

TEXTOS Y CONTEXTOS

*Science Fiction and the White
Puzzle Fallacy: Aesthetic Influence
and Academic Silence*

■ **La ciencia ficción y la falacia
■ del rompecabezas blanco:
■ influencia estética y silencio
académico***

RECIBIDO • 3 DE SEPTIEMBRE DE 2017 ■ ACEPTADO • 16 DE OCTUBRE DE 2017

FERNANDO ÁNGEL MORENO/ACADÉMICO Y DOCENTE ■
famoreno@ucm.es ■

PALABRAS CLAVE

estética ■
ciencia ficción ■
estudios culturales ■
arte ■
crítica ■

KEYWORDS

aesthetics ■
science fiction ■
cultural studies ■
art ■
criticism ■

RESUMEN

Las influencias de la ciencia ficción se analizan desde sistemas teórico-críticos asumidos tanto por aficionados como por investigadores. Por este motivo, suelen estudiarse con más interés aquellas obras que introducen temas y formas de ciencia ficción en sistemas ajenos al propio discurso del género, y se quedan a menudo fuera aquellas obras desarrolladas desde concepciones estéticas diferentes. Se propone un análisis de la mirada estética que subyace en las diferentes influencias, tanto artísticas como analíticas.

ABSTRACT

The influence of science fiction is generally studied from the point of view of theoretical and critical systems assumptions accepted by both laymen and researchers. For this reason, works which introduce sci-fi themes and forms within systems which are alien to the genre's own discourse are usually studied with greater interest, while works issuing from different aesthetic notions are often left behind. This article suggests an analysis of the aesthetic point underlying the genre's artistic as well as analytical influence.

* Este artículo es un resultado del proyecto de investigación financiado *Teoría de las emociones y el género en la cultura popular del siglo XXI* (FEM2014-57076-P) del Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Innovación y Competitividad de España, proyecto dirigido por la Dra. Helena González.

El rompecabezas blanco

Cuando se conoce mejor cómo funciona el arte se conoce mejor cómo funciona la ciencia ficción. También ocurre al contrario: cuando se conoce mejor cómo funciona la ciencia ficción, se conoce mejor cómo funciona el arte.

Para explicarlo, propongo el ejemplo del rompecabezas blanco. Como saben los aficionados a los rompecabezas, uno blanco lo es precisamente porque no tiene ninguna imagen sobre sus piezas. La pericia del jugador ha de encontrarse en el reconocimiento de las formas de dichas piezas, nunca iguales, y su correspondiente lugar en la superficie. Resulta fascinante como ejercicio intelectual y requiere la habilidad del interpretador del caos sobre el que se pone orden.

Aplicado al arte, encontramos analogías interesantes. Por ejemplo, una gran parte de los estudios estructuralistas funciona como un rompecabezas blanco al plantear la obra como un caos formal que debemos volcar sobre la mesa, desarmar completamente y volver a armar de la única manera posible. Durante ese proceso, el analista “entiende” la estructura y demuestra un enorme conocimiento de los aspectos formales de las piezas y de sus vinculaciones entre sí, pero se pierde la imagen.

Asumamos ahora que el rompecabezas blanco está cortado a mano por un hábil artesano que pretende elevar el nivel de dificultad. En ese caso, el analista intenta penetrar de algún modo en la destreza creativa del autor; aplaude su pericia. Así funciona la canonización basada en el ingenio del artista.

Sigue sin importar nada el dibujo, puesto que ni siquiera existe en la mente del analista ni en la del creador. Se aplauden la perfección técnica y la falta de errores en el diseño, no la expresividad por sí misma. Esta es la falacia del rompecabezas blanco que se da en los análisis meramente formales.

