

## PRESENTACIÓN

*Adela Cortijo Talavera, Guillermo López García*  
Universitat de València

---

La ciencia ficción se presenta a menudo, desde la perspectiva crítica, como un género proteiforme y escurridizo difícil de abordar. Ello es debido quizás a que comprende una serie de problemáticas, de temas y de códigos tratados de forma moderada o radicalmente diferente según los subgéneros, y porque además la definición y delimitación genérica de la ciencia ficción ha resultado ser, a lo largo de la historia, bastante polémica. Desde el conflicto que supone escindir la ciencia ficción que surge en el siglo xx a la Anticipación del siglo anterior o a géneros colindantes como el de la Fantasía y lo Fantástico, hasta las disyuntivas observadas en gran parte de los estudios teóricos sobre si incluir o no lo que algunos denominan “Proto ciencia ficción”, esto es: las alusiones a los orígenes, a los griegos, a Luciano o a Cyrano de Bergerac, en búsqueda, probablemente, de orígenes más nobles. O bien circunscribir u observar como una continuación la llamada “Ciencia ficción primitiva” de finales del siglo xix que se manifestó con Julio Verne y H. G. Wells, así como la querella suscitada acerca de cuál de los dos autores podría considerarse el antecesor del género.

Por otro lado, si bien la ciencia ficción es un género que se caracteriza por una extensa y rica producción creativa, lo cierto es que el interés que ha suscitado y el tratamiento que ha recibido por parte del medio académico dista mucho de ser tan enérgico. Desde sus inicios, y a lo largo de mucho tiempo, la ciencia ficción ocupó una consideración menor, generalmente negativa, en el ámbito académico. Asociada con el entretenimiento banal que se estimaba propio de la cultura de masas; dirigida a un público fundamentalmente infantil y juvenil, desprovisto de pretensiones estilísticas; habitualmente ligado con representaciones culturales que, como la propia ciencia ficción, padecieron durante décadas la mala consideración o la desatención de la crítica, como son los casos de la literatura *pulp*, el cómic y, más recientemente, los videojuegos.

En las últimas décadas, sin embargo, y como parte de un proceso más generalizado de reivindicación de la importancia cultural, social y económica

de este tipo de manifestaciones, la academia y la *intelligentsia* han tendido a prestar paulatinamente una mayor atención al género.

El término, que proviene de una traducción errónea de la expresión inglesa *Science-fiction*, fue acuñado por Hugo Gernsback en 1926. Lo introdujo en la portada de *Amazing*, la conocida revista especulativa, después de haber intentado emplear el término *scientifiction* que no llegó a cuajar. De manera que podría decirse que, si esa es la fecha que marca el nacimiento del género, hasta ese momento lo que generalmente seguimos considerando como ciencia ficción serían narraciones científicas, anticipaciones o relatos de viajes fantásticos en el espacio y el tiempo.

La estructura o la base de la que se parte es el impacto producido en la sociedad y/o el individuo por avances científicos y tecnológicos reales o imaginarios en el presente o en el futuro. Las articulaciones y combinaciones que se desprenden después de este esquema son muy diversas. Los temas y motivos más representativos suelen ser los que encuadran al ser humano en cronotopos alternativos. La conquista del tiempo y del espacio, la evasión astronáutica, la infinitud espacial y la manipulación del Cronos ogresco transponen esperanzas, inquietudes y angustias de nuestro tiempo. Las consecuencias de las concepciones novedosas de inventos y adelantos científicos permiten recapacitar sobre la idea del progreso y la artificiosidad cultural. La búsqueda de otras civilizaciones, de vida extraterrestre, de mundos perdidos, paralelos o no al nuestro, origina reflexiones muy diversas en relación con posibles confrontaciones con seres extranjeros hostiles, amenazas alienígenas que ponen en peligro el destino de nuestro planeta. Creando de paso –con la transposición de ataques bélicos reales o imaginarios– auténticas epopeyas con combates y héroes intergalácticos, así como deliberaciones sobre política científica y temas socioeconómicos como la colonización o el esclavismo. Por otro lado, el contacto con otros seres, benignos o malignos, salvajes o extremadamente civilizados, proporciona la oportunidad de definir la naturaleza humana, a partir de una comparación o diferenciación con otros seres de inteligencia artificial. Los peligros de la era robótica, del control tecnológico, de la revolución del *cyborg*, de la clonación y de la manipulación genética crean un desasosiego que plantea graves cuestiones filosóficas de identidad y alteridad. Por último, subyace en la ciencia ficción, con la perspectiva que proporciona el tiempo, el interés por comprobar su relación con la evolución de la ciencia y de la sociedad en la que ésta se inserta. El futuro de la ciencia ficción se ha visto superado, en algunos aspectos, por la propia evolución científica, mientras que otros muchos permanecen inexplorados o se alejan cada vez más –como es el caso, por ejemplo, de la exploración espacial.

