

PRESENTACIÓN • ESTÉTICAS DE
CIENCIA FICCIÓNMIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ DELGADO, GABRIEL MONTES DE OCA Y AMADÍS ROSS ■
EDITORES HUÉSPEDES ■

La ciencia ficción en México tiene una historia única. Alejado de los mayores centros de producción científica y tecnológica, nuestro país ha sido un lugar poco propicio para este género. Algunos afirman, incluso, que no existe. Sin embargo su presencia puede rastrearse hasta el siglo XIX, e incluso antes. Lo cierto es que, aunque sea en un proceso lento, la ciencia ficción mexicana ha ido tomando forma mientras se encuentra a sí misma.

Por otro lado, es el género con mayor crecimiento en el ámbito mundial debido a la naturalidad con la que describe y refleja la sociedad contemporánea. Una vez muerto el sueño del eterno progreso, caído el mito romántico de las ideologías políticas, avasallados por un desarrollo tecnológico que avanza más rápido que nuestra capacidad para asimilarlo, hemos encontrado en la ciencia ficción el escaparate perfecto para expresar esperanzas y ansiedades mediante la transfiguración del presente. Esta transfiguración, extrañamiento o *novum*, es la esencia de la ciencia ficción. De aquí nacen utopías y distopías del futuro que se nutren de lo cósmico, de la vida más allá de nuestro planeta, de lo onírico y psíquico, la conciencia, la biología, lo inmaterial, de invenciones y nuevos usos de la tecnología existente e imaginada, de lo atómico, lo cibernético y lo robótico. Todos temas de actualidad con la potencia de alterar nuestros futuros mediato y lejano.

El crecimiento del género y su importancia social ha atraído la atención del mundo académico alrededor del planeta. No es la excepción de México. Por ejemplo, la Universidad Nacional Autónoma de México lleva varios años creando conexiones entre ciencia y la ciencia ficción, como el proyecto “Ciencia-Ficción-Ciencia” del Instituto de Ciencias Nucleares, por mencionar sólo un caso. Del mismo modo, en el Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas (Cenidiap) del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) nació en 2016 el Seminario Estéticas de ciencia ficción. El seminario busca abordar de modo plural y experimental un ámbito prácticamente desconocido como es el de la discusión estética en la ciencia ficción. Desde ahí nació este número de *Discurso Visual*.

En estas páginas, aunque sean electrónicas, el lector encontrará un artículo de Fernando Ángel Moreno que invita a reflexionar sobre las dificultades y contradicciones con las que el mundo académico aborda el estudio del género. No es sencillo aproximarse a un objeto de estudio que durante décadas permaneció bajo la sombra, catalogado como entretenimiento insubstancial hasta que su relevancia hizo imposible voltear hacia otro lado.

Más adelante, Loreto Alonso parte de los conceptos de la mente colmena y el héroe colectivo para realizar un análisis de cómo la ciencia ficción actual no sólo refleja nuestra realidad y nuestra sociedad, sino en las maneras en que se adelanta

a los sucesos, advierte de problemas por venir e incluso propone soluciones. ¿Cómo se construye la identidad en un mundo que empuja a la individualización en un entorno globalizado y digital? ¿Cómo construir una salida de esta atomización homogeneizante?

Mariana Rodríguez Jurado, por su parte, desmenuza la forma en que el *cyberpunk*, subgénero nacido en la década de 1980, ha sido asimilado y mantenido vivo por América Latina, debido a su natural espíritu contracultural, a pesar de que en los ámbitos anglosajón y asiático fue declarado muerto antes del fin del siglo pasado.

Ángela Sánchez de Vera examina la obra de la artista española Marina Núñez y la relación entre consciencia, identidad femenina, los iconos vegetales y la ciencia ficción. El lector podrá apreciar en las páginas de este artículo cómo las estéticas de la ciencia ficción van mucho más allá de la literatura o el cine, y pueden ser utilizadas como un lenguaje propio que trasciende ideas preconcebidas sobre el género.

Posteriormente, Ana Ximena Jiménez Nava nos habla sobre el *giro animal* en dos obras de ciencia ficción mexicana que echan mano del jaguar y el ocelote, felinos de suma importancia en la cultura mexicana. El uso de estos animales sirve a la autora para reflexionar sobre representaciones estéticas no verbales que generan subjetividades distintas con lenguajes y políticas únicos.

Alfonso Fierro parte también de dos obras mexicanas, en este caso un proyecto arquitectónico y una novela, para explorar la retroutopía de ver a la Ciudad de México vuelta a su condición original de lago. La visión glorificada de Tenochtitlán, antigua capital del imperio mexica, se mezcla en el imaginario colectivo con la incuestionable autoridad de la actual Ciudad de México, y a su vez motiva una nostalgia que impulsa a “volver al pasado desde el futuro”. El mito del eterno retorno a través de la ciencia ficción.