Vayamos un poco más allá: supongamos ahora que el analista está interesado sólo en la historia y la biografía del creador del rompecabezas. De hecho, apenas toca el rompecabezas. Se pasa meses, quizás años, estudiando la época en que fue creado y los problemas personales del artesano que lo diseñó. Podría argumentarse que esta comparación es falaz, puesto que los biógrafos y los historiadores del arte jamás trabajan sobre un rompecabezas blanco, sino sobre fondo y forma. Ahora bien, mi pregunta es: ¿qué más da? Ni siquiera monta el rompecabezas, no disfruta de la experiencia de armarlo ni de lo que expresa, pero en caso de hacerlo, no coloca las piezas según su forma, sino los datos biográficos del autor y la historia del momento, con lo que quizá deba romper algunas piezas, forzarlas, o en el mejor de los casos montar sólo algunos grupos de piezas aquí y allá.¹ Piensa: “¿Estoy seguro de que esta pieza la modeló el día que le despidieron? ¿Pudo tenerla diseñada tiempo

¹ Este problema está ya en los inicios de la hermenéutica, en realidad no resuelto hasta hoy por ninguna teoría que pretenda ser totalizadora. Véase Peter Szondi (1975), *Introducción a la hermenéutica literaria*, Madrid, Abada, 2006, pp. 77-94.

atrás y se puso a modelarla justo ese día para no pensar en el despido? ¿O no pudo dejar de pensar en el despido? Yo no podría. Pero Paco, sí. Bueno... ¿Qué más da? Tiene sentido analizarla desde el despido...". Todos los argumentos se basan, salvo casos excepcionales, en vaporosas intuiciones, como cualquier psicólogo diría sobre una terapia basada en obras realizadas hace décadas, tal vez cientos de años.

Avancemos otro paso: no nos interesa ni armar el rompecabezas ni estudiar su momento de producción. Sencillamente, analizamos a un grupo de jugadores que sin pensar demasiado no sólo fuerzan piezas, sino que las mezclan con las de otros rompecabezas y, cuando les comentamos que su resultado no tiene sentido, nos responden: "A mí me gusta así". No los juzgamos. Únicamente nos preguntamos por qué lo arman como lo arman. Así se trabaja el rompecabezas blanco desde la teoría de la recepción.

Las primeras técnicas todavía se enseñan en los colegios e institutos donde se dice que, al montar el rompecabezas correctamente, nos encontramos con una imagen y sólo esa, pues no caben otras formas de armarlo. Es un rompecabezas blanco, aunque tenga una imagen, lo que importa es montarlo del modo correcto.

¿Cuál es la falacia? Ante todo, que una obra estética no es un rompecabezas ni mucho menos uno blanco. Tanto la mayoría de los filólogos y filósofos como los profanos toman el análisis de una obra como el montaje de un rompecabezas blanco. Construyen una teoría formal a la que la obra se ajusta, afirman hablar del contenido —sin ser verdad— y lo defienden como si sus vidas dependieran de ello. Pero sólo arman un rompecabezas blanco, en el que el contenido funciona como una parte de la forma. Se trata de meras acrobacias intelectuales que a su vez contemplan la obra como acrobacia intelectual.

De este modo interpretan también muchos expertos en alegorías medievales o muchos filólogos marxistas. Así, el contenido suele depender de una o dos metodologías muy reduccionistas y preconcebidas que terminan por encajar rígidamente en el montaje.²

² Un buen ejemplo sería el análisis del personaje de Superman realizado por Umberto Eco (1964) en *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen, 1989, pp. 226-256.

En el fondo, todos tendemos a ello al analizar el arte, pues no tenemos espacio ni tiempo para más de una lectura y una metodología por obra. El problema surge cuando postulamos que nuestro acercamiento es el único posible y canonizamos y "descanonizamos" a partir de esa postura.

Hagamos ahora que la ciencia ficción influya en el artículo académico y pensemos que, en realidad, las piezas de nuestro rompecabezas son objetos pluridimensionales que encajan de muchas maneras entre sí, según la dimensión desde la que las contemplemos. No sólo eso. Además, aceptemos a todos los receptores como diferentes generaciones terrestres y extraterrestres, mutantes, androides, que añaden a las piezas formas que no estaban al ser creadas miles de años atrás. Por si fuera poco, algunas formas del pasado se han perdido irremediabilmente debido al paso del tiempo, los agujeros negros y las tormentas solares. Es decir, aceptemos que la novela *El corazón de las tinieblas*, por ejemplo, puede ser estudiada con resultados diferentes desde el feminismo, el poscolonialismo, el estructuralismo, la recepción en diferentes épocas o el biografismo, entre otros. Aceptemos también que nuestros intereses, nuestros horizontes de expectativas al analizar, difieren de los defendidos por los académicos de la década de 1960 y finales del siglo XIX. Las piezas encajan de diferentes maneras según la metodología que empleemos.