Los subgéneros son múltiples: el *Heroic Fantasy*; el *Space opera* –el *western* de la ciencia ficción– la *SCI-FI Hard y Soft*, según si los planteamientos científicos y técnicos sobre los que se basa la obra están tratados con el máximo rigor o no; las utopías; las distopías o cacotopías, o utopías negativas; las ucronías o utopías en el tiempo, el *Cyberpunk* y el *Steampunk* de los años ochenta o el *Postcyberpunk*, son algunas de las numerosas variantes de un género que durante todo el siglo xx ha gozado de un gran ímpetu. No sólo por los planteamientos de crítica social, política e ideológica de toda índole que suscita y ha suscitado, sino también porque ha generado todo un imaginario enormemente atractivo, con unos recursos visuales llamativos y unas atmósferas sugestivas extremadamente cautivadoras para el público.

Un imaginario que, si en sus inicios se desarrolló fundamentalmente en el ámbito de la literatura y el cómic, y sólo de forma esporádica, incluso anecdótica, a través de los medios audiovisuales, conforme el proceso de digitalización ha propiciado el desarrollo de nuevas formas expresivas, como los videojuegos, o la adaptación y evolución y de otras, como el audiovisual, ha podido desarrollarse cada vez en mayor medida y con mayor impacto sobre el público, en un proceso de constante hibridación de géneros y formatos que alumbró nuevas formas expresivas, en lo que Henry Jenkins (2008) denomina “narraciones transmediáticas”.

Piénsese, por ejemplo, en el desarrollo del mundo propuesto en la película *Matrix* (1999), posteriormente ampliado no sólo a través de la segunda y tercera películas de la saga, sino gracias al empleo del cómic, los videojuegos y la animación como vías para amplificar, diversificar y dotar de consistencia a dicho universo. O bien en el fenómeno *Lost*, cuyos tentáculos mediáticos se han extendido y reproducido desde la pequeña pantalla hasta los foros especializados y *blogs* de Internet fomentando un proceso de nutrición mutua. Se trata de una apuesta seguida cada vez por más productos culturales, que tiene que ver tanto con el ansia por colonizar nuevos mercados como con las posibilidades expresivas, tecnológicas y de interacción con el público que propicia el mencionado proceso de digitalización.

En consonancia con lo anterior, en el presente volumen de la revista proponemos una aproximación a este género a través de distintos medios de expresión contemporáneos, de diversas perspectivas narrativas teniendo en cuenta el estudio y análisis de un tema determinado propio de la ciencia ficción contemporánea, la reflexión acerca de un determinado subgénero en la obra de un autor específico, el tratamiento gráfico y visual del género por parte de un autor, de una corriente o de una escuela, los procedimientos estilísticos, la consideración del fenómeno de omnigénero, de hibridación con otros géneros

como puedan ser los relatos de terror, policíacos, eróticos o históricos, así como los cuestionamientos sociales, políticos, ideológicos y filosóficos inducidos por la creación y reflexión de una determinada temática del género.

Este volumen inicia su amplio panorama de intervenciones y miradas con una esclarecedora reflexión teórica de la especialista Noemí Novell –autora de una tesis titulada *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas* (2008)– con el fin de considerar la labor de este género en la narrativa actual y de ilustrar su prolija manifestación en los medios contemporáneos.