Por último, Eduardo Santiago Ruiz analiza las crisis religiosas y la tecnificación de la sociedad contemporánea a través de la relación entre el creador y lo creado en dos películas de ciencia ficción de carácter mítico. ¿Creamos a nuestros creadores? ¿Podemos llegar a ellos, e incluso sojuzgarlos? ¿Es la humanidad sólo un eslabón en una trama cósmica sobre la que vivimos ignorantes?

Esperamos que este número de *Discurso Visual* permita dar constancia de algunas de las preocupaciones estéticas de la ciencia ficción, su relación con la sociedad que le engendró y la manera en que propone, imagina y refleja esperanzas y temores de nuestro mundo actual. Esperamos, a su vez, que contribuya a la investigación académica, artística y estética del género en nuestro país.

Como aportación a este estudio, Miguel Ángel Fernández Delgado escribió el siguiente ensayo que, desde una perspectiva histórica, hace un nutrido recuento de la relación entre estética y ciencia ficción.

AD AESTHETICAM SCIENTIAE FICTIONIS

Para Carlos Gardini (1948-2017) y Brian W. Aldiss (1925-2017),
dos virtuosos cultores de la intersección arte-ciencia

El recién desaparecido autor inglés Brian Aldiss, mejor recordado como uno de los principales representantes de la *new wave* o nueva ola inglesa, tuvo una afición nada casual hacia el arte, y no únicamente por ser uno de los primeros en estudiar las ilustraciones de la literatura de ciencia ficción.¹ Como referencia en su compleja trilogía en el imaginario planeta Helliconia, cuya órbita alrededor de dos estrellas provoca que el ciclo de estaciones se desarrollen a lo largo de un milenio al tiempo que ascienden y terminan dinastías, pintó con todo pormenor, sobre un globo terráqueo, el colorido relieve de dicho orbe.² También escribió una carta-homenaje a Salvador Dalí cuando el pintor español acababa de morir —ejemplo de la atemporalidad en la que viven los grandes creadores—,³ donde le preguntó si había conocido las portadas de la revista *Analog Science Fiction*, pues suponía que, en sus mejores tiempos, habrían sido de su agrado. Finalmente le agradeció por haber reabastecido el limitado vocabulario de imágenes que alimenta la imaginación de los autores de ciencia ficción: “You are the great international SF writer in paint” (eres el gran escritor internacional de ciencia ficción en pintura).⁴

Del jardín de las delicias al jardín del tiempo

Es cierto que existen artistas, como Paul Lehr y Robert R. Foster,⁵ y entre los escritores, J. G. Ballard,⁶ claramente inspirados por el arte de Dalí y otros famosos artistas del surrealismo aunque no hayan pertenecido a dicho movimiento. Motivos limítrofes movieron a Jacques Lacan a sugerir que la ciencia ficción podría pensarse como el territorio inconsciente de la ciencia,⁷ tema sobre el que tejaremos más a fondo después. Debemos partir, entonces, de una duda que ya debe asomar en los lectores:

¹ Brian W. Aldiss, *Science Fiction Art*, Nueva York, Bounty Books, 1975.

² John Clute, *Science Fiction: The Illustrated Encyclopedia*, Nueva York, Dorling Kindersley, 1995, p. 83.

³ Brian W. Aldiss, “Thanks for drowning the ocelot”, en *The Detached Retina: Aspects of sf and fantasy*, Syracuse, Syracuse University Press, 1995, pp. 8-15.

⁴ *Ibidem*, p. 15.

⁵ Vincent di Fate, *Infinite Worlds: The Fantastic Visions of Science Fiction Art*, Nueva York, Penguin Studio, The Wonderland Press, 1997, pp. 76 y 77, 202.

⁶ “J. G. Ballard, surrealism, dreams, and the primitive iconography of science fiction”, <<https://surrealistjunkie.wordpress.com/2016/12/07/j-g-ballard-surrealism-dreams-and-the-primitive-iconography-of-science-fiction/>>. Consulta: 22 de octubre, 2017.

⁷ Igor Bogdanoff y Grichka Bogdanoff, *L'effet science-fiction: À la recherche d'une définition*, París, Robert Laffont, 1979, pp. 280 y 281.

¿en dónde reside la diferencia específica del arte de la ciencia ficción?, y sobre todo ¿qué es aquello que lo diferencia de las propuestas que se le asemejan y muchas veces, por equívoco, se le llegan a asimilar?