Por otra parte, todas esas piezas se acoplan mejor entre sí cuando conseguimos complementarlas desde las diferentes dimensiones, de modo incluso que una misma pieza puede encontrarse en varios lugares al mismo tiempo. Así, un personaje puede ser muy ético desde un punto de vista y muy poco ético desde otro, según lo analicemos desde el poscolonialismo o desde el feminismo.

Por último, en el objeto estético los cambios en la imagen que tiene el rompecabezas —una foto de un pequeño pueblo, un cuadro de Matisse, un retrato de un campesino macedonio— cambian la propia forma de las piezas. Dicho de otro modo, según el momento en que tomo el rompecabezas, este tiene sobre sí el retrato de Inocencio X de Velázquez o las deconstrucciones del mismo por parte de Francis Bacon. Según la imagen que el rompecabezas ostenta en ese momento, las piezas tienen una forma u otra, van en una posición o en

otra. No vemos del mismo modo al Satanás de *El paraíso perdido* hoy que en el siglo XVII. Ambas lecturas deben ser realizadas: la actual y la de entonces, pero las piezas encajan de modo diferente según la imagen.

Lo que tenemos aquí es la diferencia entre un pensamiento lineal, único y fuerte —el del rompecabezas blanco— y un pensamiento mucho más pluridimensional, complejo y débil —el del rompecabezas multidimensional.³

¿Podemos decir que tenemos un único rompecabezas si las piezas y la imagen cambian cada vez? ¿Acaso no es la misma obra sobre la que siempre trabajamos? Habría que introducir una variable que no se encuentra ni en la imagen ni en la forma geométrica. Usemos el peso de cada pieza como si todas las imágenes, en el fondo, giraran en torno a una serie de temas constantes, pues existe cierta regularidad en el objeto estético; se parte siempre de una misma obra.

Esto lo entienden muy bien los directores teatrales, que saben que cada lectura del libreto es única. Para apoyar la explicación, propongo un ejercicio de clase. Comparemos a lo largo de un seminario cuatro versiones cinematográficas de *Macbeth*: Orson Welles, de 1948; Akira Kurosawa, de 1957; Roman Polanski, de 1971, y Justin Kurzel, de 2015, en busca de lo que tienen en común. Vemos cómo muchas piezas desaparecen según la versión, así como las imágenes se transforman ante nuestros ojos, como ocurre en sucesivas puestas en escena de una obra teatral. Nada más empezar, descubrimos que las palabras de la pieza original cambian radicalmente en cada versión. Tras el análisis, sólo quedan en común unos pocos motivos muy sencillos y que autónomamente no se diferencian en nada de los sen-

cillos motivos de un cómic o de una película de ciencia ficción, cuya riqueza expresiva está en su carácter simbólico autónomo, integrados en una estructura simbólica mayor. Es el *shiuizet* —el encadenamiento expresivo de motivos— que estudiaban los formalistas rusos,⁴ y que C. S. Lewis,⁵ desde la fábula, defendía como principal elemento estético de la narrativa.

Todos ellos se muestran de maneras muy, muy diferentes según la versión. Es decir, el peso y los temas implicados se reducen en el fondo a unas pocas unidades narrativas que activan el imaginario y ponen en funcionamiento el juego estético. ¿Shakespeare es sólo eso? Ni mucho menos. Pero lo que queda de *Macbeth* tras las diferentes interpretaciones es sólo eso, si no consideramos análisis ideológicos multiperspectivistas: un rompecabezas blanco.

La ciencia ficción desde las teorías de algunos rusos y alemanes

¿Qué tiene que ver todo esto con la ciencia ficción y su influencia? Sentemos algunas bases más, ahora desde la erudición teórica.

A menudo se ataca a la ciencia ficción por características que la contemplan como sub-literarias, como cierta tendencia a los personajes estereotipados, las tramas simples, los diálogos burdos y la metarreferencialidad genérica. Ahora bien, esas características no son especialmente buenas o malas si consideramos la obra de un modo no lineal, es decir, como si al montar el rompecabezas buscáramos piezas de otros rompecabezas, o nos preguntáramos si falta alguna, o si realmente no se correspondieran las que hay. Se trata de la típica desesperación del novato: “¡Las piezas están mal! ¡Es imposible acabarlo!”.

