan	1,096	libros en general
Andrés Campos	Campos Books	4,997	libros en general

Fer Méndez	Fer Méndez	2,285	libros en general
Víctor Casas	Historia de la Semana	2,991	libros en general
Naomi Sánchez	Cazadora de libros	1,824	libros en general
Paola Cárdenas	La loca de los libros	1,074	varios
Malik240586	Para que leer	25,125	libros en general
Gabriela Martínez	Nath/Gaby - De Pasta Dura	13,432	libros en general
Ivette Mejía	A través de los Libros	1,835	libros en general
Mayra Dávila	Libros con Pato	4,267	libros en general
Fa Orozco	Las Palabras de Fa	338,128	libros en general
Erick Delgadillo	Erik Delgadillo	8,086	libros en general
Joseline Espinoza	Shelsorado	26,000	varios/manualidades
Oswaldo Padilla	Libros de Papel	5,151	libros en general
EsAlejandra Segura	Rain Book	47,336	libros en general

Clara Cuevas	Letras Claras	32,294	libros en general
Amet Alvirde	Amet Alvirde	7,065	libros en general

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Publicidad: Está publicidad será tanto entrevistas pagadas en tv abierta o tratos comerciales de contenido con cadenas de televisión o los *influencer* de YouTube. Además, se solicitará publicidad de *YouTubers* que se especializan en contenidos publicitarios como el Negas, JuanPaZurita, The Top Comic, Cybernéticos o The ToxoMoroxo, los cuales realizan programas especiales al estilo de sus contenidos para publicidad.

La segunda publicidad será SEM, en redes sociales con los videos explicativos. La publicidad en YouTube sería innecesaria debido a que se tendrá por parte de *Influencers*, *booktubers* pagados o gratuitos.

En esta etapa no habrá publicidad en Twitter. Aunque, si habrá contenido.

Material: Clips en vídeo, gifs e imágenes digitales.

Es necesario que se dé a conocer cuáles son los escritores y libros que componen el proyecto, así como las fechas de lanzamiento de cada libro.

Periodicidad: Toda la publicidad iniciará desde 2 meses antes del primer lanzamiento de los libros y continuará hasta que el último libro. Los contenidos de esta temática serán dos veces al día, durante toda la semana en Fan Page, en Twitter será una vez al día y en YouTube una vez cada dos días.

3.-Campana personalizada de cada libro Medios Tradicionales y Digitales

Esta campana tendr presupuesto similar al que se le otorga a la publicidad de un libro. La diferencia, es que ser trailers estilo pelculas de cada libro.

La tendencia de promocionar libros estilo pelculas es importante; ya que la comparativa de que son iguales est implcita con el triler. Permite la misma sensacin de espera y deseo que un triler cinematogrfico.

Adems, la mayora de los escritores del proyecto ya tienen su personaje diseado en estilo caricatura o manga, lo cual permite una mayor identificacin con el target objetivo.

Esta campana se podr promocionar en escuelas nivel Secundaria, Preparatoria y Universidades. Ya que est tesis, respalda el proyecto con investigacin de esta temtica de libros a nivel educativo. Se buscar alianzas con escuela a nivel nacional, para que ellas mismas puedan promocionar en sus escuelas del Interior de la Repblica, cada mes.

Los escritores tendrn la obligacin de promocionar con entrevistas, triler post compartidos, cada uno de los 12 libros en todas sus redes sociales.

En esta etapa es necesario utilizar frases de impacto de venta: Compra ya, fecha de compra y lugares de compra. Deber ser muy especfico y repetitivo que incluso aparezca en los trileres, como plecas.

El apoyo de investigacin de mercado de la editorial es necesario, ya que esta estrategia se basar en el atractivo de la portada del libro, la imagen en post que promocionar el libro, ser la de la portada. Adicional se harn post con las frases populares dentro de la historia del libro y la imagen de la portada.

Se realizar un pequeo vdeo con: Qun es el autor? y se explicarn sus sueos, metas, ideas y forma de ver las cosas de cada uno de los escritores.

Ejemplos de la línea a seguir:

- ❖ “Lo único seguro de un mundo roto se había convertido en una trampa de tiempo que sólo esperaba para cerrarse” MX-Z ¡Compra ya! (LA IMAGEN DE FONDO SERÁ LA DE LA PORTADA CON LAS LETRAS ARRIBA) [Será utilizado este tipo de frases como contenido en redes sociales, Imagen en Facebook y escrito en Twitter]
- ❖ Todo se veía normal, todo se sentía normal. Como si nada hubiese pasado” MX-Z ¡Compra ya!
- ❖ “En la televisión sólo dijeron que las autoridades estaban investigando. Ya ve como son, siempre mal informando” [Incluso si la línea editorial lo permite se podrá incluir frases con toque social que causa diferentes reacciones, cómo este ejemplo, que es la crítica del autor a su sociedad]
- ❖ “No se trata de si puedes detener la ola con tus manos, se trata de si vas a encarar la ola sentada en tu casa o en traje de baño” Apocalipsis Zombi ¡Compra ya!
- ❖ “Juntos tenemos más oportunidades de vivir” Apocalipsis Zombi ¡Compra ya!
- ❖ TRAILER EJEMPLO>> <https://youtu.be/wcFVlthW2xY>

Objetivo: Al dar a conocer cada libro, su historia y autores, se busca que no sólo sean desconocidos escribiendo, sino que sean mexicanos; con edad, lugar de origen, sueños, ilusiones y pato aventuras. Además de llamar la atención hacía la historia del libro.

Medios: YouTube de la Editorial de los autores y de México Zombi. Redes Sociales, TW, FB e INSTAGRAM del proyecto y de los Autores. Canales de los BookTubers.

Publicidad: Será Digital SEM, en las 3 Redes Sociales, adicional de Adwords para YouTube. El tráiler será el que se promocionará en todos los medios. Las imágenes de las frases, sólo serán contenidas en redes sociales.

Material:

- ❖ 12 Trailers con imagen o animaciones, duración máxima de 1 minuto.

- ❖ 12 vídeos de presentación: *¿Quién soy?* De los autores Máx. de 1 minuto
- ❖ Imágenes de frases de cada libro.
- ❖ Vídeos de los 12 autores promocionando al autor de cada mes, los cuales realizarán al estilo del propio canal que ellos manejen.

Periodicidad: La campaña iniciará una semana antes del lanzamiento de cada libro y durará un mes, cada mes será un autor y tráiler diferente.

El contenido para redes sociales será del libro del mes, será una publicación diaria, con publicación fija en la parte superior del tráiler.

4.3.2 Esquema de trabajo con editorial factible

Aquí describiré mi recomendación de los doce libros del proyecto y su calendarización debido a la popularidad, temática de interés y avance de la historia:

- ❖ 1° MES (tentativo NOVIEMBRE): MX-Z de Jesús Sacramento Ramírez Tapia, en un solo libro incluir los tres tomos. El último libro aún sigue en producción. Es el único autor que rebasa el rango de edad juvenil, por lo que daría seriedad a los escritores, si se empieza con él.
- ❖ 2° MES (tentativo DICIEMBRE) ***Necropolipzis de Itachi*** del canal de XBOXER091. Es el hermano del escritor de *El Diario de Jonathan*, al tener el mismo canal comparten el número de suscriptores, pero esta historia tiene menos reproducciones que la de su hermano. Sin embargo, en promocional es mejor que sea primero.
- ❖ 3° MES (tentativo ENERO): *Apocalipsis Z Los últimos de Deipers* de Loquendero1996. Es una historia donde el gobierno es el que infecta a la gente, una narración interesante, aunque tiene pocos suscriptores.
- ❖ 4° MES (tentativo FEBRERO): *Proyecto X*, de Ficción y Terror AAMR. Tiene casi 10,000 seguidores y su historia está bien redactada, con mucho suspenso.
- ❖ 5° MES (tentativo MARZO) c-z-547 de HMLYC X *Neerctema* es un canal nuevo, pero con buena redacción.