En esencia, puesto que buscamos explorar la que podría ser la estética de la ciencia ficción como lo anuncia nuestro título latino, se trata de la misma característica que la deslinda de la fantasía: el contexto con una explicación técnica o científica, incluso si esta última se halle apenas sugerida.⁸ Los siguientes ejemplos podrán aclararnos este principio general. En el estudio que dedicó a indagar los orígenes del arte fantástico y surrealista, el poeta y crítico de arte Edward Lucie-Smith⁹ remarcó la importancia de no considerar en forma aislada las obras artísticas sino, en principio, recordar el marco histórico o entorno en que surgieron. Las pinturas de Hieronymus Bosch (El Bosco), al que debemos algunas de las primeras obras panorámicas con perspectiva aérea,¹⁰ reflejan imágenes sugeridas por un obsesivo temor a la muerte y al pecado, tan difundidos en su época,¹¹ mientras que, a ojos actuales, podrían tomarse como paisajes de civilizaciones extraterrestres o bocetos del próximo parque de diversiones para adultos. Obstinciones similares a las del autor del *Jardín de las delicias* pueden verse en artistas bajo su influencia, como Brueghel el Viejo, aunque desdibujadas. Reaparecieron, dentro de otro contexto, en François Desprez, autor de las *Sueños raros de Pantagruel* (1565), y Nicolas de Larmessin en la serie de *Vestuarios grotescos* (ca. 1700), pues se inspiran en obras satíricas o recrean personajes de la vida cotidiana de un modo fantástico, los cuales podían verse o imitarse en los bailes de disfraces o mascaradas.¹²

A partir del Renacimiento surgieron las ilustraciones con fines didácticos que, a la vista de un contemporáneo, podrían sugerir representaciones de seres o escenarios de dimensiones o realidades ajenas a la nuestra. Las formas abstractas dibujadas por Erhard Schoen (o Schön), autor de *Tratado de la proporción de las figuras* (1538), y Lorenz Stöer, en su *Geometria et perspectiva* (1555), no son sino ejercicios de proporción de las dimensiones correctas de la figura humana y de cómo lograr vistas convincentes en perspectiva de edificaciones diversas, incluso imaginarias.¹³ Sobre esto último trabajó también Giovanni Battista Piranesi en su famosa serie de las *Prisiones* (1749-1750, 1761), llevando esta modalidad artística a su culminación, a la manera de “caprichos”, y sin duda a los linderos de la poesía y la música al ofrecer variaciones magistrales sobre el mismo tema.¹⁴

⁸ Para una discusión más amplia, a partir de algunas teorías contemporáneas de renombre, véase Adam Roberts, *The History of Science Fiction*, Nueva York, Palgrave Macmillan, 2005, pp. 1-20.

⁹ Edward Lucie-Smith, *The Waking Dream: Fantasy and the Surreal in Graphic Art, 1450-1900*, Londres, Thames and Hudson, 1975, p. 7.

¹⁰ Di Fate, *op. cit.*, p. 17.

¹¹ Lucie-Smith, *op. cit.*, pp. 7 y 8.

¹² *Ibidem*, pp. 9-11.

¹³ *Ibid.*, pp. 11 y 12.

¹⁴ *Ib.*, pp. 12 y 13. Luigi Ficacci, *Giovanni Battista Piranesi: Gesamtkatalog der Radierungen*, Colonia, Taschen, vol. I, 2011, p. 118.

Acerca de un famoso artista contemporáneo de Hieronymus Bosch, pero radicalmente distinto a él, Leonardo da Vinci, se ha dicho que adelantó varios inventos del porvenir. Sin el propósito de restarle méritos, los historiadores de la ciencia medieval y renacentista nos explican que sus bien conocidos logros se debieron no sólo a un talento artístico muy superior a sus contemporáneos, sino también a que perteneció al grupo de artistas-ingenieros que demostraron los procesos de invención y la forma en que las técnicas, al concluir la Edad Media y en el Renacimiento, podían combinarse bajo patrones originales. Por ejemplo, su famoso boceto de ornitóptero, del que ya existían especulaciones teóricas documentadas, contaba con antecedentes de ensayos de vuelos mecánicos, como el del inglés Eilmer en el siglo XI, registrado por el cronista William de Malmesbury.¹⁵

Entre los artistas-ingenieros que precedieron a Leonardo podemos mencionar al médico germano Konrad Kyeser, al anónimo autor del manuscrito *Hussite war* (*La guerra de los husitas*, ca. 1430), a Filippo Brunelleschi, Mariano di Jacopo Taccola, León Battista Alberti, Roberto Valturio, autor del tratado *De re militari* (*Sobre la cuestión militar*, 1472), Francesco di Giorgio Martini y Johannes Müller, conocido como *Regiomontanus*, inventor de varios aparatos para la observación astronómica. Aunque una generación menor que Leonardo, vale la pena recordar, por último, a Polidoro Virgili, autor del tratado *De rerum inventoribus* (*Sobre los inventores de las cosas*, 1499), que puede considerarse la primera historia de la tecnología. Estos autores no sólo concibieron angustiantes maquinarias bélicas, sino también sifones, bombas de mano y de pie, molinos y serruchos hidráulicos, hornos, equipos rudimentarios de buceo o turbinas de agua, entre muchos otros.¹⁶ Gran parte de sus conceptos estaban adelantados a su época, pero sólo pertenecen marginalmente a la manifestación artística que nos interesa. Sus equivalentes contemporáneos serían los bocetos de ingeniería para automóviles y otros transportes del futuro.