Un buen ejemplo es el cómic estadounidense proveniente de la estética *pulp*. Cuando en la década de 1960 Jack Kirby revolucionó este lenguaje con sus creaciones de ciencia ficción —*Los Cuatro Fantásticos*, *Estela*

³ Por “pensamiento débil” no se entiende un pensamiento que ha costado poco realizar o que no se sostiene, sino todo lo contrario. El término refiere a un tipo de reflexión sobre un hecho, reflexión que para resultar más consistente debe complementarse con otras y mantener siempre una posibilidad de refutación o de matización según cambien las circunstancias o aparezcan nuevos argumentos. Explica Eco que “El ser es tal que se pueden dar diferentes interpretaciones”, en Umberto Eco (1997), *Kant y el ornitorrinco*, Barcelona, Lumen, 2013, p. 55. Esa realidad heterogénea del ser se hace más patente en el ser estético, motivo por el cual el pensamiento débil se ha centrado especialmente en él a lo largo de la posmodernidad. Por eso Eco añade: “El arte puede decir lo que dice porque el ser mismo, en su lánguida debilidad y generosidad, es el que acepta esta definición, y disfruta de verse visto como mudable, soñador, extenuadamente vigoroso y victoriosamente débil”, *ibidem*, p. 68.

⁴ Véase Viktor Sklovski (1919), “La conexión de los procedimientos de la composición del *shiuizet* con los procedimientos generales del estilo”, en Emil Volek, *Antología del formalismo ruso y el grupo de Bajtín: polémica, historia y teoría literaria*, Madrid, Fundamentos, 1992, p. 125.

⁵ Véase C. S. Lewis (1937-1965), “Sobre la historia o fábula”, en *De este y otros mundos*, Barcelona, Alba, 2004, pp. 27-50.

Plateada, Thor, X-Men, Hulk, entre otros—, numerosos aficionados universitarios comenzaron a aplaudir su imaginario. Directores de cine como Federico Fellini⁶ o Alain Resnais⁷ defendieron su grandeza y creatividad, mientras numerosos académicos continúan hasta hoy con ataques a este lenguaje por “infantilismo”, “estereotipado”, “tramas lineales”... Lo mismo había pasado con las primeras publicaciones de novela negra, e igual o pasaría con el cine de terror de las décadas de 1970 y 1980.

Una buena manera de acercarse con criterio al rompecabezas de la ciencia ficción literaria la aporta quien habría sido su mayor enemigo: Theodor W. Adorno. Desinteresado por el biografismo y el idealismo romántico, su estética de la negatividad profundizaba en la problemática lucha que se realiza dentro del texto estético entre sujeto lector —histórico— y forma.⁸ El principal problema de Adorno, a mi juicio, era su obsesión con el análisis “despierto”, con la “imprescindible” disección autoconsciente, reflexiva, de la obra estética. Sin dicha profundización, según él, el disfrute estético no podría recibir tal calificativo.

¿Sucede esto con la ciencia ficción? Hasta cierto punto sí, como ocurre con los cómics de este género. Si alguien se acerca a los de autoría de Jim Starlin sobre Thanos, el Capitán Marvel o Dreadstar sin saber y dejándose llevar únicamente por la trama, quizás haga una lectura vacua, superficial, sin verles la gracia. Por el contrario, deberá mirar el rompecabezas más allá de lo inmediato.

¿Quiere esto decir que cada vez que un chico abre una novela de Robert Silverberg o consigue en video *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956) de Don Siegel, debe tomar lápiz y papel, meterse en la biblioteca

y no salir en dos meses? Este es uno de los problemas de la teoría de Adorno: considerar que la emoción no basta para el disfrute de una obra estética, sino que resulta imprescindible la distancia que la razón aporta, no toma en cuenta que el chico que disfruta el cómic establece su propia estética de la negatividad a nivel intuitivo.