Sin considerar inútil o inoperante la tradicional parcelación en subgéneros –pues ha servido y sirve para identificar temas y motivos–, la considera no exhaustiva, desde una perspectiva genérica, para dar cuenta del funcionamiento narrativo de la ciencia ficción. Novell propone tres maneras básicas de actuación del género en los relatos: el género, el modo y la fórmula. Así, la ciencia ficción puede ser el género dominante o rector, modulado por otros géneros; y esto lo expone con los ejemplos de *Flowers for Algernon* (1966) de Daniel Keyes e *Hyperion* (1989) de Dan Simmons, ya que muestran una sólida estructura narrativa cienciaficcional. Puede ser un “modo” del género dominante; como es el caso de *Soy leyenda* (1958) de Richard Matheson y de *Ojos verdes* (1984) de Lucius Shepard. O bien puede ofrecer una participación formulaica, de *topoi*, que no ha de ser observada de forma peyorativa sino como creadora de nexos y de palimpsestos. El ejemplo al que se refiere Noemí Novell es *Almas* (1982) de Joanna Russ.

De este modo, iniciamos el recorrido por un intento de establecer los límites, siempre fluctuantes, de un género que se enriquece gracias precisamente a su propia ductilidad y maleabilidad y a su participación heterogénea en la narrativa de ficción, sea cual sea el medio. A lo que cabría añadir su capacidad intertextual, intericónica y transmediática.

El cómic ha sido, desde los orígenes del género, uno de sus medios de difusión por excelencia. En este número contamos con cuatro interesantes aportaciones de conocidos especialistas que han abordado la expresión de este género en la narrativa gráfica más actual. Sin centrarse en Flash Gordon, Buck Rogers o Superman, ni justificar la deleitosa excusa, para algunos dibujantes, de entregarse a la fantasía desbordante de ilustrar otros mundos, se han decantado más bien por considerar la vigencia y transformaciones del género en el cómic actual.

El crítico Álvaro Pons, en su artículo “Ciencia ficción y erotismo para un cómic adulto europeo” señala la conjunción de elementos culturales y económico-sociales que hicieron posible en los años sesenta, en Europa, la irrupción de una nueva historieta de autor, caracterizada por su exigencia estilística y dirigida a un público adulto. Presenta, en concreto, los casos de

Inglaterra, Francia y Bélgica, con los títulos de *Modesty Blaise* de Jim Holdaway y Peter O'Donnell, de *Barbarella* de Jean-Claude Forest y de *Jodelle y Pravda, la survivreuse* de Guy Pellaert. Una particular visión, erótica y psicodélica, de la ciencia ficción, con unas heroínas fantaeróticas, *sexys*, independientes y decididas, que reflejaban el cambio social de esa convulsa década de mayo del 68. El también especialista del medio, Juan Manuel Díaz de Guereñu, nos ofrece un agudo análisis de la serie *Lupus* (2002-2006) de Frederik Peeters, como muestra de una actualización personal del género. Ya que con esta historia Peeters se aleja intencionadamente, formal y temáticamente, de un determinado concepto de aventura y de tópicos genéricos usados hasta la saciedad en la historieta francobelga. Truismos técnicos que denuncian teóricos como Thierry Groensteen en *Un objet culturel non identifié* (2006) o Harry Morgan en *Principes des littératures dessinées* (2003), al señalar la tendencia a dejarse llevar por la fascinación visual de la fantasía heroica. Frederik Peeters, desmitificador, diverge de los autores de *Métal Hurlant*, de Druillet o de Enki Bilal, y del empleo comercial masivo que se hace de la fantasía en la narrativa gráfica y se emplea en combinar a su gusto, de manera diferente, los ingredientes de la ciencia ficción. Como hace Christophe Blain con el *western* o con las historias de piratas, Peeters se enfrenta a una tradición que él parodia y homenajea a un tiempo –*Solaris* de Tarkowsky–. Se centra, con un expresivo blanco y negro, en unos personajes perdidos en un espacio sideral y onírico, en perpetua huida y búsqueda existencial. Y el protagonista, el anti-héroe Lupus, divaga en un itinerario que parte de la acción y aboca a la pasividad reflexiva.

