

# HISTORIA DE LA CIENCIA FICCIÓN

THE POWER OF TECHNOLOGY

*"Las historias de ciencia ficción son aquellas que transcurren en el futuro."*

KIM STANLEY ROBINSON (1952 - )

*"La ciencia ficción es la rama de la literatura que trata sobre las respuestas humanas a los cambios en el nivel de la ciencia y la tecnología."*

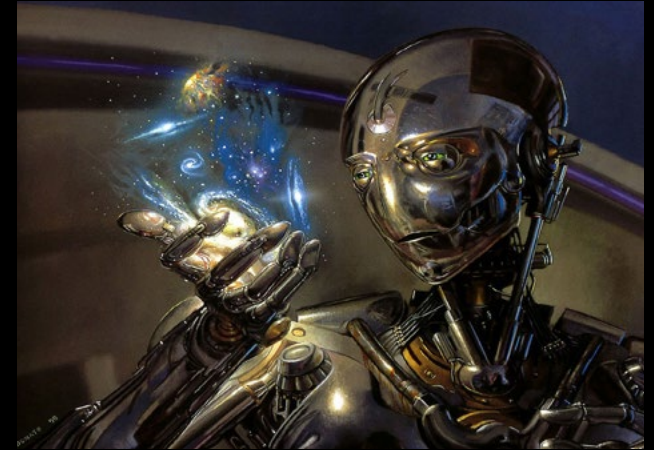
ISAAC ASIMOV (1920 - 1992)

*"La fantasía trata de aquello que la opinión general considera imposible: la ciencia ficción trata de aquello que la opinión general considera posible bajo determinadas circunstancias."*

PHILIP K. DICK (1928 - 1982)

*"La labor de un escritor de ciencia ficción consiste en ser profundamente ambivalente en los que respecta a los cambios tecnológicos."*

WILLIAM GIBSON (1948 - )



# DEFINIENDO LA CIENCIA FICCIÓN

La ciencia ficción es un género que desarrolla su argumento de forma coherente con unas premisas pretendidamente plausibles con los conocimientos científicos que se poseen en la época en que se creó la obra y que, o bien difieren notablemente de algún aspecto concreto de la realidad tal y como es (o de su pasado tal y como fue), o bien sugieren un hipotético futuro derivado de tal realidad.



# CLASIFICANDO LA CIENCIA FICCIÓN

**Ciencia ficción blanda:** rama de la ciencia ficción que establece su fortaleza en la vinculación tecnología-hombre, develando su naturaleza desde una visión externalista de gran profundidad literaria.

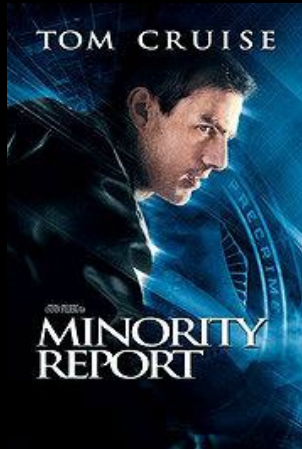
**Ciencia ficción dura:** rama de la ciencia ficción, generalmente literaria, que trata con total rigor la ciencia y la tecnología, a menudo en detrimento de la calidad narrativa o de la profundidad de los personajes.



# CLASIFICANDO LA CIENCIA FICCIÓN

**Maravillismo:** busca producir en el receptor de la obra un efecto de asombro o fascinación que ha dado en llamarse “sentido de la maravilla”.

**Prospectivismo:** se apoya en las premisas del género (mundos imaginarios, plausibles y coherentes) para realizar especulaciones psicológicas, sociales, éticas... su mecanismo habitual es alterar un elemento concreto de la realidad (el nóvum) para tratar de imaginar cómo sería la sociedad resultante y por qué se produciría ese cambio.