Por fortuna, muchos años antes que él, los formalistas rusos ya habían apostado por la lectura no lineal. Se basaban en que, ante el objeto estético, la mente realiza un ejercicio de combinación entre las emociones y la razón que deriva en el disfrute estético: el *zaum* o lenguaje transracional.⁹ Es decir, el cerebro realiza ese viaje exigido por Adorno, pero de un modo mucho más abstracto e intuitivo. Los formalistas defendían que el analista estético debe estudiar ese proceso. Es decir, el análisis racional y distanciado —la reflexión sobre el rompecabezas— no resulta imprescindible para la experiencia estética, sino que la explica y, si acaso, la enriquece. Es decir, se trata de entender: 1) que, cuando los lectores o espectadores están montando el rompecabezas de la ciencia ficción de maneras diferentes, no están malinterpretando la estructura, sino que juegan en sus múltiples dimensiones, 2) que, al observar tanto la estructura del rompecabezas de la ciencia ficción como las acciones del jugador, somos capaces de montarlo desde diferentes dimensiones y además proponer lecturas para otros jugadores.

Después, llegaron los estudios culturales a partir de las necesarias aportaciones de Michel Foucault¹⁰ y de la Escuela de Constanza.¹¹ El primero defendía que los jugadores y los analistas de las obras como rompecabezas eran incapaces de ver que la suya era una manera lineal de mirar, que confundían epistemología con ontología, un fallo tradicional en la historia de la estética. Los compañeros de Constanza llamaban la atención sobre el hecho de que nadie jugaba como los analistas decían, sino todo lo contrario. En cada época, los jugadores inventaban las reglas de rompecabezas, y sólo jugaban los rompecabezas que se adaptaban a dichas reglas. Daba

⁶ Véase Sean Howe (2012), *Marvel cómics: la historia jamás contada*, Torroella de Montgrí, Panini, 2013, p. 62.

⁷ *Ibidem*, p. 115.

⁸ Véase Theodor Adorno (1970), *Teoría estética*, Madrid, Akal, 2004, pp. 219-277. “El carácter doble del arte en tanto que autónomo y en tanto que *fait social* se comunica sin cesar a la zona de su autonomía”, p. 15. No obstante, pese a la potencialidad de sus teorías para aplicarlas a la cultura de masas, el filósofo alemán no supo entender estas últimas. Junto a Max Horkheimer, dedicó varios textos a criticarla durísimamente, en particular la radio y el cine de Hollywood, a partir de —según ellos— su alienante sistema de producción. Véase Theodor W. Adorno y Max Horkheimer (1947), “La industria cultural. Ilustración como engaño de masas”, en *Dialéctica de la ilustración*, Madrid, Akal, 2008, pp. 133-181.

⁹ Véase Pau Sanmartín Ortí, *Otra historia del formalismo ruso*, Madrid, Lengua de Trapo, 2008, pp. 157-172.

¹⁰ Véase Michel Foucault (1969), *La arqueología del saber*, Madrid, Siglo XXI, 2009.

¹¹ Véase Hans Robert Jauss (1977), *Experiencia estética y hermenéutica literaria. Ensayos en el campo de la experiencia estética*, Madrid, Taurus, 1992.

igual lo que los analistas dijeran o lo que los propios autores pretendieran. Esto se debía a que los propios rompecabezas contenían en sí mismos esa naturaleza multidimensional.

Con estas bases, los estudios culturales comenzaron a entender la ciencia ficción como una manera de superar las rígidas reglas de juego impuestas por los analistas anteriores y los jugadores anteriores.¹² Los lectores y espectadores de ciencia ficción entendían estas nuevas reglas desde el principio porque comenzaban a jugar a muy temprana edad. En su manera de hacerlo no necesitaban ni que el rompecabezas estuviera completo ni que todas las piezas encajaran exactamente. Por este motivo, películas con tantos problemas de guión como la primera entrega de *La Guerra de las Galaxias* o novelas tan irregulares como las de *Fundación* de Isaac Asimov provocaban críticas a la realidad en la que vivían y potenciaban su creatividad. Lo mismo ocurría con el resto de la narrativa de ciencia ficción, como con los cuentos de la edad de oro del género y las películas de serie B. Si bien la novela negra disponía de piezas fácilmente adaptables a las reglas del rompecabezas blanco de la crítica tradicional —como la mirada sórdida y crítica a un sistema social decadente o la trama causal rigurosa—, la ciencia ficción mostraba comportamientos incomprensibles en un adulto —como la risa megalomaniaca del científico loco al apretar el botón de su arma del infinito o lo de vestir pijamas coloridos para combatir el Mal—, imposibilidades de la razón —como viajar a más velocidad que la de la luz o que los cazas suenen en el espacio— e imágenes escapistas —como los mundos de cuatro soles y criaturas exóticas. Todos estos eran elementos hiperbólicos que de modos similares se aceptaban en otro tipo de rompecabezas como la poesía, donde lo exagerado y lo irracional no precisan de coherencia argumental ni de comprobación empírica, ni se reniega de la mirada infantil o adolescente sobre la realidad.