El trabajo del teórico Pascal Lefèvre combina la curiosa transposición del principio de la *Máquina del tiempo* de Wells en un manga japonés con la posibilidad que ofrece la ciencia ficción de crear vínculos con el presente, esta vez desde el pasado, con el fin de otorgar explicaciones plausibles de la Historia. Kaiji Kawaguchi cuenta, en la serie *Zipang*, cómo un destructor de las fuerzas navales japonesas se transporta a 1942, horas antes del ataque japonés a Pearl Harbour. Kawaguchi, con un estilo gráfico muy cinematográfico, mezcla elementos fantásticos e históricos e invita a una revisión de la Segunda Guerra Mundial y a una especulación sobre el Japón actual. Mezcla de lo paranormal con la explicación de un conflicto bélico y político, *Zipang* recuerda al film *The Final Countdown* (1980) de Don Taylor, en el que un porta-aviones norteamericano desaparecía en una tormenta eléctrica y aparecía en una situación similar, antes de Pearl Harbour, dando lugar a una parecida confrontación entre dos tiempos distintos.

El artículo de Jan Baetens & Thomas Van Parys, centrado en el cómic *cyberpunk The Surrogates* (2005), de Robert Venditti y Brett Weldele, pone de manifiesto la utilización estratégica, en la construcción de esta novela gráfica,

de elementos genéricos que estarían normalmente en desacuerdo con las expectativas de un lector de cómic de dicho formato, que acerca el medio de la historieta al de la literatura. *The Surrogates* es una historia policial de ciencia ficción –a lo *Blade Runner*– en la que los *surrogates*, los sustitutos, son –al igual que los Replicantes– androides idénticos a los seres humanos y dirigidos por ellos por control remoto. Los humanos viven, dependientes y virtualmente, a través de esos seres perfectos de repuesto. Con antecedentes como *Los Títeres* (1969) de Hugo Correa, o las obras de Phillip K. Dick de 1964: *Clans of the alphan moon* y *The Simulacra*, *The Surrogates* plantea el polémico concepto de “humanidad” y como novedad –como sucede con *Watchmen* de Alan Moore en el terreno de los superhéroes, con el que comparte una similitud formal, la combinación de viñetas con textos–, una capacidad auto-reflexiva acerca del género.

Pero la ciencia ficción no es, evidentemente, exclusiva de un medio. Antes bien, se refugia y sobrevive a menudo gracias a un fenómeno transmediático. *The Surrogates* ha sido llevado a la gran pantalla en 2009. Los artículos de Diego Mollá y Montserrat Hormigos dan cuenta de estas transferencias mediáticas. El primero propone un ejemplo y un personaje emblemáticos inscritos en un subgénero híbrido: el de “espada y brujería”, a partir del análisis de la obra de Robert E. Howard. El género, que parte del mismo tronco que la ciencia ficción, se aleja rápidamente de ella en la obra de Howard, por cuanto la explicación a lo insólito deriva de la magia, no de la ciencia. El autor, muy prolífico a pesar de su temprana muerte (se suicidó a los treinta años, tras la muerte de su madre), desarrolló dos importantes personajes de la literatura *pulp* de los años treinta: el rey Kull y, sobre todo, Conan el Bárbaro, figura en la que se centra el análisis de Mollá, que aborda tanto la naturaleza y características del personaje como su relevancia en cuanto claro ejemplo de narración transmediática, que comienza en las novelas, evoluciona y se populariza en los cómics de Marvel (a partir de los años setenta), y se diversifica definitivamente, en los ochenta, cuando se estrenan dos películas sobre el personaje, que también protagoniza nuevos formatos, como el videojuego.

Por su parte, Montserrat Hormigos, autora de una tesis sobre la maternidad en el cine de terror y de ciencia ficción, establece una larga trayectoria del tipo de la mujer planta, del monstruo o el híbrido femenino desde la mitología a la literatura, el cine y el cómic. Parte de la figura central de la mujer como eje actancial central en la narrativa de ciencia ficción, desde la mujer demonizada de las leyendas, al ser natural, entroncado con lo animal y lo vegetal, hasta la mujer confundida con el fenómeno en lo fantástico y la amenaza de la alteridad en la ciencia ficción. Desde las *Metamorfosis* de Ovidio, *La mandrágora* (1911) de Hanns Heinz Ewers, el film expresionista *Alraune* (1927) de Henrik

Galeen hasta la *Poison Ivy* de *Batman*, Hormigos presenta una línea temática evolutiva de relaciones entre lo femenino y la naturaleza desbordada, haciendo referencia obligada a todo tipo de vainas y transformaciones alienígenas como las de *Invasión of the Body Snatchers* (1956) de Don Siegel, *El día de los Trífidos* (1951) de John Wyndham, *The Little Shop of Horrors* (1960) de Roger Corman o *Species* (1995) de Roger Donaldson.