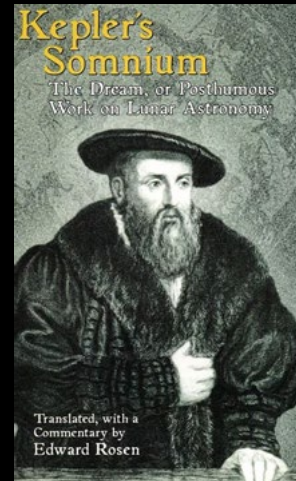
# I. FICCIÓN PRIMITIVA ( - 1818)

# CARACTERÍSTICAS COMUNES

El tema de la tecnología no es abordado  
Los conflictos se vinculan a viajes épicos  
Los autores incluyen reflexiones sobre el futuro

# AUTORES RELEVANTES

Homero  
Luciano de Samosta  
Cirano de Bergarec  
Voltaire





# ORIGEN

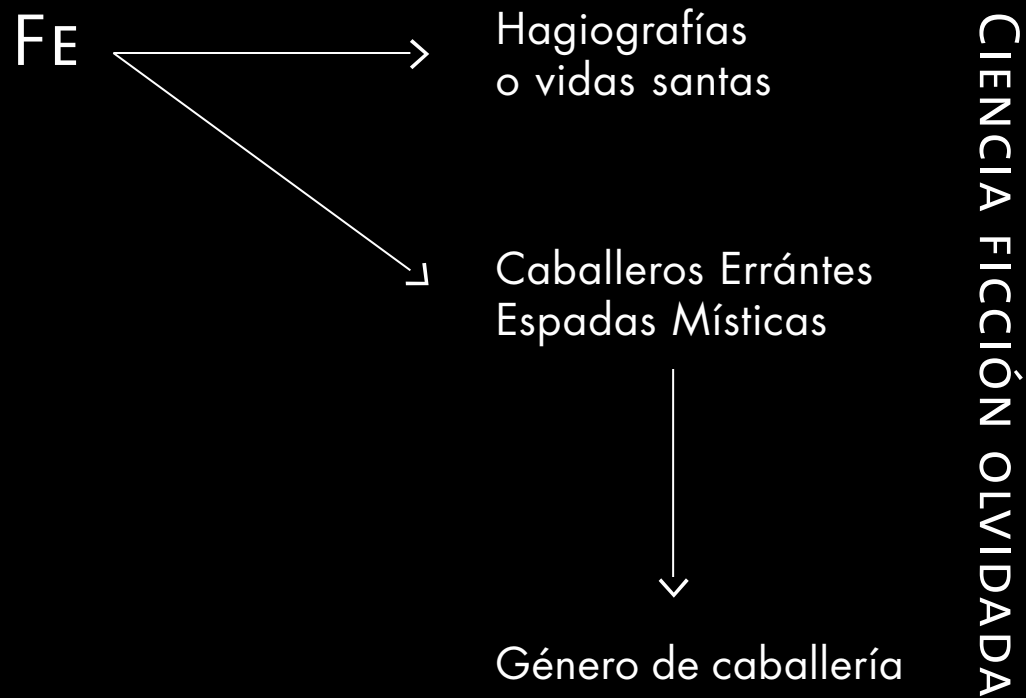
**Antigüedad:** Epopeya, Iliada, Odisea, Biblia, Ramayana.

Siglo II d.C Luciano de Samosta escribe el primer relato (registrado) sobre la luna y su exploración.





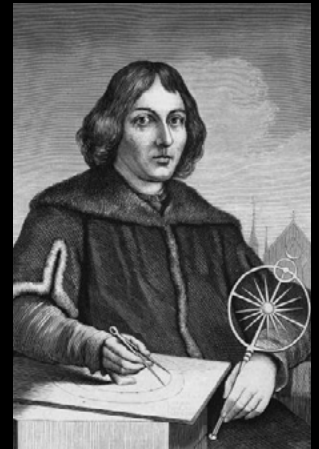
# MEDIOEVO



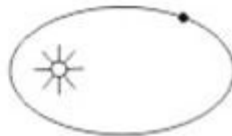
# RENACIMIENTO

Decadencia de la fe frente a la razón lógica (racionalismo cartesiano).

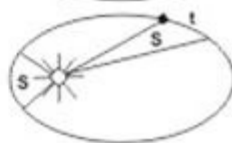
**Personajes:** Nicolás Copernico, Andrés Vesalio, Johannes Kepler.