- ❖ 6° MES (tentativo ABRIL) **Apocalipsis Zombie** y las **Crónicas de Jessica de Metallerz**, debido a su popularidad, es conveniente que sea hasta este mes su publicación aumentaría la visualización del proyecto.
- ❖ 7° MES (tentativo MAYO) **Diario Z, Los días Oscuros de Marlitronx Z**. Sólo tiene 405 seguidores, sin embargo, la historia tiene potencial, debido al uso de realidades alternas, las cuales son muy utilizadas como teoría, en la CF, por el descubrimiento del desdoblamiento del universo.
- ❖ 8° MES (Tentativo JUNIO) **Apocalipsis Zombi** de Chavero. Es una historia social, que maneja la realidad del gobierno mexicano y el narcotráfico. Ya está terminado y publicado el libro, sin embargo, necesita mucho trabajo de estilo, en el cual ayudaría la editorial grande.
- ❖ 9° MES (tentativo JULIO) **Zombis de Shippudennar**. Es una historia inconclusa, tiene un gran número grande de seguidores. Una de las ventajas de las historias inconclusas es que sólo el libro tendrá la historia completa, por lo que fomentará la compra entre los suscriptores.
- ❖ 10° MES (tentativo AGOSTO) **Undead Ages** es una historia con un estilo de redacción interesante, muy completo en trama, pero, está inconcluso, será necesario comenzar a trabajar con ellos desde el inicio del Proyecto.
- ❖ 11° MES (tentativo SEPTIEMBRE) **El mundo muerto de Adam Historias** es una historia muy social y de Ciencia Ficción, aunque tiene muy pocos capítulos que causan mucho interés y rápidamente ha aumentado suscriptores.
- ❖ 12° MES (tentativo OCTUBRE) **El diario de Jonathan y el diario de Jayden de Stroop**. Se unirían las dos historias. En el aspecto social, tiene una visión de la delincuencia real. Esta historia, aunque es la más completa se dejaría hasta el final ya que es el que más fans tiene, por lo que si se publica al inicio el apoyo de esos fans al proyecto se reduciría, pero hasta el final tendría que publicitar cada uno de los meses anteriores y tendría que tener éxito el proyecto, para que el suyo se publicará.

4.3.1.1 Presupuestos y ganancias 1 sola edición

Aunque, se espera que se realice más de una edición, los costos son aproximados y se presupuesta durante los 16 meses de duración del proyecto. Desde el inicio de la planeación hasta el último lanzamiento.

El costo comercial de cada libro se recomienda en \$300, con este supuesto se hará la proyección monetaria. El tiraje que se espera es de un Best seller.

Tabla 30 Ingreso planeado

INGRESO X LIBRO	INGRESO POR 1 TIRAJE DE 12,000	INGRESO TOTAL X 12 LIBROS
\$300	\$3,600,000	\$43,200,000

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Nuestro Objetivo de venta e impactos con los diferentes porcentajes de respuesta:

Tabla 31 Volumen de venta

VENTAS NECESARIOS	IMPACTOS NECESARIOS 10%	IMPACTOS NECESARIOS 5%	IMPACTOS NECESARIOS 1%
144,000	1,440,000	2,880,000	14,400,000

INGRESO TOTAL		\$43,200,000
Punto de venta 30%	\$12,960,000	
12 autores 10%	\$4,320,000	
	c/u Autor	\$360,000
Editorial 60%	\$25,920,000	
	Impresión 30%	\$12,960,000
	Editorial 10%	\$4,320,000
	Promoción 10%	\$4,320,000
	Ganancia 10%	\$4,320,000

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

Tabla 32 Presupuesto

CANAL	ESTADÍSTICAS DEL TARGET	COSTO X IMPACTO	IMPACTO UNITARIO	TOTAL, DE IMPACTOS	COSTO PROYECTO (15 MESES)	COSTO X MES
Facebook /Instagram	49,000,000	\$10 EQUIVALE AL .002%	980	49,000,000	\$500,000	\$33,333
Twitter	3,000,000	\$10 EQUIVALE AL .0092%	278	3,000,000	\$107,914	\$7,194
Venga la alegría		1 punto es 138,072 impactos	759,396	759,396	\$1,000,000	n/a
Escritores		12 escritores	224,674	224,674	\$0	\$0
YOUTUBE		1 visualización x \$0.2		3,310,430	\$662,086	\$44,139
Facebook FP		1 MG máx. \$2		500,000	\$1,000,000	\$66,667
YOUTUBE seguidores		1 suscriptor \$2		200,000	\$400,000	\$26,667
Influencer	5,400,000	una mención influencer (15,000) 3 en total	5,400,000	5,400,000	\$50,000	\$3,333
BookTubers	901,971	7 a \$7,000 + muestra de c/libro.	mención más cotizados	500,000	\$600,000	\$50,000
				62,894,500	\$4,320,000	\$231,333

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2017).

*Estos costos son variables y se pueden adaptar a las condiciones establecidas por la experiencia editorial, siguiendo las mismas pautas de equivalencias.

Si esta estrategia contará con los fondos suficientes, no sólo sería un negocio comercial, sino que tendría la ventaja de una gran aportación social ya que la publicidad y las estrategias de comunicación se vuelven indispensables para hacer crecer a países. Esta estrategia uniría las nuevas tecnologías con los medios tradicionales (libro) y a los jóvenes por una sociedad más consciente de sí misma,

México necesita llevar a la práctica más proyectos que se adapten a las nuevas tendencias, pero con un enfoque de responsabilidad social, para lograr crecer como nación.

Esta estrategia necesitaría tácticas y calendarización específicos de acuerdo a cada etapa. Sin embargo, siguiendo los aspectos de esta estrategia se lograrían los objetivos.

*"El don de la fantasía me ha
servido más que cualquier
talento, para el pensamiento
positivo y abstracto"*

Albert Einstein

CONCLUSIONES

En esta tesis se buscó crear una estrategia que utiliza los gustos y deseos de la población mexicana. Se demostró que las campañas para fomentar lectores no han funcionado como debería. Sin embargo, no sólo se hizo una crítica al hecho de que México no lee, sino que se dio una alternativa para crear campañas pro lectura que funcionen a través del impulso de que leer es divertido, para que lo crea la sociedad debe ser un género que en sí mismo, ya considere divertido.

La acción y la Ciencia Ficción son posicionados como los géneros favoritos de la población mexicana, por lo que tomando estos gustos en narraciones se pasará a transformarlos en lectura. La cual se realizará porque es divertida, no sólo eso, sino que se busca fomentar lectores a través de escritores mexicanos.

Los escritores reflejan su sociedad, aunque es ficción, en el caso de la Ciencia Ficción su requisito es que sea plausible, por lo cual para cumplir esto es indispensable que el autor ponga aspectos de su realidad, teorías científicas, sean físicas, químicas, biológicas, sociales o psicológicas, deben estar sustentadas en algo de su entorno, por lo menos haya escuchado o sea fácil de localizar la información de esos temas, si lo desea. De esta forma la CF, es el mejor genero para que el escritor nacional pueda hacer que el lector se identifique, a diferencia del realismo sigue siendo divertido y no hostiga para una reflexión directa.

Según la publicidad para que vendas el consumidor necesita identificarse con tu producto. Ya cubrimos el impulso de lo divertido, entonces se debe identificar, por lo que la mejor forma es que hablen de lugares conocidos, de estilos de vida que vea diario pero unidos a la ficción cubren otras necesidades, además de la identificación.

Queremos vender el producto que se llama "Lee" entonces debemos usar las estrategias de la nueva publicidad. Una vez que ya se identificaron y aceptaron que puede ser divertido, es necesario que haya presencia hasta en la sopa, esto sería muy caro si usáramos los medios tradicionales. Pero, esos medios ya no son tan efectivos, si tomamos en cuenta que la mayoría de los mexicanos son niños, adolescentes, jóvenes y adulto joven. Estas generaciones ya no usan tanto la televisión. En esta Tesis se reconoció que la forma como nos relacionamos con el mundo ha cambiado, ahora

usamos lo digital como parte indispensable para enviar y recibir mensajes. Nuestro mayor tiempo lo dedicamos a lo digital y en todos los niveles socioeconómicos, tiene una presencia mayoritaria el *smartphone*, ya no podemos hacer llegar un mensaje sólo por el medio tradicional.

Esta estrategia se concentra en población joven, por lo que el mensaje lo dirán aquellos a quienes admiran, aquellos que son sus nuevos consejeros de estilo de vida y gusto. Es una necesidad primaria del ser humano pertenecer a un grupo y seguir a un líder, en este caso los jóvenes encuentran su sentido de pertenencia en los grupos de las redes sociales, en YouTube y en Facebook, por lo que los mexicanos jóvenes creen y confían en los líderes de Internet; conocidos como Blogueros, YouTubers etc.