¹² En la bibliografía incluyo referencias a diferentes estudios culturales que responden a esta preocupación por parte de Jane Donawerth, Nalo Hopkinson y Uppinder Mehan, Jessica Langer, Justin Larbaestier, Sarah Lefanu, Tom Moylan, Robin Roberts, Natalie M. Rosinsky y Jenny Wolmark.

El avance de la ciencia ficción

Kazuo Ishiguro, Philip Roth, Cormac McCarthy, Eduardo Mendoza, Francois Truffaut, José Saramago, Gonzalo Torrente Ballester, Antonio Buero Vallejo, Stanley Kubrick, Adolfo Bioy Casares y muchísimos otros autores con obras realistas y estructuras narrativas estilísticas más o menos “tradicionales” han empleado recursos de la ciencia ficción en algún momento. Antes que ellos, desde la tradición utópica renacentista, lo habían hecho otros como Miguel de Unamuno, Azorín, Aldous Huxley o George Orwell.

¿Eran todos ellos fanáticos de las novelas de ciencia ficción? ¿De las películas de serie B? La mayoría de ellos, no. De hecho, a menudo sus excelentes obras de ciencia ficción se combinan con otras menos interesantes donde no parecen entender bien los procedimientos del género, puesto que se limitan a introducirlos en estructuras demasiado tradicionales.

Lo que no descubrió la crítica tradicional, y todavía en la mayor parte de las universidades no se contempla, es que el imaginario simbólico y la libertad creativa —argumental, ficcional, estilística— de la ciencia ficción abrían un campo ilimitado de posibilidades expresivas y de crítica sociocultural. ¿Por qué? Porque los académicos aún trabajaban con rompecabezas blancos o, lo que es casi lo mismo, con una única imagen en una de sus multidimensionales superficies. Sin embargo, el arte avanzó más rápido que la crítica.

Pese a los complejos de inferioridad individuales o sociales de autores y editoriales —que negaban que sus libros de ciencia ficción fueran de ciencia ficción—, la nueva manera de entender el rompecabezas explotó, al tratarse de una visión mucho más correcta de la estética y del mundo que el rompecabezas blanco o que el de una sola imagen. Las diferentes dimensiones del objeto estético de la ciencia ficción resultaban fascinantes para explorar nuestra realidad y las posibilidades del arte narrativo. Por ello, cada vez influyeron más en arquitectura, escultura, literatura, cine y cómic —a menudo de modo inconsciente. Trágicamente, en torno a las décadas de 1950 y 1960, las obras iniciadoras crearon un poderoso imaginario estético-cultural mientras caían paradójicamente en el ostracismo.

Desde entonces, según han ido apareciendo nuevas generaciones de artistas y críticos —formados desde esta manera de experimentar lo estético, la timidez y los tabúes— las críticas y las distancias se han atenuado. Nos encontramos entonces con cierta cotidianeidad en la manera de leer la ciencia ficción, como una estrategia cuya constante necesidad de justificación deja de tener sentido. Se creó una brecha generacional entre el creador y el artista que viven los recursos de la ciencia ficción como algo cotidiano y los que continúan montando sus rompecabezas blancos.