I. Los planetas describen órbitas **elípticas** alrededor del Sol. El Sol ocupa uno de los focos de dichas elipses

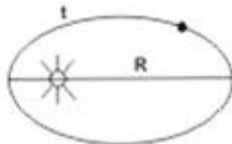


II. El radio vector que une a cada planeta con el Sol **barre superficies iguales en tiempos iguales** (describe un movimiento 'areolarmente uniforme'):



$$\frac{S_1}{t_1} = \frac{S_2}{t_2} = \dots = \frac{S}{t}$$

III. Los **cuadrados** de los tiempos de revolución de cada planeta por su órbita son proporcionales a los  **cubos** de los semiejes mayores de la órbita respectiva:



$$\frac{t_1^2}{R_1^3} = \frac{t_2^2}{R_2^3} = \dots = \frac{t}{R}$$



# PIONEROS SCI-FI SIGLO XVII

## **Primeras fantasías literarias:**

Ciencia era poco valorada socialmente y contaba con poco financiamiento.

Predominaba el barroco y la religiosidad.

## AUTORES

Cyrano de Bergerac "Historia cómica de los estados e imperios de la luna"; Voltaire "Micromegas"; Margaret Cavendish; Samuel Maddeu.

## II. CIENCIA FICCIÓN MODERNA (1818 - 1938)

# CARACTERÍSTICAS COMUNES

Se delinea papel de la ciencia y tecnología.  
Hay una intensión de superar los límites de lo humano.

Al desarrollarse, aumenta el afán científico.

Se publica como novelas.

La transición a nuevos medios comienza.

## AUTORES RELEVANTES

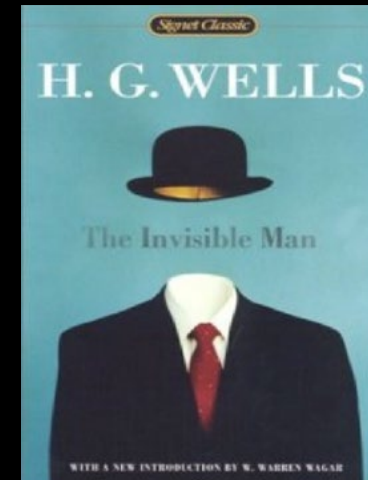
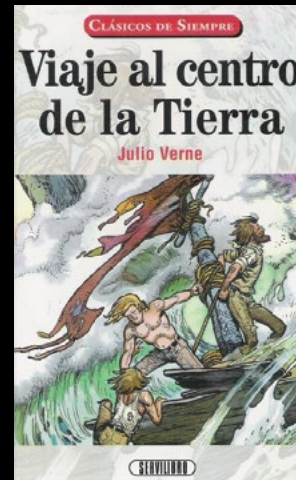
Mary Shelley

Jules Verne

H.P. Lovecraft

H.G.Wells

Hugo Gernsback



# FRANKENSTEIN (1817)

La ciencia (y su discurso) comienza a tomar más importancia y escritores como Mary Shelly lo toman en cuenta.

La narración está centrada en el mito contra el creador, utilizando la ciencia como artefacto de creación y estableciendo el arquetipo literario del "científico loco".

Este conocimiento de "lo prohibido" tiene una base científica: medicina, electricidad, química... todo para hacer una revolución técnica.