Es importante convertir la lectura en moda, para que después se convierta en fenómeno. Si todos sus conocidos hablan, sobre eso por lo menos por curiosidad se interesará el joven. Además, si al que considera líder de opinión forma parte, también lo haría, ya que el ser humano sacrifica la individualidad con tal de pertenecer a un grupo.

Si la población mexicana se ha convertido en su mayoría en masa, en ovejas, es necesario usar esa ventaja a favor de aquellos que quieren que no sean masa y sean seres pensantes y analistas de su alrededor. Ya es una masa y si empezamos por intentar cambiar lo más difícil no se va a lograr, es necesario empezar de apoco.

El primer paso para cambiar la lectura ya que permite adquirir habilidades de análisis e interpretación porque ayuda a la imaginación y a los procesos para ver el mundo. Por lo que se logrará que poco a poco la gente se acostumbre a ver opiniones sociales, y las consecuencias de sus acciones, si sigue siendo un zombi.

Se demostró que el zombi es el mejor protagonista, para este movimiento de conciencia ya que los zombis socialmente hablando somos nosotros, por lo que ese factor de reconocimiento es lo que nos lleva a un mayor análisis de la misma historia, somos ellos o somos los sobrevivientes, estoy de acuerdo con las opiniones de tal o cual personaje, ¿Por qué yo soy un zombi? Y si lo soy ¿Me gusta serlo o prefiero ser un sobreviviente?

Es una temática que por sí sola se presta al debate porque es algo plausible y que hemos vivido, tanto socialmente como biológicamente.

Además, como demostré en esta tesis, ya tenemos un ejemplo de éxito con el fenómeno español, por lo que la única diferencia sería: ¿Quiénes serían los autores mexicanos? Después de una investigación, esta tesis se demuestra que hay talento cerca de los jóvenes y ya tienen seguidores. Por lo que la aceptación y apoyo de medios tradicionales; como las editoriales físicas, permitiría que escritores mexicanos se dieran a conocer a nivel masivo, tropicalizando la estrategia de Dolmen.

Las Hipótesis y Objetivos Secundarios planteados al inicio han sido respaldados con investigación, sin embargo, para la afirmación de la Hipótesis Primaria sería necesario llevar a cabo la experimentación, llevarlo a la práctica en México y con los autores que se recomiendan.

Concluyo diciendo que en caso de poner en práctica este proyecto se obtendrían un cambio en la perspectiva de los mexicanos hacia la lectura. Es una estrategia de factible acción **México Zombi** fomentaría escritores mexicanos de literatura zombi, lo cual obtendría más lectores y mayor capacidad de análisis de su sociedad.

"Saben, el mejor premio que la vida ofrece, es trabajar duro en lo que valoras"

Puente a Terabithia

BIBLIOGRAFÍA

- 4HuntLeo. (2011). Unkown Soldier. [YouTube]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=sspPuDBKK8Q&list=PL_Z769rSMxqxR3eCyj7ESarbJw6E4yLLp
- Adam Historias. (2015). Vídeos [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/channel/UCT-WIYjt7ok6WBlbv3X1haw/videos>
- Agence France-Press. (2014). "El hombre más alto del mundo se reunió con el más bajo en Londres". *La Nación*. Recuperado de <http://www.lanacion.com.ar/1743645-el-hombre-mas-alto-del-mundo-se-reunio-con-el-mas-bajo-en-londres>
- Allison, Henry E. (1992). *El idealismo trascendental de Kant: una interpretación y defensa*. Barcelona: Anthropos,
- Alonso, G.; Caballero, O.; López, M.; Fernández, T. (1997). *Virología*. México: IPN.
- Alpha Red 47. (2013). *Historia Zombie LoquendoUndead Ages*. [YouTube]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=-9JgcHyU_VQ&list=PLAWekhuWkW-KI1PNqR2-lqzWx2-kU5HPI
- Amis, K. W. (1966). *El Universo de la Ciencia Ficción*. Madrid: Editorial Ciencia Nueva.
- Anders, V. (2001). *Etimología de Gigante*. Recuperado de <http://etimologias.dechile.net/?gigante>
- andersonmuka2. (2012). *Historia de apocalipsis zombi (Zona Cero)*. [YouTube]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=2_qMYkp7XYA&list=PLJTskuaUcuTRust2O0tap9M8tbGI48FjJ&index=1
- Angulo, M. (2017). "El verdadero costo de hacer un libro". *Forbes*. México. Recuperado de <http://www.forbes.com.mx/el-verdadero-costo-de-hacer-un-libro/#gs.gc.5ce5DfA>

- Arellano, A. (2000). "La guerra entre ciencias exactas y humanidades en el fin de siglo: el "escándalo" Sokal y una propuesta pacificadora". *Ciencia Ergo Sum*, 7 (1). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/104/10401707.pdf>
- Arellano, A. (2000). "La guerra entre ciencias exactas y humanidades en el fin de siglo: el "escándalo" Sokal y una propuesta pacificadora". *Ciencia Ergo Sum*, 7 (1). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/104/10401707.pdf>
- Asensi, V.; Parra A. (2002). "El Método Científico y la nueva Filosofía de la Ciencia". *Anales de Documentación* (5). España, Murcia: Universidad de Murcia, pp. 9 -19. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/635/63500001.pdf>
- Asimov, I. (1985). *Yo, Robot*. Barcelona: Edhasa. Recuperado de <http://ir.nmu.org.ua/bitstream/handle/123456789/135397/a848a971f45d5435b3cb83eabc08a890.pdf?sequence=1>
- Asimov, I. (1986). *Sobre la Ciencia Ficción*. Barcelona: Edhasa.
- Atractivos Turísticos. (2015). *Monstruos y demonios de las culturas prehispánicas mexicanas*. Recuperado de <http://www.atractivosturisticos.com.mx/monstruos-y-demonios-de-las-culturas-prehispanicas/>
- Autores editores S. A. (2017). *¿Cuánto cuesta imprimir un libro?* Recuperado de <http://www.autoreseditores.com/cuanto-cuesta-publicar-un-libro.html>
- Ayén, X. (2009). "México, distrito editorial". *La Vanguardia*. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/cultura/20090405/53674958129/mexico-distrito-editorial.html>
- Bajarlía, J. J. (1969). *Historia de monstruos*. Argentina: Ediciones de la Flor.
- Barbarito, C. (1995). "Antiguos Robots". Axxón. Recuperado de <http://d-sites.net/barbarito/espanol/miscelanearobots.htm>

Barcelo, M. (2005). "Paradojas, Ciencia y Ciencia Ficción". *Revista Digital Universitaria UNAM*. Vol. 6 (7). Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol.6/num7/art69/int69.htm>

Bay, M.; Bruckheimer, J.; Hurd, G.; Bay, M. (1998). *Armageddon* [Cinta Cinematográfica]. USA: Jerry Bruckheimer Films y Valhalla Motion Pictures.

Beck, U. (1998). *¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización*. Barcelona: Paidós.

Belloch, C. (2006). *Las tecnologías de la información y comunicación TIC*. Universidad de Valencia. España. Recuperado de <http://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>

Biblioteca Nacional de España. (2010). *Novela de Ciencia Ficción: guía de recursos bibliográficos*. Recuperado de <http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/NovelaCienciaFiccion/resources/pdfs/CienciaFiccion.pdf>

Blázquez, V. (2011). *El Cuarto Jinete*. España: Dolmen.