De los géneros fluctuantes y saltos mediáticos, pasamos a la presencia de la ciencia ficción en la dramaturgia y la representación teatral. El artículo de Ignacio Ramos, titulado “Futurismo, comedia y ciencia ficción en el teatro de Alan Ayckbourn”, constituye un completo recorrido por la obra del autor británico. Con gran lucidez y capacidad expositiva, Ramos muestra el uso que hace Ayckbourn de la ciencia ficción como herramienta narrativa obviamente innovadora, pero al servicio, sin embargo, de las reglas narrativas y las lógicas situacionales de la comedia de salón. Se trata de un “teatro burgués de ciencia ficción”, podría decirse así, en el que podemos reconocer la presencia implícita de algunos autores clásicos del género. Es muy clara, por ejemplo, la influencia de las historias de robots de Isaac Asimov. También podemos detectar un argumento similar (aunque hábilmente se le dé la vuelta) en la pieza teatral de Ayckburn *Callisto 5* respecto de la novela de Orson Scott Card *El juego de Ender*, así como preocupaciones similares, respecto de la noción de realidad en un mundo invadido por la tecnología, a las expresadas repetidamente por Philip K. Dick.

La ciencia ficción, originariamente presente en la literatura y el cómic, se despliega en los siglos xx y xxi en los medios audiovisuales. La incidencia del género en estas formas expresivas también tiene un reflejo importante en este volumen, representado por cuatro artículos. En primer lugar, Alfonso Merelo Solá dedica un análisis a la presencia del género en la radiodifusión clásica española, que resulta particularmente destacable por su interés intrínseco, y también por el esfuerzo –casi diríase de naturaleza arqueológica– que supone recuperar los contenidos de un medio tan evanescente como es la radio, carente prácticamente de archivos en las principales emisoras hasta hace bien poco tiempo. Su texto se centra en el análisis de las *Historias para imaginar*, desarrolladas por parte de Narciso Ibáñez Serrador para Radio Nacional de España a mediados de los años 70. La relevancia del autor habla bien a las claras, pensamos, de la oportunidad de este artículo, que nos remite a la incidencia auténticamente masiva que tenía la radio entre el público también en lo concerniente a las narraciones de ficción. En cuanto a la incidencia de la ciencia ficción en el medio radiofónico, sólo tenemos que recordar la extraordinaria importancia que tuvo la narración dramatizada de “La Guerra

de los Mundos” por parte del cineasta Orson Welles a finales de los años treinta en Estados Unidos.

Domingo Pujante González plantea, con el análisis del premiado largometraje de animación *La Planète sauvage* (1973) de René Laloux y Roland Topor, un examen del género considerado como fábula moral o cuento filosófico, así como de un uso poético y vital de la ciencia ficción en un proceso creativo exigente. Expone la particular concepción del género en la Francia de los años setenta, y lo ejemplifica con la adaptación de la novela de Stefan Wul, *Oms en série* (1957), por parte del realizador Laloux y el dibujante pánico Topor. *La Planète sauvage*, a la manera de *El planeta de los simios* de Pierre Boulle, es una crítica latente al racismo y a la opresión de sociedades totalitarias y expone uno de los puntos clave que ha sido tratado repetidamente en ciertas producciones del género: el temor a la desaparición de la especie humana o al menos a su, por ahora, indiscutible supremacía. El mensaje es simple, alerta sobre los problemas de comunicación y de aceptación del otro, y se ilustra en un universo cómico y cruel a un tiempo, poblado por una flora y una fauna surrealistas, extrañas, barrocas y de una gran belleza plástica.

Del espacio insólito y perturbador del bestiario de *La Planète sauvage*, de los Oms y los Draags, pasamos a la necesaria alusión catódica del género. La evolución de la ciencia ficción se manifiesta muy bien en las series de TV. Podríamos citar las de gran éxito emitidas en España, desde los años ochenta, tales como: *Galáctica*, *Estrella de combate*, *La fuga de Logan* o *V*; las paranoicas de los años noventa, entre las que destaca *Expediente X* y *Twin Peaks*; o las de carácter “arqueológico” como *Stargate*. Las series de la primera década del siglo XXI, tras los atentados del 11S, son fruto de una proliferación de los géneros de ciencia ficción y de terror.