El orfebre germano Christoph Jamnitzer, en el *Nuevo libro de figuras grotescas* (1610), insufló vida en algunos arabescos con el fin de hacerlos librar batallas campales al lado de batracios y langostas montadas sobre carneros, sierpes voladoras y otros seres indescriptibles¹⁷ posiblemente inspirados por las guerras descritas a mediados del siglo II por Luciano de Samosata.¹⁸ Aunque su propósito era simplemente ornamental, adelanta la idea de crear un mundo surgido de la imaginación, es decir, ajeno a referencias religiosas, políticas, educativas —como no sea la ancestral crítica que Erasmo resumió al decir que la guerra sólo es grata a quienes no la conocen— o de otro tipo que las dictadas principalmente por la estética y la propia inventiva. Esta tendencia aparece más desarrollada en artistas posteriores como Filippo Morghen, autor de la

¹⁵ Frances y Joseph Gies, *Cathedral, Forge, and Waterwheel: Technology and Invention in the Middle Ages*, Nueva York, HarperCollins, 1994, pp. 238 y 239.

¹⁶ *Ibidem*, 237-2375. Miguel Ángel Fernández Delgado, *Tecnología y ciencia ficción*, Saarbrücken, Editorial Académica Española, 2012, pp. 1-4.

¹⁷ Lucie-Smith, *op. cit.*, p. 12.

¹⁸ Sobre la importancia de Luciano, especialmente a partir del Renacimiento, véase Christopher Robinson, *Lucian and his Influence in Europe*, Chapel Hill, The University of North Carolina Press, 1979.

serie de grabados titulada *La vida lunar* (1768), con su feliz mundo de habitables calabazas suspendidas o flotantes y primitivos cazadores montados sobre quimeras.¹⁹

En el siglo XIX, la Revolución Industrial y el romanticismo concedieron los elementos que hacen más fácilmente reconocible nuestro arte. A partir de entonces es posible separar la protociencia ficción de la ciencia ficción propiamente dicha, es decir, diferenciar las obras que la antecedieron al reunir sólo algunas de sus características de las que ya contienen la totalidad de sus elementos. En la gráfica, su primer expositor de renombre es el francés Grandville (seudónimo de Jean Ignace Isidore Gérard), artista incomprendido en su época pero cuyo libro titulado *Otro mundo* (1844)²⁰ es un verdadero portento de imaginación visual, y por ello ha sido reivindicado como precursor tanto del surrealismo²¹ y los cómics como del cine de animación.²² Pero de su variopinto bestiario sólo nos interesa, por pertenecer propiamente al arte que nos convoca, la serie de inventos de uno de sus personajes, el doctor Bluf, creador de los autómatas de vapor que ofrecen conciertos en los festivales bajo su patrocinio; también de las plantas nómadas y del método para hacer grandes algunos animales pequeños y pequeños a otros grandes, y finalmente de los peculiares aparatos voladores para visitar los lugares más insólitos del planeta.

A Grandville lo relevaron varios compatriotas: los ilustradores de los viajes extraordinarios de Jules Verne,²³ y también Albert Robida, acertadamente llamado “el Verne del lápiz”,²⁴ pues en sus novelas-álbum ilustradas, *Los viajes extraordinarios de Saturnin Farandoul* (1879), *El siglo veinte* (1883), *La guerra en el siglo veinte* (1887), *La vida eléctrica* (1890) y *El ingeniero von Satanás* (1919), no dejó lugar —aéreo, terrestre o submarino— fuera del alcance de sus exóticos pero no menos elegantes transportes, maquinarias y edificaciones.

Uno de los últimos artistas que mencionaremos en este recorrido histórico es el estadounidense de origen vienés Frank R. Paul. En 1914 coincidió en Nueva York con otro inmigrante de lengua germana, natural de Luxemburgo, Hugo Gernsback, que doce años después fundaría la revista *Amazing Stories*. Gernsback, al reconocer el talento de Paul, lo contrató como director artístico de todas sus revistas. Su especialidad en el dibujo arquitectónico y técnico le dio vida a los artefactos, trajes espaciales, ciudades y seres extraterrestres, estilo art déco, que poblaron los sueños futuristas de la primera mitad del siglo XX.²⁵

¹⁹ La serie de grabados de Morghen se utilizó hace pocos años para ilustrar una edición alemana de los viajes espaciales del conocido espadachín narigudo: Cyrano de Bergerac, *Reise zum Mond und zur Sonne*, Eichborn Berlin, Frankfurt am Main, 2004.

²⁰ Sigo la edición de Grandville, *Otro mundo* (ed. José-Benito Alique), Barcelona, Hesperus, 1988.

²¹ Lucie-Smith, *op. cit.*, p. 11.