Bracken, A. (2013). *Mentes Poderosas*. Recuperado de http://xlibros.com/wp-content/uploads/2014/04/Mentes-poderosas-Alexandra-Bracken_redacted.pdf

Bradbury, R. (1950). *Usher II*. Recuperado de http://www.alconet.com.ar/varios/libros/e-book_u/Usher_II.pdf

Bradbury, R. (1953). *Fahrenheit 451*. Recuperado de <http://www.formarse.com.ar/libros/Libros-recomendados-pdf/fahrenheit%20451.pdf>

Brier, B. (2000). *Los misterios del Antiguo Egipto*. España: Robinbook. Recuperado de <http://bit.ly/20bfHm0>

BUBOK. (2017). *Herramienta para calcular el precio de coste edición y de venta de tu libro*. Recuperado de <http://www.bubok.es/calculadora-costes-de-impresion>

BUBOK. *Tamaños de libro*. Recuperado de http://www.bubok.es/files/pdf_tamanos.pdf

- Bunge, M. (1966). *La ciencia, su método y su filosofía*. Buenos Aires: Siglo XXI. Recuperado de <http://jmvertiz.posgrado.unam.mx/pmdcmos02/formatos/laciencia.pdf>
- Bunge, M. (1985). *Racionalidad y realismo*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bustos, E. (2006). *Historia de la ciencia*. [Presentación]. Recuperado de <http://www.angelfire.com/planet/computacionysociedad/clase7.pdf>
- Calpe, V. (2015). *H. G. Wells, Maestro de la Ciencia Ficción*. Recuperado de <http://www.relatospulp.com/articulos/tematicos/371-h-g-wells-maestro-de-la-ciencia-ficcion-pulp.html>
- Calzado, A. (2012). *La Muerte Escarlata*. España: Dolmen.
- Camaleón, C. (2012). *Zombis en Monterrey*. México: La Sangre de las Musas.
- Canalda, J. (2000). *Proto- Ciencia Ficción*. [Blog]. Recuperado de <http://www.ciencia-ficcion.com/glosario/p/protficcc.htm>
- Canax Brothers. (2015). Vídeos [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/channel/UCXomlyvfwWfNf521TrZJKbw/videos>
- CANIEM. (2016). *Producción y comercialización del libro en México*. Recuperado de <http://www.caniem.com>
- CANIEM. (2016). *Directorio de afiliados*. Recuperado de <http://caniem.org/directorio-de-afiliados/>
- Canton, N.; Gale, B.; Spielberg, S.; Kennedy, K.; Marshall, F. (1985). *Volver al futuro*. [Cinta Cinematográfica]. USA: Amblin Entertainment.
- Cappana, P. (1966). *El sentido de la Ciencia Ficción*. Buenos Aires: Columba.
- Carbajal, M. (2015). *Libros SF*. Recuperado de <https://molicarbajal.wordpress.com/libros-por-leer/>

- Carbajal, M. (2015). *Libros Sociales*. Recuperado de <https://molicarbajal.wordpress.com/libros-sociales/>
- Carletti, E. (2006). *Ochenta Años de Amazing Stories* [Blog]. Recuperado de axxon.com.ar/not/165/c-1650011.htm
- Casadey C., C. (2010). *Fronteras de la Ciencia Ficción*. Recuperado de https://archive.org/stream/FronterasDeLaCienciaFiccin/Ciencia_Ficcin_djvu.txt
- Castera, P. (1872). *Un Viaje Celeste*. [Online]. Recuperado de <http://cfm.mx/?cve=631:05>
- Castilla, J. (2015). *¿Quién fue el primer Hombre Lobo?* Recuperado de <http://www.televisa.com/canal5/noticias/871051/quien-primer-hombre-lobo/>
- Castillo, J. (2011). *Cuando Susannah llora*. España: Dolmen.
- Castro, N. (2008). "Ciencia, Tecnología y Sociedad en la literatura de Ciencia Ficción". *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*. Vol. 4 (11). Recuperado de <http://www.scielo.org.ar/pdf/cts/v4n11/v4n11a10.pdf>
- Castroguer, A. (2012). *El Manantial*. España: Dolmen.
- Cauchi, S. (2003). *Could we ever be time Lords?* Australia: The Age. Recuperado de <http://www.portalciencia.net/enigmatiem.html>
- CAVI. (2017). *Sommaire du numéro de Juillet-Août 1957*. Université Paris Sorbonne Nouvelle. Recuperado de <http://www.cavi.univ-paris3.fr/europe/rsomnum2.cfm?expr1=Juillet-Ao%C3%BBt%201957>
- Cermeño, L. (2012). *La posibilidad de una utopía desde la Ciencia Ficción*. [Blog]. Recuperado de <http://milinviernos.com/2012/05/24/la-posibilidad-de-una-utopia-desde-la-ciencia-ficcion/>
- Cervo, A. L.; Alcino, B. P. (1992). *Metodología científica*. México: Mc Graw Hill Interamericana.

- Chavero, C. (2013). *Apocalipsis Zombi*. México: Sangre y Cenizas.
- Chavero, C. (2015). *Antología Mexicana Zombie*. México. La Sangre de las Musas.
- ChEkO'S. (2014). Vídeos. [YouTube]. Recuperado de https://www.youtube.com/channel/UCwOC-MR80LXnAM0_u9K6xRQ/videos
- Cierzo. (2003). *El arte de la Literatura*. Recuperado de <http://cierzo.Blogia.com/2003/092009-el-arte-de-la-literatura.php>
- Coronel Kurtz. (2015). *Sobre la bomba atómica, películas y libros*. Recuperado de http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/07/150711_vert_cul_bomba_atomica_a_rte_yv
- Corral, N. (2012). *¿Es la televisión un medio nocivo para la infancia?* [Blog]. Recuperado de <http://www.periodisticos.com/es-la-television-un-medio-nocivo-para-la-infancia-por-nieves-coral-nievescine/2012/04/18>
- Crispitustar123. (2015). *John Wilkins Mathematical Magick 1648*. [Blog]. Recuperado de <https://aghworldhistory2.wordpress.com/2015/01/08/john-wilkins-mathematical-magick-1648/>
- Crosby, A. B. (1977). *The measure of reality. Quantification and Western Society, 1250-1600*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cuentos Sin Fin. (2017). *Category Archives: H. G. Wells*. Recuperado de <http://www.cuentosinfin.com/category/h-g-wells/page/2/>
- Cyrano, S. (2017). *Historia Cómica de los Estados e Imperios de la Luna y el Sol* [PDF]. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/157146.pdf>
- Damián. (2009). *Los Mejores Libros de H.G. Wells* [Blog]. Recuperado de <http://masquepalabraselBlog.Blogspot.mx/2009/05/los-mejores-libros-de-h-g-wells.html>

DaPeMi. (2012). *Éxitos Taquilleros: Las 100 Películas con más Recaudación de la Historia*. [Blog]. Recuperado de <http://listas.20minutos.es/lista/exitos-taquilleros-las-100-peliculas-con-mas-recaudacion-de-la-historia-326790/>

Darnton, R. (2010). *El futuro de las bibliotecas, Las razones del libro*. [PDF]. Colección Tipos Móviles. España: Trama. Recuperado de http://www.elboomeran.com/upload/ficheros/obras/darnton_txt12.pdf

Davies, G. (2005). *Gestión de Proyectos Editoriales. Cómo encargar y contratar libros*. México: Fondo de Cultura Económica. [PDF]. Recuperado de https://books.google.com.mx/books?id=jl-VgZUzxnEC&pg=PA36&lpg=PA36&dq=como+trabajan+las+editoriales+en+mexico&source=bl&ots=oCu5JPqBAy&sig=os9u8V-M3Ld9US9NkOnLyA4HKzQ&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjpuN_tjobSAhVh1QKHe22DSw4ChDoAQhTMAc#v=onepage&q=como%20trabajan%20las%20editoriales%20en%20mexico&f=false

De la Follie, L. (2017). *Philosophe Sanspretention* [PDF]. Recuperado de <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k82165z/f8.image>

De la Peña, A. (2012). *¿Por qué los fantasmas llevan sábanas y cadenas?* Recuperado de <http://xn--antoniodelapea-2nb.es/index.php/resolviendo-leyendas/92-por-que-los-fantasmas-llevan-sabanas-y-cadenas>

De Prado, C. (2015). *Jurassic World podría hacerse realidad. Te lo dice un experto*. El país. Recuperado de http://elpais.com/elpais/2015/06/11/tentaciones/1434018085_513607.html

Deipers Loquendero 1996. (2015). *Los últimos*. [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9s8q4f2Le3l&list=PLzZrBlfVRp1P6trdTeQgm-ySkwMRZrLWu>