El trabajo de Anna Tous aborda uno de los fenómenos audiovisuales que más profundamente han calado en el público en los últimos años: la serie de televisión *Perdidos*, elaborada como un producto audiovisual complejo, compendio de géneros televisivos, con ramificaciones tanto en su entramado narrativo (plagado de incógnitas sin respuesta y continuos giros de guión, siguiendo la estrategia de las *soluciones múltiples*) como en sus derivaciones mediáticas y socioculturales: *Perdidos*, al igual que *Matrix*, comienza en la serie de televisión, pero no acaba allí. Continúa en Internet, en la interacción con los fans, en la creación de un mundo propio. La autora desgrana con brillantez las claves del dispositivo narrativo que propone *Perdidos*, con su propia lógica; o, más bien, su carencia de lógica, o lógica aberrante, basada en sembrar la duda en el espectador, en la presencia continua de lo inexplicado y lo paranormal. En consecuencia, la asociación del relato con el universo de la ciencia ficción es obvia: la historia se centra en una isla que es un sinfín de

enigmas, sucesos improbables o directamente imposibles, por contradecir las leyes de la física. Y combina los géneros de aventuras, el sobrenatural, la tele-realidad y la *conspiranoia*.

Por último, la profesora Sara Martín propone una revisión de conjunto de la lógica narrativa de la ciencia ficción que supere la eterna división (metodológica e incluso conceptual) entre la narrativa literaria y la audiovisual, que Martín considera en realidad poderosamente interrelacionadas, por sus temas, sus lógicas narrativas y sus públicos. También discute en su artículo el tópico que asigna a la ciencia ficción literaria una posición de privilegio, de mayor calidad y profundidad, frente a la superficialidad, sistemático recurso a los efectos especiales y asociación con la mass-cult propia de los contenidos audiovisuales. Frente a esta definición, o precisamente *a partir de* esta misma definición, Martín atina al observar que esa cultura de masas precisamente lo que propicia es que el alcance de la ciencia ficción audiovisual en sus diversas ramas sea, al menos desde la década de los 80, muy superior a la literaria, y sus productos (en muchos casos independencia de la evolución de los efectos especiales) puedan considerarse cualitativamente superiores en términos narrativos, para lo cual parte de ejemplos clásicos como *Blade Runner* o *Dune*.

Desde el punto de vista de la crítica y del lector, la consideración de la ciencia ficción como un género eminentemente masculino en producción y recepción, hace que otra aproximación sea posible desde los estudios de género. Las intervenciones de Ana Monleón e Isabel Clúa versan sobre la ciencia ficción escrita e ideada por mujeres y cuestionan o discuten la etiqueta de “ciencia ficción feminista”. Ana Monleón se centra en los relatos de la escritora quebequense Élisabeth Vonarburg, en los que el prototipo genérico de héroe épico masculino se modifica. Y deja traslucir, con el análisis exhaustivo de la novela *Chroniques du Pays des Mères* (1992), el valor de la transposición espacio-temporal para dejar emerger una crítica social respecto a la construcción del género y los sistemas de poder establecidos. Monleón ahonda, como hiciera Montserrat Hormigos, en el papel de *alien* otorgado a la mujer en las narraciones cienciaficcionalas. Como sucede con la literatura fantástica, la ciencia ficción parece enmascarar viejos arquetipos.

Isabel Clúa, por su parte, se distancia respecto a las etiquetas y distingue entre la producción de ciencia ficción hecha por mujeres –que puede ser tanto o más tradicional en cuanto a sus planteamientos que la de algunos hombres– y los principios y preceptos del feminismo y el post-feminismo. Para ello, examina tres novelas de tres escritoras españolas de ciencia ficción que toman como eje argumental la especulación sobre el género y el sexo: *Planeta hembra* (2001) de Gabriela Bustelo, *La rosa de las nieblas* (1999) de Lola Robles y *Consecuencias naturales* (1994) de Elia Barceló. En la primera, Bustelo

parodia el feminismo radical de los años sesenta con un mundo regentado sólo por mujeres, el Partido XX, una distopía que invierte los roles, como sucede también en la novela de Elia Barceló, en la que un hombre machista se queda embarazado de un alien con un rol genérico y social discordantes con los terrestres. Ursula Le Guin, Joanna Russ, Octavia Butler... han “denunciado” una ciencia ficción repleta de modelos machistas. Y sobre todo han incidido en el hecho de que la ciencia ficción no es tanto un género escapista como una manera de ver con otro prisma nuestra realidad más cotidiana, privilegiando la meditación sobre la identidad y la alteridad.