²² José-Benito Alique, “Prólogo” a Grandville, *op. cit.*, pp. xxxii-xxxiv.

²³ Arthur B. Evans, “The Illustrators of Jules Verne’s *Voyages Extraordinaires*”, en *Science-Fiction Studies*, núm. 75, vol. 25, julio, 1998, pp. 241-270.

²⁴ J. J. Bridenne, “Robida, el Jules Verne del lápiz”, prólogo a Albert Robida, *La guerra del siglo veinte*, Madrid, La biblioteca del laberinto, 2009, pp. 7-12.

²⁵ Stephen D. Korshak, *From the Pen of Paul: The Fantastic Images of Frank R. Paul*, Orlando, Shasta-Phoenix, 2009.

Desde luego, no resulta posible mencionar a la totalidad de los artistas, ni a lo largo de la historia ni a lo ancho de sus manifestaciones, pues sólo hemos tratado de identificar la propuesta estética que ha tenido hasta hoy la ciencia ficción más conocida por el público general para deslindarla de otras manifestaciones con las que se le podría confundir a través de los que consideramos sus principales representantes.²⁶

Como haremos al hablar de América Latina, traemos también a la memoria, para cerrar el apartado, a un artista que nunca ocultó sus principales fuentes de inspiración. El también escritor estadounidense Robert Smithson, pionero del arte en tierra (*land art*), muerto prematuramente al viajar en un monóptero desde el cual supervisaba locaciones para sus obras, a lo largo de su carrera adoptó la iconografía de la ciencia ficción: en un inicio fueron alienígenas, exploradores espaciales y sus vehículos; después cayó bajo el encanto irresistible de los paisajes postapocalípticos de J. G. Ballard y, asimismo, elaboró teorías sobre la entropía y el concepto del tiempo en el arte.²⁷

Otros días, otros ojos

El arte ruso, dentro de esta corriente, ha estado ligado al desarrollo de la cosmonáutica, aunque casi siempre mezclado con alegorías desde Yuri Shvets, quien representó la conquista del espacio antes de la segunda Guerra Mundial a partir de los bocetos del pionero de los cohetes a propulsión, Konstantin Tsiolkovski. Sobresalieron después Andrei Sokolov y el cosmonauta y pintor Alexei Leonov.²⁸ La misión espacial conjunta Apolo-Soyuz (julio de 1975), así como otros encuentros posteriores de colaboración científica entre Estados Unidos y la entonces Unión Soviética, impulsaron exhibiciones binacionales de arte espacial y de ciencia ficción como el Planetfest, a partir de las cuales surgió la publicación de una interesante obra con artículos y fotografías de las propuestas de los principales artistas de ambos países.²⁹

Entre los latinoamericanos,³⁰ el iniciador es el brasileño Henrique Alvim Corrêa, que ilustró, en 1906, una edición belga de *La guerra de los mundos* de H. G. Wells,³¹

²⁶ Para un panorama del arte y los principales artistas de la ciencia ficción anglosajona hasta el término del siglo XX, recomendamos el libro de Di Fate, *op. cit.*

²⁷ Thomas A. Zaniello, "Our future tends to be prehistoric: Science fiction and Robert Smithson", en *Arts Magazine*, mayo, 1978, pp. 114-117; Eugene Tsai, "The Sci-Fi Connection: The IG, J. G. Ballard, and Robert Smithson", en Lawrence Alloway (ed.), *Modern Dreams: The Rise and Fall of Pop*, Cambridge, The MIT Press, 1988, pp. 71-74; Rory O'Dea, "Reflections on science fiction: The other side of Robert Smithson's mirror-travel", en Sarah J. Montross, *Past Futures: Science fiction, Space Travel, and Postwar art of the Americas*, Cambridge, The MIT Press, 2015, pp. 106-115.

²⁸ Vasili Zajárchenko, "Sí, la pintura de ciencia ficción es un arte...", en *Literatura Soviética*, núm. 428, 1984 (2), pp. 174-181; F. C. Durant, III, "Soviet Space Art", en *Analog Science Fiction / Science Fact*, agosto, 1975, pp. 144-146.

²⁹ William K. Hartmann, Andrei Sokolov, Ron Miller y Vitaly Myagkov (eds.), *In the Stream of Stars: The Soviet / American Space Art Book*, Nueva York, Workman Publishing, 1990.

³⁰ Salvo indicación en contrario, sigo a Miguel Ángel Fernández Delgado, "Saudade for space, utopia, and the machine in Latin American art", en Sarah J. Montross, *op. cit.*, pp. 48-60.

³¹ Existe edición facsimilar: H. G. Wells, *La guerra de los mundos*, Buenos Aires, Libros del Zorro Rojo, 2016.

aunque algunas de ellas son muy cercanas a los originales aparecidos en Pearson's Magazine de abril-diciembre de 1897.