- Descartes, R. (2010). *El discurso del método*. [PDF]. Recuperado de <http://www.posgrado.unam.mx/musica/lecturas/LecturaIntroduccionInvestigacionMusical/epistemologia/Descartes-Discurso-Del-Metodo.pdf>
- desmond9696. (2014). *El fin de una era*. [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Xv4yt3qdONk&list=PLXxFFg1FSjPR6XeEYhycgHqi0xsst35ip>
- Diccionario de Literatura Mexicana Siglo XX. (2004). *Literatura de Ciencia Ficción*. Enciclopedia de la Literatura en México. Recuperado de <http://www.elem.mx/estgrp/datos/34>
- Dick, P. (1992) *Blade Runner ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* España: Pocket Edhesa Recuperado de http://www.ehu.eus/netart/alum0506/elsa/k_ovejas.pdf
- Dr. Marc. (2015). *¿Es posible viajar en el tiempo?* [Blog]. Recuperado de <http://spaceplace.nasa.gov/review/dr-marc-space/time-travel.sp.html>
- Drain, M.; Emmerich, R. (1998). *Godzilla*. [Cinta Cinematográfica]. USA: Centropolis Entertainment y TriStar Pictures.
- Durán, M. (2007). *De la utopía a la distopía*. [Blog]. Recuperado de http://luvina.com.mx/foros/index.php?option=com_content&task=view&id=371
- Echeverría, K. (2011). *Televisión y lectura (2º parte)*. [Blog]. Recuperado de <https://leerxleer.wordpress.com/2011/01/15/television-y-lectura-2da-parte/>
- Ediciones Andrómeda. (2017). *Publique su libro*. Recuperado de <http://www.edicionesandromeda.com/publique.php>
- Egan, G. (1994). *Ciudad Permutación*. [PDF]. Recuperado de <http://inabima.gob.do/descargas/bibliotecaFAIL/Autores%20Extranjeros/E/Egan,%20Greg/Egan,%20Greg%20-%20Ciudad%20permutacion.pdf>

- Eguaras, M. (2013). *Reparto de porcentajes en la edición de un libro impreso*. [Blog]. Recuperado de <http://marianaeguaras.com/reparto-de-porcentajes-en-la-edicion-de-un-libro-impreso/>
- Eliade, M. (1962). *Mito y Realidad*. [PDF]. Recuperado de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2580638.pdf
- Emmerich, R.; Franco, L.; Kloser, H.; Emmerich, R. (2009). *2012*. [Cinta Cinematográfica]. USA: Sony Pictures Entertainment.
- Enciclopedia de Ejemplos. (2016). *15 ejemplos de Función Poética*. Recuperado de <http://www.ejemplos.co/15-ejemplos-de-funcion-poetica/>
- Encuentro Nacional de BookTubers (2016). *Anuario*. Recuperado de <http://booktubemexico.com/>
- Eng Yilian, L. (2012). "La sociología y la literatura. Una aproximación a sus relaciones". *Revista Santiago*. Vol. 128. Recuperado de <http://ojs.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/viewFile/145120204/2647>
- Esquivel, E. (2014). *La industria mexicana atorada por falta de lectores*. Recuperado de <http://www.sdpmoticias.com/columnas/2014/04/24/la-industria-editorial-mexicana-atorada-por-falta-de-lectores>
- estebanlc_rock (2012). "Fantasmas (Descripción, origen, historia)". [Blog]. Recuperado de <http://oscuridadoculta.Blogspot.mx/2012/09/fantasmas-descripcion-origen-historia.html>
- Estefanía J. A. (2010). *Brujas, sus orígenes e historia*. [Blog]. Recuperado de <https://ecosdeladistancia.wordpress.com/2010/08/30/brujas-sus-origenes-e-historia/>
- Expresión Binaria. (2013). *La Historia secreta de los Sumerios*. Recuperado de <http://www.expresionbinaria.com/la-historia-secreta-de-los-sumerios/>

- Faena Aleph. (2016). *Fantasmas y demonios del folclor japonés*. [Blog]. Recuperado de <http://www.faena.com/aleph/es/articulos/fantasmas-y-demonios-del-folclor-japones/>
- Fernández, D. (2014). *La Eva Futura*. [PDF]. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/39208/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Fernández, F. (2007). *Utopías: e ilusiones naturales (El viejo topo)*. España: Intervención Cultural.
- Fernández, M. (2001). *Visiones Periféricas Antología de la Ciencia Ficción Mexicana*. Buenos Aires: Lumen.
- Ferzzola. (2008). *Los inventos de Hugo Gernsback*. [Blog]. Recuperado de <http://www.neoteo.com/los-inventos-e-hugo-gernsback-5396/>
- Ficción y terror AAMR. (2016). Vídeos. [YouTube]. Recuperado de https://www.youtube.com/channel/UCsyg-1WFURInv1_vKCdHs7A/videos
- FicciónCreepy. (2014). Vídeos [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/user/AngelCreepyRC/videos>
- Fingerman, B. (2010). *Paría Z*. España: Factoría de Ideas.
- Flores, C. (2014). *Viajes en el tiempo: teorías, paradojas y posibilidades*. Recuperado de <http://www.cosmonoticias.org/viajes-en-el-tiempo-teorias-paradojas-y-posibilidades/>
- Franco, J. (2011). *La palabra y la unidad léxica*. [Blog]. Recuperado de <http://ortografiadelespanol.Blogspot.mx/2011/07/1-la-palabra-y-la-unidad-lexica.html>

- Francois, J. (2008). *Ciencia*. Seminario de Ingeniería Eléctrica Electrónica. UNAM. Recuperado de http://profesores.fi-b.unam.mx/jlfl/Seminario_IEE/Seminario_IEE_Programa.pdf
- Gallardo, E. (2010). *Qué es la literatura: Definición*. [Blog]. Recuperado de <http://peripoietikes.hypotheses.org/41>
- García, A. (2008). "Identidades y representaciones sociales: La construcción de las minorías". *Nómadas: Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. Vol. 18(2), p. 12.
- García, V. (2010). *Apocalipsis Island. Misión África*. España: Dolmen.
- Giaccardi, E.; Neumeier, E. (2008). *Starship Troopers 3: Marauder*. [Cinta Cinematográfica]. USA: FilmAffinity.
- Gil, M. (2017). *¿Ciencias duras y ciencias blandas? Una falsa dicotomía*. [PDF]. Recuperado de <http://www.ejournal.unam.mx/rca/213/RCA21306.pdf>
- Gómez, A. (2003). *Filosofía y metodología de las ciencias sociales*. Madrid: Alianza Editorial. Recuperado de <http://bit.ly/1Sbynvg>
- Gómez, J. (2005). *Introducción a la Literatura*. [Blog]. Recuperado de <http://www.ensayistas.org/curso3030/introd.htm>
- Gómez, V. (2013). *La definición de la Literatura y la teoría de los interpretantes de Charles S. Peirce*. Murcia: España. Recuperado de <http://ruc.udc.es/bitstream/2183/8683/1/CC081art22ocr.pdf>
- Gonzales, D. (2017). *Man in the Moon*. [PDF]. Recuperado de http://www.fcsh.unl.pt/docentes/rmonteiro/pdf/The_Man_in_the_Moone.pdf
- González, J. (2000). *H. G. Wells, el padre de la Ciencia-Ficción*. Recuperado de <http://mural.uv.es/jorgon/index2.htm>

Gordon, M.; Emmerich, R. (2004). *El día después de mañana*. [Cinta Cinematográfica]. USA: 20th Century Fox, Lionsgate y Centropolis Entertainment.

Grupo Planeta. [Página Web]. Recuperado de <http://www.planeta.es/es>

Grupo Planeta. (2017). *Planeta de Libros*. Recuperado de <http://www.planetadelibros.com.mx/>

Gutiérrez, A. (2012). *Los que deambulan sin sentido*. México: Auto publicación.

Hacker crash (2014). *Vídeos*. [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/user/Thehistorycreators/videos>

Hamilton, E. (2017). *El hombre que evolucionó*. [PDF]. Recuperado de <http://www.buenastareas.com/ensayos/EI-Hombre-Que-Evoluciono-Edmond-Hamilton/2991422.html>

Heinlein, R. (1986). *Historia del futuro III*. Buenos Aires: Hyspamérica Ediciones. Recuperado de <http://archipelagolibertad.org/upload/files2/009%20Otros/9.2%20Literatura/0015%20Heilein%20-%20%20Historia-del-futuro-iii.pdf>

Heyman, D.; Lassiter, J.; Goldsman, A.; Moritz, N. Lawrence, F. (2007). *Soy Leyenda*. [Cinta Cinematográfica]. USA: Warner Bros.

HMLYC X (2014). *Vídeos*. [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/user/HMLYC/videos>

Hurd, G.; Cameron, J. (1984). *Terminator*. [Cinta Cinematográfica]. USA: Hemdale Film, Cinema 84, Euro Film Funding y Pacific Western.