El artículo de Begoña Sáez, con el análisis de *Los amantes de silicona* (2008) de Javier Tomeo, plantea un eje temático central en la ciencia ficción, a saber, el planteamiento de *ars versus natura*. La atracción decimonónica por lo artificial, desde E.T.A. Hoffman a Villier de l'Isle Adam. Las fronteras nebulosas entre lo humano y lo mecánico. La denuncia de una creciente deshumanización en un contexto de hombre contemporáneo cainista, fratricida, solitario y con serios problemas de comunicación pese a los avances tecnológicos que deberían haber facilitado ese intercambio, véase el teléfono y en nuestros días las redes sociales de Internet. Sáez reflexiona, gracias a una utopía tecnológico-sexual, acerca de la búsqueda de lo intrínsecamente humano en el androide o en el *cyborg*. Y cómo, en nuestra actual sociedad de consumo, donde lo que prima es lo inmediato, lo artificial realista es cotizado y se vuelve más real que lo real. Desde el mito de Pigmalión hasta el maniquí de *Tamaño natural* (1973) de Berlanga, la “muñeca” perfecta, construida y siempre deseable, es ese oscuro objeto del deseo que materializa un Eldorado para muchas mentes y cuerpos insatisfechos.

En este número hemos querido también abordar la ciencia ficción no sólo desde el punto de vista del imaginario sino también en su conexión con lo real. Eusebio Llácer y Fernando Ballesteros han tratado y explicado ciertas incongruencias o descuidos científicos como recursos literarios en el género. El uso de tecnicismos y de lenguaje científico en las narraciones de ciencia ficción a lo largo del s. XX y la conexión directa de este género con el fantástico del siglo XIX, con la confrontación del sujeto al fenómeno extraño e inexplicable.

En el contacto entre la ciencia y la ficción, han conjeturado acerca de la función de las incongruencias científicas desde un punto de vista narrativo estructural y temático, así como de dar cabida a necesidades, ambiciones e incluso ansias de superación de la humanidad.

Finalmente, este volumen incluye dos textos que aportan reflexiones de conjunto sobre el género de la ciencia ficción. El primero de ellos, obra de Aurélie Villers –especialista en ciencia ficción anglosajona y codirectora del

5º Coloquio Internacional de Ciencia ficción de Niza (2005) y del Coloquio Internacional de Cerisy-la-Salle, « Comment rêver la science-fiction à présent ? » (2009)– parte de un análisis literario en principio muy específico, el del prólogo de la novela de Paul Attanasio, *Solis* (1994), que sin embargo es síntoma y representación de tendencias de fondo del género, tales como la incursión en un mundo por definición sorprendente y sin explicación, así como la especial naturaleza del narrador en la novela de Attanasio, de la que el prólogo es al mismo tiempo explicación y factor de distracción del lector.

Por último, el artículo de Juan Julián Merelo, que nos sirve como inmejorable cierre del volumen, alerta sobre la decadencia de la ciencia ficción como género. Como demostración de esta hipótesis, detalla una serie de motivos y consecuencias que determinan una falta de interés por parte del público, la carencia de relevo generacional tras la muerte de los clásicos del género (Asimov, Arthur C. Clarke, Philip K. Dick, ...) y el agotamiento de los temas, muchos de ellos superados por la realidad y otros, por el contrario, deslegitimados por el paso del tiempo (como es el caso, por ejemplo, de la exploración espacial, prácticamente abandonada una vez finalizada la Guerra Fría). Juan Julián Merelo realiza aquí una brillante síntesis de estos problemas, y lo hace, además, desde una perspectiva particularmente enriquecedora en una publicación y un ámbito del saber como los que son propios de *Quaderns de Filologia*: la del científico-tecnólogo (Merelo es catedrático de Informática en la Universidad de Granada).

Los editores agradecemos las interesantes aportaciones de todos los participantes en este volumen dedicado a la ciencia ficción en los discursos culturales y medios de expresión contemporáneos.