Es a partir del inicio de la era atómica y de la carrera espacial que el interés por la tecnología y sus logros invadieron la imaginación de algunos artistas de renombre. Al mexicano David Alfaro Siqueiros le fascinaron las posibilidades del uso de la energía del átomo, como demuestran las pinturas *Aeronave atómica* (1956), *Explosión en la ciudad* (1935) y *Fundición atómica* (1956); además escribió que en la época de la conquista espacial no se podía tener, "respecto del paisaje, la misma lírica, el mismo romanticismo que tuvieron los hombres de las épocas en que aún no dominaba el espacio. Esta necesidad del paisaje cósmico es parte de su nueva naturaleza".³² Quienes parecen haber comprendido el mensaje, en una parte importante de su trabajo, fueron Raquel Forner y Rufino Tamayo. La argentina comenzó la denominada *serie del espacio* el mismo año del lanzamiento del Sputnik I (1957), misma que prolongó hasta 1974, con su colorido universo poblado por *astroseres* nacidos de la convivencia de los astronautas con los habitantes de otros mundos. Por su parte, el mexicano mantuvo la mirada en las alturas desde que fue testigo del paso del cometa Halley en 1910. A partir de ese momento los fenómenos celestes, que trató de representar con la mayor precisión, poblaron sus lienzos con paisajes sublimes, como bien representa una de sus pinturas más personales a este respecto: *Terror cósmico* (1954). Siempre pendiente de los descubrimientos espaciales, criticó duramente el uso militar del espacio y la deshumanización de la sociedad.³³

El chileno Roberto Matta es, con toda probabilidad, el artista más importante y prolífico para la estética de la ciencia ficción en la región latinoamericana. Demostró un temprano interés hacia las posibilidades teóricas del viaje espacial, como refleja su pintura *Space Travel (Star Travel)* (1938), pero los sucesos de la segunda Guerra Mundial parecen haber definido su actitud crítica frente al avance tecnológico. Desde 1942 desarrolló su característica visión de la realidad a través de lo que llamó *le vitreur*, con lo que quiso representar el mundo entre lo que parecen cristales o vitrinas. Los horrores de la guerra fueron simbolizados por humanoides totémicos en posiciones contraídas y amenazantes insectos mecanomorfos. Pocos años más tarde destacó los efectos deshumanizantes de la tecnología y de ciertas estructuras sociales, reiterando su constante preocupación por las cadenas de poder que comprometen la libertad humana, cumpliendo su propio *dictum*: "la imaginación es un ojo en el centro del centro". La carrera espacial moderó en cierta medida su fe en el progreso, pues a partir de entonces comenzaron a proliferar en sus creaciones los espacios organizados en compartimientos que aparecen en perspectiva, pero en los que nunca faltó el ser

³² Miguel Ángel Fernández Delgado, "Siqueiros y la necesidad del paisaje cósmico", en Itala Schmelz y Ana Echeverri (coords.), *Siqueiros paisajista*, México, Editorial RM, 2010, pp. 84-89.

³³ Norma Ávila Jiménez, *El arte cósmico de Tamayo*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Editorial Praxis, 2010.

humano, que representa el azar, y las máquinas, que simbolizan la eficacia y la precisión insensible.³⁴

La fascinación por los ambientes acuáticos y espaciales lograron una afortunada sinergia en la obra del argentino Gyula Kosice, que, en 1944, declaró en un artículo que “el hombre no ha de terminar en la Tierra”, con lo que parecía anunciar su proyecto artístico-tecnológico de *La ciudad hidroespacial*, una especie de base geoes-tacionaria donde se desarrollará la humanidad del futuro.³⁵

Los dos últimos artistas que mencionaremos han manifestado su inspiración directa en la musa híbrida de la ciencia y la ficción. El mexicano Manuel Felguérez, siempre fiel al expresionismo abstracto y al constructivismo en que fue formado, exploró, desde principios de la década de 1970, las posibilidades del arte asistido por computadora, tanto en pintura como en escultura, para dar origen a un conjunto de obras vinculadas: *El espacio múltiple* (1973) y *La máquina estética* (1975).³⁶ Se apartó un poco después de estos caminos para indagar el fenómeno de la percepción, y experimentó con diversos materiales, sobre todo para continuar con sus inconfundibles esculturas que parecen celebrar, sin descanso, la armonía del universo.