IAB México, (2016). *Comunicado Consumo de Medios*. [Blog]. Recuperado de <http://www.iabmexico.com/news/comunicado-consumo-medios-2016/>

IBOPE. (2017). *Preguntas Frecuentes*. Recuperado de <https://www.nielsenibope.com.mx/preguntas.php>

ICEX. (2004). *El Sector Editorial en México*. [PDF]. Recuperado de http://sic.conaculta.gob.mx/centrodoc_documentos/411.pdf

Idoneos.com. (2009). *El conocimiento científico a través del tiempo*. Recuperado de <http://historiadelaciencia.idoneos.com/>

Imagen pública. (2017). *Publicidad para fomentar lectura, México*. México. Recuperado de https://www.google.com.mx/search?q=publicidad+para+fomentar+la+lectura&dcr=0&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwicqpOZ5Y3aAhUPCawKHXgVBIkQ_AUICigB&biw=738&bih=605

INEGI. (2016). *Estadísticas a propósito del... día mundial de Internet (17 de mayo)*. [PDF]. Recuperado de http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/Internet2016_0.pdf

de Tolentino, Nicolás. *Introducción a la Historia de la Literatura Española*. (2008). Recuperado de <http://www.ieslaaldea.com/documentos/introliterespa.pdf>

Jashni, J.; Parent, M.; Tull, T.; Del Toro, G. (2013). *Titanes del Pacífico*. [Cinta Cinematográfica]. USA: Legendary Pictures.

JCMORAL. (2015). *El Científico como Bribón – Isaac Asimov*. [Blog]. Recuperado de <https://jcmoral.wordpress.com/tag/ciencia-2/>

González, Josh. (2006). *Diario de los No Muertos*. [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0eJ-P-t0F2o>

Kazanjian, H.; Lucas, G.; McCallum, R.; Marquand, R. (1983). *Star Wars: Episodio VI - El retorno del Jedi*. [Cinta Cinematográfica]. USA: LucasFilm.

- Kennedy, K.; Spielberg, S. (1982). *E. T. El extraterrestre*. [Cinta Cinematográfica]. USA: Amblin Entertainment.
- Kennedy, K.; Burk, B.; Abrams, J. (2017). *Star Wars: Episodio VII - El despertar de la Fuerza*. [Cinta Cinematográfica]. USA: LucasFilm.
- Kennedy, K.; Molen, G.; Spielberg, S. (1993). *Parque Jurásico*. [Cinta Cinematográfica]. USA: Amblin Entertainment.
- Kennedy, K.; Wilson, C.; Collier, D.; Wagner, P.; Alpert, G.; Filey, J.; Ito, S.; McGatlin, J.; Witz Spielberg, S. (2005). *La Guerra de los Mundos*. [Cinta Cinematográfica]. USA: Paramount Pictures, DreamWorks y Amblin Entertainment.
- Kepler, J. (2017). *El Sueño o la Astronomía de la Luna*. [PDF]. Recuperado de <https://www.celcit.org.ar/bajar/dla/362/>
- Kingsley, A. (1966). *El universo de la Ciencia Ficción*. Madrid: Ciencia Nueva.
- Kurtz, G.; Kershner, I. (1980). *Star Wars: Episodio V - El Imperio contraataca*. [Cinta Cinematográfica]. USA: LucasFilm.
- Kurtz, G.; Lucas, G. (1977). *Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza*. [Cinta Cinematográfica]. USA: LucasFilm.
- Lakatos, I. (1987). *Historia de la Ciencia y sus reconstrucciones racionales*. [PDF]. Recuperado de <http://asodea.files.wordpress.com/2009/09/lakatos-imre-historia-de-la-ciencia-y-sus-reconstrucciones-rationales.pdf>
- Lasso, R. (2008). *Importancia de la lectura*. [PDF]. Recuperado de http://www.uacj.mx/CSB/BIVIR/Documents/Acervos/libros/Importancia_de_la_lectura.pdf
- Le Bon, G. (2005). *Psicología de las masas*. España: Morata.

Lea noticias. (2012). *Esta es la verdad sobre el hombre lobo*. Recuperado de <http://www.lea-noticias.com/2012/11/02/esta-es-la-verdad-sobre-la-historia-del-hombre-lobo/>

Lican_fgi. (2017). *Hombres Lobo*. Recuperado de <http://territorioloboalfa.galeon.com/index.html>

Carbajal, Liliana. (2010). *Historias Zombis*. México [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/playlist?list=PLLIcw9aW3f5f7kXVbFsHDNh1w0rdzX37N>

Linkmesh Vampiros. (2017). *Vampiros Rusos- Historias de Vampiros y Brujas Balcánicos*. [Blog]. Recuperado de http://www.linkmesh.com/vampiros/articulos/vampiros_balcanicos.php

Llavina, N. (2013). *5 beneficios de la lectura*. Recuperado de <http://www.medciencia.com/5-beneficios-de-la-lectura/>

Lomeli, L. F. (2008). “¿Por qué no leen los que no leen?” [Versión electrónica]. *Revista Bien Común*. Vol. 162, pp. 42-46.

Lorenzon, J. (2007). *La Verdad sobre los Hombres Lobo*. [Blog]. Recuperado de <http://www.neoteo.com/la-verdad-sobre-los-hombres-lobo>

Fundación UNAM. (2017). *Los países donde se lee más*. Recuperado de <https://www.fundacionunam.org.mx/humanidades/los-paises-donde-se-lee-mas/>

Lucas, G.; Winder, C.; Filoni, D. (2008). *Star Wars: La Guerra de los Clones*. [Cinta Cinematográfica]. USA: LucasFilm Animation.

Mabarry, J. (2013). *Lucifer 113*. España: Factoría de Ideas.

Mao Tse Tung. (2017). *Cinco Tesis Filosóficas*. [PDF]. Recuperado de <http://www.ciudadoriental.com/cincotesisfilosoficas.pdf>

Marechal, L. (1969). *Prologo. Historias de monstruos*. Argentina: Ediciones de la Flor.

- Mariátegui, J. (1958). *Siete ensayos de interpretación de la realidad peruana*. Lima: Biblioteca Amauta.
- Mariuzza, M. (2011). *La Ciencia Ficción en la obra de Angélica Gorodischer*. Tesis de Licenciatura. Instituto Superior de Letras Eduardo Mallea.
- Marlitrónx Z. (2014). Vídeos [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/channel/UCi4FYY0poyqyZHb9ZAxxsfA/videos>
- Martinelli, G. (2013). "Julio Verne, el misterioso profeta de la Ciencia Ficción". *La Gaceta Ticomán*. Recuperado de <http://www.lagaceta.com.ar/nota/573903/sociedad/julio-verne-misterioso-profeta-ciencia-ficcion.html>
- Martínez, E. (2015). *La astronáutica antes del primer satélite artificial*. [Blog]. Recuperado de <http://www.cosmonautica.es/4.html>.
- Martínez, J. (2012). *Ensayo Z*. España: Berenice.
- Martré, G. (2004). *La ciencia Ficción en México*. México: IPN. Recuperado de <http://documentos.morula.com.mx/wp-content/uploads/2011/05/Ciencia-ficci%C3%B3n-en-M%C3%A9xico1.pdf>
- Mateo, D. (2011). *Carne Muerta*. España: Dolmen.
- McCallum, R.; Lucas, G.; (1999). *Star Wars: Episodio I - La amenaza fantasma*. [Cinta Cinematográfica]. USA: LucasFilm.
- McCallum, R.; Lucas, G. (2002). *Star Wars: Episodio II - El ataque de los clones*. [Cinta Cinematográfica]. USA: LucasFilm.
- McCallum, R.; Cerasuolo, G.; Chinn, D.; Donova, B.; Ewing, R.; Forester, J.; Higginbotham, D.; Jones, S.; Lee, M.; Lucas, G. (2005). *Star Wars: Episodio III - La venganza de los Sith*. [Cinta Cinematográfica]. USA: LucasFilm.
- McKay, K. (2012). *Zombis*. España: Océano.