Así, entre las nuevas generaciones, quien conoce bien el género activa inmediatamente su concepto de arte como espacio multidimensional. Eso ocurre con obras de artistas como las esculturas y los videos robóticos y ciberpunks del serbio Viktor Kis o las criaturas extraterrestres del argentino Adrián Villar Rojas, que remiten a formas comunes en la ciencia ficción, así como a tópicos y motivos que se entrecruzan con el género. También culturas tan alejadas de la ciencia ficción en sus orígenes como la japonesa emplean hoy conceptos como ciborg, androide o realidad virtual en obras tan complejas como *Ghost in the Shell*, *Pluto*, *Ergo Proxy*, *Paprika* o *Neon Genesis Evangelion*. Videjuegos como las series *Bioshock* y *Mass Effect* consiguen éxitos internacionales con obras sumamente interesantes sin atención ninguna por parte de la crítica del rompecabezas blanco. Cómicos por autores como Moebius o Bilal son ampliamente reconocidos por los especialistas y son despreciados de los programas académicos por “no ser literatura”. No lo son, en efecto; ni falta que les hace. Uno de los problemas reside en que en la jerarquía académica “lo literario” se canoniza más rápidamente que cualquier otro lenguaje.

La mayoría de estas obras resultan difíciles para analistas tradicionales y son ignoradas una y otra vez en las universidades hasta que nuevos investigadores las introducen bajo la condescendiente —cuando no desaprobadora— mirada de sus colegas.

El salto generacional no se percibe sólo en la diferente elección de temas y motivos que estudiar, sino en las teorías que se emplean para los mismos. Sistemas supuestamente “universales” de análisis como el de la complejidad psicológica de los personajes o como el de la complejidad estructural chocan con los personajes planos, las tramas lineales y la multitud de “errores”

causales o de “verosimilitud”. Menos obsesionados a menudo con esas fantasías de “perfección narrativa”, los autores de ciencia ficción se interesan más por la expresividad de sus objetos estéticos. Una y otra vez aparece el escándalo hacia la canonización de obras que no cumplen con los parámetros de perfección admitidos, que no remiten a “reglas universales”.¹³

No interesa la crítica social de una novela tan sencilla y estereotípica como *La zona*, de Juan Miguel Aguilera y Javier Negrete, que supera a autores como Javier Marías o Arturo Pérez Reverte en su acercamiento a la realidad social española. Se mantiene la obsesión con estudiar la maestría técnica que lo ideológico o lo expresivo cuando en este siglo XXI transmiten más y más expresivamente la resistencia contra zombis o la angustia del escenario postapocalíptico que la rutina del funcionario en su puesto de trabajo. Muchos artistas se dan cuenta de esto y se multiplican las series de televisión con distopías o adelantos tecnológicos con crítica socio-política como la brasileña *3 %*, de Pedro Aguilera, sin que casi nadie en la academia se interese por ellas.

Conclusiones

Una gran parte del academicismo escrito en español se niega aún a los análisis desde los estudios culturales con la excusa reaccionaria de “la obra perfecta”, la obra canonizable por grandeza técnica. Es decir, canonizan el rompecabezas blanco desde las metodologías del rompecabezas blanco.

Sin embargo, la poética de la expresividad que concibe el arte como un medio de choque con la realidad sociocultural y no como una acrobacia intelectual se abre paso, especialmente en las obras influenciadas por la ciencia ficción. El aplauso a la referencialidad directa o la complejidad psicológica de obras como la magnífica serie del tiempo perdido de Marcel Proust representan un falaz y absurdo ariete contra el rico y expresivo imaginario simbólico de propuestas como *Solaris* del polaco Stanisław Lem. La obra de Proust es

¹³ Considero que Eco resume perfectamente el problema: “El recurso al universal no es una fuerza del pensamiento, sino una enfermedad del discurso”, *Kant y el orritorrinco*, op. cit., p. 40.

un maravilloso rompecabezas multidimensional, pero cuando se aplican a *Solaris* las mismas metodologías para denigrarla como obra de ciencia ficción, aparece la falacia del rompecabezas blanco.

En este sentido, la fuerte influencia de la ciencia ficción en obras estéticas de todo tipo recibe su correlato académico en el empleo de los estudios culturales, a menudo despreciado precisamente por estructuralistas y biografistas que canonizan un tipo exclusivo de arte. Una de las excusas más frecuentes es el miedo a la pérdida de estudios de las obras clásicas o de pautas diferentes. Esta excusa parece absurda —al menos fuera de Estados Unidos— cuando se compara la cantidad de estudios de

cada línea. Por otra parte, si la creatividad y la investigación estéticas se limitaran a las líneas de la ciencia ficción y se rechazaran desde ellas obras como *Crimen y castigo*, solo tendríamos una nueva falacia del rompecabezas blanco, ahora en sentido contrario. La complejidad del universo estético depende de esta multidimensionalidad, sin la cual todos salimos perjudicados.