El cubano Mario Gallardo (que también firma sus lienzos como Odrallag), culpa al avistamiento durante su infancia de un zepelín, que surcó el firmamento de La Habana, y a la lectura de *La nebulosa de Andrómeda* (1957) de Iván Efremov, por la presencia en sus obras de soles multicolores, naves espaciales y máquinas del tiempo que parecen mimetizar los más veloces procesos biológicos. A mediados de la década de 1980 formuló el *Manifiesto Macrocósmista*, subtulado “género pictórico de ciencia ficción”, donde resume sus ideales artísticos y reafirma su propósito de ofrecernos “un espacio atiborrado de signos y soluciones simbólicas”, “la máquina humanizada”, “la velocidad del tiempo”, y el “canto a la paz que exige nuestro planeta para la conservación de la vida humana, y todo cuanto el hombre ha creado hasta hoy en pos del bienestar y el desarrollo”.³⁷

Como sucedió con el anterior recorrido del arte en el mundo occidental, no nos permite el presente espacio mencionar a todos los creadores, sino únicamente a los que gozan de amplia trayectoria y distinciones internacionales, pues fueron ellos quienes comenzaron a señalar el camino dentro de una expresión artística

³⁴ Damián Bayón, “Matta: Un original inventor de signos”, en *Matta: Mattamorfofis en Viña, Viña del Mar*, Municipalidad de Viña del Mar, ca. 1999, pp. 12-14; y Anne Tronche, “Les grands transparents”, en *Fiction*, num. 156, noviembre, 1966, pp. 151 y 152.

³⁵ Gyula Kosice, “Manifiesto: La ciudad hidroespacial”, <www.kosice.com.ar/esp/resenas.php>. Consulta: 31 de octubre, 2017.

³⁶ Elisa García Barragán, “Manuel Felguérez: pintor del alma de la ciencia”, en *Ciencia y Desarrollo*, núm. 109, marzo-abril, 1993, pp. 85 y 86.

³⁷ Rafael Carralero, “Gallardo, astronauta de la imaginación”, en *Mira*, núm. 372, 11 de junio de 1997, pp. 36 y 37.

en pleno auge evolutivo que transita invariablemente de lo más popular a lo más refinado.³⁸

El bosque mítico

Ahora bien, podríamos preguntarnos si, dentro de todas estas manifestaciones artísticas existen denominadores o patrones comunes. Al abarcar un panorama tan vasto como la imaginación técnica y sus múltiples escenarios,³⁹ las imágenes que se le asocian tampoco resultan fáciles de catalogar. Sin embargo, para volver a explorar su simbolismo y las relaciones con la mente humana, como se prometió al principio, recurrimos al estudio de Gary K. Wolfe, que ha explorado los principales iconos o figuras clave de la literatura de ciencia ficción,⁴⁰ los cuales creemos se pueden encontrar también en el mundo del arte, a saber: la nave espacial, la ciudad, los paisajes ruinosos, los robots y los monstruos; los tres primeros son imágenes del entorno, los dos restantes, de la humanidad.⁴¹

Para Wolfe es posible encontrar múltiples formas en las que la ciencia, como se manifiesta a través de la ciencia ficción, se convierte en un paradigma moderno del mito, pues ésta se dedica a explorar también los aspectos o resabios míticos del pensamiento racional, especialmente los que existen en el razonamiento científico.

Los iconos que hemos mencionado nos permiten transitar de lo conocido a lo desconocido. Así, verbigracia, la nave espacial, un auténtico microcosmos de nuestra sociedad, puede funcionar en ambos sentidos. Su imagen resulta el instrumento adecuado para trasladar a los seres que representan lo que conocemos hacia aquello que no resulta familiar o es completamente inusual. La propia nave puede trasladar a seres alienígenas hacia nuestra realidad, trayendo lo ignoto al mundo cotidiano. Con la ciudad y sus ruinas o los paisajes apocalípticos ocurre lo mismo.⁴²

Los autómatas pueden ser resabios de la esclavitud, de una mejor humanidad (como los robots de Isaac Asimov) o una degeneración de la misma. Esto último nos aproxima al monstruo, que representa el poder del ser humano transformado del Dr. Jekyll en el señor Hyde.⁴³

³⁸ Sólo mencionaremos a un par de artistas mexicanos que iniciaron en el medio publicitario pero colocados recientemente en la mira de coleccionistas nacionales y extranjeros gracias a su calidad: Jaime Ruelas (Itzel Sainz, Juan Rogelio Ramírez y Antonio Ramírez, *Jaime Ruelas: Ilustrando el High Energy, arte fantástico mexicano*, Lleida-México, Editorial Milenio, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, 2015) y Raúl Cruz Figueroa (Raúl Cruz Figueroa, *El arte fantástico de Racrufi*, México, Tinta negra y roja, 2011; y <racrufi.com>. Consulta: 2 de noviembre, 2017).

³⁹ Al respecto, véase Istvan Csicsery-Ronay, Jr., "The seven beauties of science fiction", en *Science Fiction Studies*, núm. 70, vol. 23, noviembre, 1996, pp. 385-388.

⁴⁰ Gary K. Wolfe, *The Known and the Unknown: The Iconography of Science Fiction*, Kent, The Kent State University Press, 1979.

⁴¹ *Ibidem*, p. 31.

⁴² *Ibid.*, pp. 17 y 18.

⁴³ *Ib.*, pp. 18 y 19.