- Mendiezabal, R. (2014). *Jorge Luis Borges: lo fantástico y la ficción científica*. [Blog]. Ciencia Ficción en Ecuador. Recuperado de <https://cienciaficcionecuador.wordpress.com/2014/09/01/jorge-luis-borges-lo-fantastico-y-la-ficcion-cientifica/>
- Menéndez, O. (2017). *H. G. Wells, padre de la Ciencia Ficción*. Recuperado de <http://experimentos.about.com/od/experimentos-historicos/a/H-G-Wells-Padre-De-La-Ciencia-Ficcion.htm>
- Metallerz. (2011). *Apocalipsis Z*. Serie Loquendo. [YouTube]. Recuperado de https://www.youtube.com/playlist?list=PLSPYs1u-bHJWnQ9bpfYaN3Q-eIJd_aeJe
- Michel, B. (2006). *Una puerta al Universo: la Ciencia Ficción como agente de divulgación científica*. I Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación CTS+1. México: Palacio de Minería, pp. 1-11.
- Millán, P. (2007). "Género literario y género audiovisual: una propuesta para el relato cinematográfico". *Revista Internacional de Filología y su Didáctica CUACE*. Vol. 30. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce30/cauce30_13.pdf
- Millás, J. J. (1982). *Introducción a la literatura de ciencia-ficción: en la máquina del tiempo*. México: Ediciones Generales Anaya. Recuperado de <http://www.scribd.com/doc/185530593/La-Maquina-del-Tiempo-H-G-Wells-pdf#scribd>
- Miyazaki, H. (1978). *Conan, el niño del Futuro* [Serie de Televisión]. Japón: Nippon Animation
- Wells, H. G. (2011). *Los Relatos Cortos de H.G. Wells: Mobius El Crononauta*. [Blog]. Recuperado de <http://grimoriovoyrich.Blogspot.mx/2011/12/los-relatos-cortos-de-hg-wells.html>

Mono Enojado. (2014). *Zombis*. [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UI9yrbTFfbQ&list=PL5K12ZJagsgRKhzsBrsGxkb9TmmZZcot->

Monsiváis, C. (1958). *Los contemporáneos del porvenir*. Medio Siglo. Recuperado de <https://bcehricardogaribay.wordpress.com/2010/07/20/los-contemporaneos-del-porvenir/>

Moreno, E. (2013). *Ciencias Duras y Ciencias Blandas*. [Blog]. Recuperado de <http://abainv13.Blogspot.mx/2013/03/ciencias-duras-y-ciencias-blandas-en.html>

Moreno, J. (2015). *40 mejores novelas de Julio Verne*. [Blog]. Recuperado de <http://jackmoreno.com/2015/01/01/40-mejores-novelas-de-julio-verne/>

Moskowitz, S. (1965). *Obras Maestras de la Ciencia Ficción*. Argentina: Dronte.

MundoCreepy. (2013). *Z-Cronicles*. [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ysdzf-BdltA&list=PLCx8c89cdYfAUZMf0jSs6E2rZxk0YqDNB&index=3>

Neolesath. (2007). *Diferencias existentes entre las Ciencias Sociales y su Método en Comparación con las Ciencias Naturales*. [Blog]. Recuperado de <http://bit.ly/1Y4c4NK>

Nervo, A. (1898). *La Última Guerra*. [Online]. Recuperado de <http://cfm.mx/?cve=631:16>

Nicol, E. (1965). *Los principios de la ciencia*. [PDF]. Recuperado de <http://www.reflexionesmarginales.com/pdf/20/4.pdf>

Novelly, N. (2008). *Literatura y cine de Ciencia Ficción: perspectivas teóricas*. Tesis de Doctorado. Universidad Autónoma de Barcelona.

Océano. *Grupo Editorial Océano*. Recuperado de <http://www.oceano.com.mx/>

Ordoñez, I. (2015). *Trípodes en un mundo liberado: La Ciencia Ficción de H.G. Wells*. Contra Tiempo MX. Recuperado de

<http://www.contratiempo.mx/#!Tr%C3%ADpodes-en-un-mundo-liberado-La-ciencia-ficci%C3%B3n-de-HG-Wells/c1kod/560c0ed20cf2f0ed7a295056>

Pacheco, J. E.; Monsiváis, C. (2011). *El mundo de la Ciencia Ficción*. [Podcast]. Recuperado de http://www.radiounam.unam.mx/index.php?option=com_k2&view=item&id=159:su-cursillo-el-mundo-de-la-ciencia-ficci%C3%B3n

Parra, S. (2011). *Leer nos cambia el cerebro... más de lo que creemos*. Recuperado de <https://www.xatakaciencia.com/psicologia/leer-nos-cambia-el-cerebro-mas-de-lo-que-creemos>

Penguin Random House. (2015). Grupo Editorial Recuperado de <http://penguinrandomhousegrupoeditorial.com/>

Percy, G. (1880). *Across the Zodiac*. Recuperado de <https://translate.google.com.mx/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.technovelgy.com/ct/content.asp%3FBnum%3D716&prev=search>

Pérez, A. (2007). "Jules Verne ¿Padre de la Ciencia Ficción?" *Revista Digital Universitaria*. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.8/num9/art70/sep_art70.pdf

Pérez, J. (2014). *Cómo nos controlan desde el poder*. Recuperado de <http://elordenmundial.com/economia/como-nos-controlan-desde-el-poder/>

Pinto, J. (2010). "El fenómeno del best seller, la industria editorial y la niña sueca". *El Universal*. Recuperado de <http://archivo.eluniversal.com.mx/columnas/84942.html>

Piñero, A. (2011). *El Diablo en la historia: Egipto. Mesopotamia. Persia*. Recuperado de <http://www.ateoyagnostico.com/2011/07/31/el-diablo-en-la-historia-egipto-mesopotamia-persia-antonio-piero/>

Piñero, A. (2011). *El enemigo bíblico: ¿cómo se entiende el término Satán en el Antiguo Testamento?* Recuperado de <http://www.ateoyagnostico.com/2011/07/31/el->

enemigo-bblico-cmo-se-entiende-el-trmino-satn-en-el-antiguo-testamento-antonio-piero/

Plutarco. (2002). *Obras morales y de costumbres (Moralia)*. España: Gredos.

Portillo, L. (2005). *Revolución Industrial*. [Blog]. Recuperado de <http://www.historialuniversal.com/2010/09/revolucion-industrial.html>

Quintana, A. (2015). *Cómo publicar un libro: 7 tips para dirigir a una editorial sin hacer pardillo*. [Blog]. Recuperado de <http://oficiodeescritor.com/como-publicar-un-libro/>

Quivy, R.; Campenhoudt, L. V. (2006). *Manual de investigación en ciencias sociales*. México: Limusa Editores.

RAE. (2017). *Prot-* Recuperado de <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=IBqd7lItADXX2BzUJBND>

Ramos, J. (2002). *Mutación*. [Blog]. Recuperado de <http://www.ciencia-ficcion.com/glosario/m/mutacion.htm>

Rating México. (2017). *Rating programas: México*. [Blog]. Recuperado de <http://ratingsmx.Blogspot.mx/>

RedactaPress. (2013). *Precios de impresión de libros*. Recuperado de <https://redactapress.wordpress.com/precios-impresio-libros-y-revistas-facil-y-rapido/>

RedHistorer. (2014). *Dead or Alive*. [YouTube]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=b3N548e7i8c&list=PLrUba_OlyDgZQBxmbDIv_s83NVX3iU8rn

Reporteros de HoyMM. (2011). *¿Cómo se mide el rating en México?* [Blog]. Recuperado de <http://reporteroshoy.mx/wp/%C2%BFcomo-se-mide-el-raiting-en-mexico%E2%80%8F.html>

- Reyes, R. (2014). "Audiolibro digital, una industria que comienza en México". *El Financiero*. Recuperado de <http://www.elfinanciero.com.mx/after-office/audiolibro-digital-una-industria-que-comienza-en-mexico.html>
- Reyes, A. (1963). *Obras completas: Tomo XV*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rodríguez, D. (2014). "Publicar un libro tiene su precio". *El financiero*. Recuperado de <http://www.elfinanciero.com.mx/mis-finanzas/publicar-un-libro-tiene-su-precio.html>
- Rodríguez, M. (2009). *Un Universo de Ciencia Ficción*. Recuperado de <http://universodecienciaficcion.Blogspot.mx/>
- Rojas, R. (1994). *Guía para investigaciones sociales*. México: Plaza y Valdés Editores.
- Rousseau, J. (1742). *Le nouveau dedale*. [Blog]. Recuperado de <http://rousseaustudies.free.fr/nouveaudedale.html>
- Ryder W. (2007). *Jedi vs. Sith: The Essential Guide to the Force (Star Wars)*. USA: Ballantine Books Random.
- Sacramento, J. (2013). *Mx-Z*. México: Autopublicación.
- Sacramento, J. (2014). *Sánchez*. México: Autopublicación.
- Sadoul, J. (1973). *Historia de la Ciencia Ficción Moderna 1911-1971*. [PDF]. Recuperado de <http://bibliotecadigital.tamaulipas.gob.mx/archivos/descargas/6306cea860a5efc2d0f0927a0cc4c665a641d879.pdf>
- Schlozman, S. (2012). *Autopsia Zombi, cuaderno secreto del Apocalipsis*. España: Berenice.
- Schneider, H. (1994). *Diccionario de la ciencia para todos*. Madrid: Alianza Editorial.