Por último, esta separación generacional se ha reducido en los últimos años con las nuevas capas de críticos. Esperemos que —sin despreciar ninguna faceta estética— se mantenga este camino de complementariedad creativa e investigadora que entiende el arte desde su heterogeneidad. ▽

BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO, Theodor W., *Teoría estética*, Madrid, Akal, 2004.
- ADORNO, Theodor W. y Max Horkheimer, "La industria cultural. Ilustración como engaño de masas", en *Dialéctica de la ilustración*, Madrid, Akal, 2008, pp. 133-181.
- DONAWERTH, Jane, *Frankenstein's Daughters: Women Writing Science Fiction*, Liverpool University Press, 1997.
- ECO, UMBERTO, *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen, 1989.
- _____, *Kant y el ornitorrinco*, Barcelona, Lumen, 2012.
- FOUCAULT, Michel, *La arqueología del saber*, Madrid, Siglo XXI, 2009.
- HOPKINSON, Nalo y Uppinder Mehan (eds.), *So Long Been Dreaming: Postcolonial Visions of the Future*, Vancouver, Arsenal Pulp Press, 2004.
- HOWE, Sean, *Marvel cómics: la historia jamás contada*, Torroella de Montgri, Panini, 2013.
- JAMESON, Fredric, *Arqueologías del futuro: el deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*, Madrid, Akal, 2009.
- JAUSS, Hans Robert, *Experiencia estética y hermenéutica literaria: ensayos en el campo de la experiencia estética*, Madrid, Taurus, 1992.
- LANGER, Jessica, *Postcolonialism and Science Fiction*, Londres, Palgrave MacMillan, 2011.
- LARBALESTIER, Justin, *The Battle of the Sexes in the Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press.
- LEFANU, Sarah, *In the Chinks of the World Machine: Feminism and Science Fiction*, Londres, The Women's Press, 1988.
- LEWIS, C. S., "Sobre la historia o fábula", en *De este y otros mundos*, Barcelona, Alba, 2004, pp. 27-50.
- MOYLAN, Tom, *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder y Oxford, Westview Press, 2000.
- MOYLAN, Tom, *Demand the Impossible: Science Fiction and the Utopian Imagination*, Ralahine Utopian Classic, Oxford y Bern, Peter Lang, 2014.
- ROBERTS, Robin, *A New Species: Gender and Science in Science Fiction*, Urbana, University of Texas Press, 1993.
- ROSINSKY, Natalie M., *Feminist Futures—Contemporary Women's Speculative Fiction*, Ann Arbor, ML, UML Research Press, 1984.
- SANMARTÍN ORTÍ, Pau, *Otra historia del formalismo ruso*, Madrid, Lengua de Trapo.
- SKLOVSKI, Viktor, "La conexión de los procedimientos de la composición del *shiuizet* con los procedimientos generales del estilo", en Emil Volek, *Antología del formalismo ruso y el grupo de Bajtín: polémica, historia y teoría literaria*, Madrid, Fundamentos, 1992, pp. 123-156.
- SZONDI, Peter, *Introducción a la hermenéutica literaria*, Madrid, Abada, 2006.
- WOLMARK, Jenny, *Aliens and Others: Science Fiction, Feminism and Postmodernism*, Hemel Hempstead, Harvester Wheatsheaf, 1994.

SEMBLANZA DEL AUTOR

FERNANDO ÁNGEL MORENO • Licenciado y doctor en Teoría de la Literatura y profesor de teoría del lenguaje literario en la Universidad Complutense de Madrid. Es autor de las monografías *Estudio del futuro* (2017) y *Teoría de la literatura de ciencia ficción* (2010), editor de las antologías de relatos *Historia y antología de ciencia ficción española* (2015) y *Prospectivas: antología de ciencia ficción española contemporánea* (2012) y de la antología de artículos *Yo soy más de series* (2015).