La musa metálica

Para dar término a este recorrido, puesto que la ciencia ficción siempre ha presumido su peculiaridad como literatura de ideas, queremos mencionar, aunque sea brevemente, y sin afán de exhaustividad, a los escritores y artistas que han hecho propuestas acerca del arte y sus posibilidades.

Gerardo Murillo, el Dr. Atl, no sólo escribió algunos textos de ciencia ficción,⁴⁴ también desarrolló por décadas, mientras estuvo en busca de mecenas, el proyecto de fundar una comunidad, que llamó Olinka, donde se darían cita las mentes más creativas, tanto del ámbito científico como artístico, libres de injerencias políticas, culturales, económicas y cualesquiera otras para el libre desarrollo de sus trabajos; tan ambicioso llegó a ser que contaría con su propio centro de exploraciones espaciales y plataforma de lanzamiento de cohetes.⁴⁵

Aunque ha sido llamado el profeta del desastre, J. G. Ballard era capaz de imaginar obras tan fascinantes como las que aparecen en las historias reunidas bajo el título de *Vermilion Sands* (1971), que alude a un lugar desértico donde existe una colonia de artistas que pueden hacer esculturas en las nubes, estatuas y plantas cantoras, casas móviles y sensibles, máquinas creadoras de poesía, vestimentas con vida propia...; y no solamente nos ofreció *La exhibición de atrocidades* (1970), tan controvertida y no menos crítica, con resonancias hacia ciertas tendencias actuales de la creatividad artística.⁴⁶

Por su parte, el estadounidense Michael Bishop, en *La transfiguración del Conde Geiger* (1992), describió la desventura de un famoso crítico de los trabajos artísticos más exquisitos que, a raíz de un accidente, su rostro asemeja el de un personaje de historieta. Esta trama le sirve no sólo para contar una divertida novela, sino que a la vez nos hace reflexionar sobre la dicotomía entre el arte docto y el popular, y la sociedad que permite tanto su distancia como sus distintas percepciones.⁴⁷

El musicólogo y escritor estadounidense Lloyd Biggle, Jr., aunque ha sido poco traducido a nuestra lengua, creó una serie de historias alrededor de las misiones de un comité cultural que trabaja con diferentes razas planetarias, evitando interferir en su desarrollo, pero ofreciendo detalles increíbles acerca de sus propias identifica-

⁴⁴ Dr. Atl, *Un hombre más allá del universo*, México, Ediciones Botas, 1935; y "El hombre que se quedó ciego en el espacio", en Miguel Ángel Fernández Delgado (ed.), *Visiones periféricas*, Buenos Aires-México, Grupo Editorial Lumen, 2001, pp. 76-84.

⁴⁵ Cuauhtémoc Medina González, *Una ciudad ideal: El sueño del Dr. Atl*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1991; Jacobo Königsberg, *Olinka: ciudad ecuménica*, México, Cuadernos de Teoría y Visión, 1967.

⁴⁶ J. G. Ballard, *Vermilion Sands*, Nueva York, Berkley, 1971; *The Atrocity Exhibition*, Londres, Jonathan Cape, 1970.

⁴⁷ Michael Bishop, *La transfiguración del Conde Geiger*, Barcelona, Grijalbo, 1994.

des culturales. También es autor de algunas historias en las que explora las relaciones entre la ciencia y el arte.⁴⁸

Entre los hispanoamericanos podemos recordar al español José Carlos Somoza, en cuya novela *Clara y la penumbra* (2001)⁴⁹ el llamado hiperdramatismo permite convertir a modelos en lienzos vivientes, mismos que pueden ser vendidos, alquilados por coleccionistas o acechados por un asesino serial debido a sus peculiares convicciones sobre los fines del arte, y al argentino Carlos Gardini, autor de *El libro de las voces* (2001), donde describe el singular planeta Delfos. Aunque parece imposible, en él existe una sociedad regida por la música, donde los animales también emiten sonidos armónicos, obra que le valió el primer lugar del premio UPC, organizado anualmente por la Universidad Politécnica de Cataluña.⁵⁰ ▼

⁴⁸ Lloyd Biggle, Jr., *The Rule of the Door and Another Fanciful Regulations*, Nueva York, Doubleday & Company, 1967; *The Still Small Voice of Trumpets*, Nueva York, Doubleday & Company, 1968; *The World Menders*, Nueva York, Doubleday & Company, 1971; *The Metallic Muse*, Nueva York, Doubleday & Company, 1972; *Monument*, Nueva York, Doubleday & Company, 1974; *A Galaxy of Strangers*, Nueva York, Doubleday & Company, 1976.

⁴⁹ José Carlos Somoza, *Clara y la penumbra*, Barcelona, Planeta, 2001.

⁵⁰ Carlos Gardini, "El libro de las voces", en Miquel Barceló (ed.), *Premio UPC 2001: Novela corta de ciencia ficción*, Barcelona, Ediciones B, 2002, pp. 23-107.