- Se Dice. (2006). *Amazing Stories*. [Blog]. Recuperado de: leelibros.com/biblioteca/index.php?q=amazing_stories
- Seone, A. (2012). *Alberto Magno, un genio del siglo XIII*. Recuperado de <http://programacontactoconlacreacion.Blogspot.mx/2012/11/alberto-magno-un-genio-del-siglo-xiii.html>
- Serrano, A. (2006). *El Sueño de Hierro de Norman Spinrad*. [Blog]. Recuperado de <http://www.fantasymundo.com/articulo.php?articulo=345>
- Shan, D. (2012). *Zom-B*. New York: Little, Brown and Company.
- Shavelzon, W. (2016). *YouTubers, la nueva forma de vender libros*. [Blog]. Recuperado de <https://elBlogdeguillermoschavelzon.wordpress.com/2016/05/08/youtubers-la-nueva-forma-de-vender/>
- Shavelzon, W. (2016). *Dilema para escritores: ¿Una editorial grande o pequeña?* [Blog]. Recuperado de <https://elBlogdeguillermoschavelzon.wordpress.com/2016/03/19/dilema-para-escriitores-una-editorial-grande-o-pequena/>
- Shelley, M. (1826). *El Último Hombre*. [PDF]. Recuperado de <http://www.cermi.es/es-ES/ColeccionesCermi/Abyectos/Lists/Coleccion/Attachments/9/TripaElultimohombre.pdf>
- Sheridan, K. (2013). *Generación Z*. España: Oz Editorial.
- Shippudennar (2009). *Loquendo Zombis*. [YouTube]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=C1jt63awp3g&index=18&list=PLMe4UbtY_I_10y0zG8AamiJ-MSb_Xdfc
- Silver, J.; Wachowski, L.; Wachowski, H. (1999). *The Matrix*. [Cinta Cinematográfica]. USA: Warner Bros.
- Sísi, C. (2011). *Los Caminantes 3: Hades Nébulas*. España: Minotauro.

Sobhy, S. (2012). *Tales from Ancient Egypt - Volume I: The Adventures of Satni-Khamois and the Mummies*. USA:CreateSpace.

Sociedad Hispánica Jules Verne. (2016). *Biografía Verniana*. Recuperado de <http://shjv.org/verne/biografia>

Sociedad Hispánica Jules Verne. (2016). *Infancia y Juventud*. Recuperado de <http://shjv.org/verne/biografia/biografia-1>

Spielberg, S.; Marshall, F.; Crowley, P.; Tull, T.; Tevorrow, C. (2015). *Jurassic World*. [Cinta Cinematográfica]. USA: Amblin Entertainment y Legendary Pictures.

Subero, E. (1974). "Para un análisis sociológico de la obra literaria". *Revista Thesaurus*. Vol. 39 (3). Recuperado de http://www.bibliodigitalcaroycuervo.gov.co/493/1/TH_29_003_081_0.pdf

Súñer, F. (2010). *Biographia's Herbert George Wells*. [Blog]. Recuperado de http://www.avizora.com/publicaciones/biografias/textos/textos_w/wells_h_g_0001.htm

Swift, J. (1726). *Los viajes de Gulliver*. [PDF]. Recuperado de <http://www.uchile.cl/revistas/autor/swift/gulliver.pdf>

Tello, E. (2008). "Las tecnologías de la Información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México". *Revista de RU&SC*. España. Vol. 4. N ° 2. Recuperado de <http://www.uoc.edu/rusc/4/2/dt/esp/tello.pdf>

The Vampire Club. (2017). *Historia de los vampiros*. [Blog]. Recuperado de <https://thevampireclub.wordpress.com/la-leyenda-de-los-vampiros/historia-de-los-vampiros/>

Toffler, A. (1973). *El "shock" del futuro*. Barcelona: Plaza & Janes Editores. Recuperado de <https://pciucr.files.wordpress.com/2011/03/toffler-alvin-el-shock-del-futuro.pdf>

Torres, M. (2004). *Alberto Magno y la alquimia*. Recuperado de <http://www.laentradasecreta.com/alberto-magno-y-la-alquimia/>

Universidad de Oxford. (2015). *John Wilkins*. [Blog]. Recuperado de <https://weblearn.ox.ac.uk/access/content/group/1803d649-431f-46cd-9428-f1dc63ef43a3/Rare%20Books/wilkins2.html>

Vaz, C. (1983). *Lógica viva*. Uruguay: Técnica.

Vázquez, M. (2009). *Libros de bolsillo, la mejor fórmula en tiempos de crisis*. [Blog]. Recuperado de <http://www.consumer.es/web/es/educacion/cultura-y-ciencia/2009/02/22/183574.php>

Verne, J. (2016). *20,000 leguas de viaje submarino*. [PDF]. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/656610.pdf>

Verne, J. (2016). *París en el Siglo XX*. [PDF]. Recuperado de <https://communities.intel.com/servlet/JiveServlet/previewBody/6673-102-1-9855/Julio%20Verne%20-%20Par%C3%ADs%20en%20el%20siglo%20XX.pdf>

Verne, J. (2016). *La Esfinge de los Hielos*. [PDF]. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/133571.pdf>

Verne, J. (2016). *La caza del meteoro*. [PDF]. Recuperado de <https://clasesparticularesenlima.files.wordpress.com/2015/06/la-caza-del-meteoro.pdf>

Vilas, D. (2011). *Instinto de Superviviente*. España: Dolmen.

Vizcarra, F. (2003). "El cine Futurista y la memoria del porvenir". *Revista Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. Época II. Vol. 9(18), pp. 87-101.

Voltaire. (2017). *Micromegas*. [PDF]. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/157902.pdf>

- Weber, M. (2017). *Estudios críticos sobre la lógica de las ciencias de la cultura*. [PDF]. Recuperado de <https://www.scribd.com/doc/186776501/Estudios-criticos-sobre-la-logica-de-las-ciencias-de-la-cultura-1906-Max-Weber>
- Wellek, R. (1968). *Conceptos de crítica literaria*. Caracas: EBUC.
- Wells, H. (2017). *La Guerra de los Mundos*. [PDF]. Recuperado de http://portalacademico.cch.unam.mx/materiales/al/cont/tall/tlriid/tlriid4/circuloLectores/docs/la_guerra_de_los_mundos.pdf
- Wells, H. (2017). *Lugares secretos del corazón*. España: Aguirre.
- Wells, H. (2017). *El bacilo robado y otros incidentes*. [PDF]. LibroDot. Recuperado de http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/articles-106886_Archivo.pdf
- XBOXER091. (2011). *Vídeos*. [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/user/XBOXER091/videos>
- Zaid, G. (2005). "Los Libros y la UNAM". *Revista Letras Libres*. Recuperado de <http://www.letraslibres.com/mexico/los-libros-y-la-unam>.
- Zaid, G. (2006). "La lectura como fracaso del sistema educativo". *Revista Letras Libres*. México. Vol. 95, pp. 40-41. Recuperado de <http://www.letraslibres.com/mexico/los-libros-y-la-unam>.
- Zanuck, R.; Winter, R.; Burton, T.; (2001). *El planeta de los Simios*. [Cinta Cinematográfica]. USA: The Zanuck Company.
- Zemelman, H. (2014). *Pensar teórico y pensar epistémico: los retos de las Ciencias Sociales Latinoamericanas*. [PDF]. Recuperado de <http://www.ipecaal.edu.mx/Biblioteca/Documentos/Documento7.pdf>