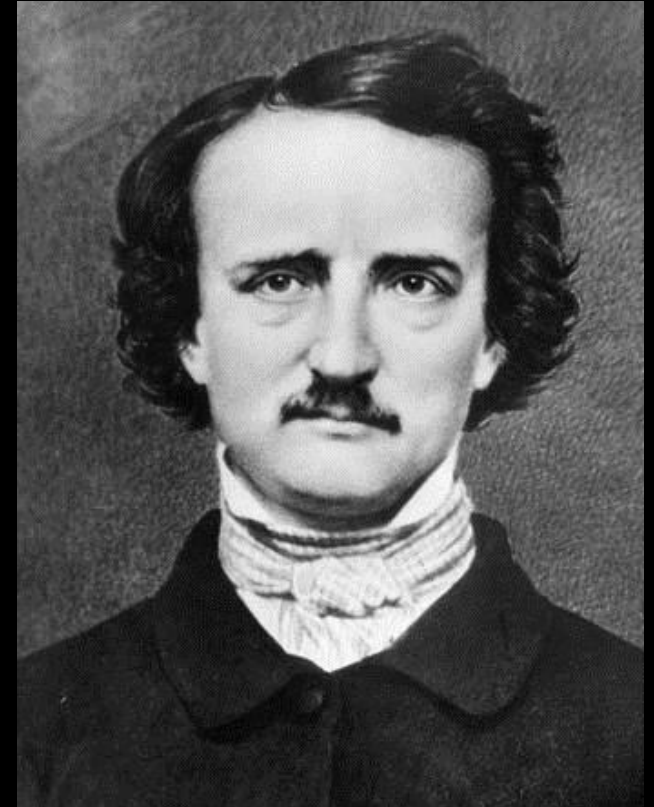


# EDGAR ALLAN POE

Autor gótico, de historias de detectives y monstruos habla de burlar la muerte, viajar a la luna y de descubrimientos cosmológicos relevantes que justifican su mitología.

Una clara preocupación hacia el futuro y el cambio social.

Se da paso al "romance científico"





# JULES VERNE

Algunos autores lo nombran como el padre de la ciencia ficción. Enorme papel de las nuevas tecnologías en la concepción del "nuevo mundo". Alta precisión en **predicción tecnológica**.

## Obras en Dos periodos:

Tecnopositivista

Tecnonegativista

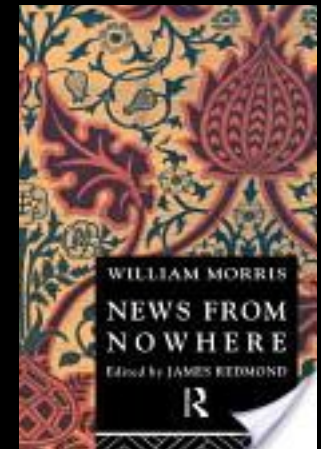
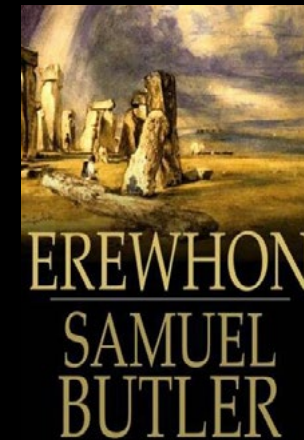


# FINES SIGLO XIX

Erewhon (de Samuel Butler, 1872) introduce la idea de máquinas con inteligencia propia.

Edward Bellamy (1888) en "En el año 2000" propone máquinas controladas por la sociedad, en contrapunto William Morris escribe "Noticias de ninguna parte" (1890) que establece la idea de máquinas erradicadas por la sociedad.

En 1908 Jack London escribe "El talón de hierro", primera novela sobre un totalitarismo maquinista (prediciendo un poco a Mussolini).



# H. G. WELLS

"La maquina del tiempo" (1895)

"El hombre invisible" (1897)

"La guerra de los mundos" (1898)

CIENCIA FICCIÓN ———>

Libertad temática

————>

Científica  
Filosófica  
Sociológica  
Económica  
Etc.

# “EDISONADAS”

Forma de romance científico basado en los experimentos. sub-genero en que las novelas tienen su foco en una invención o “Edisonada” en honor a Thomas Alva Edison.

El hombre de vapor de Prairies (Edward Ellis – 1868); serie de Jack Wright (Luis Senarens – 1891); Edison conquista Marte (Garret P. Serviss - 1898).



# HOWARD PHILLIP LOVECRAFT

Ciencia con tradición gótica, Donde el hombre es insignificante ante los dioses el universo. Influencio otros autores como August Derleth (Batman, Ciudad Gótica).

Los relatos de Lovecraft eran de difícil comprensión. Son calificados como tenebrosos.





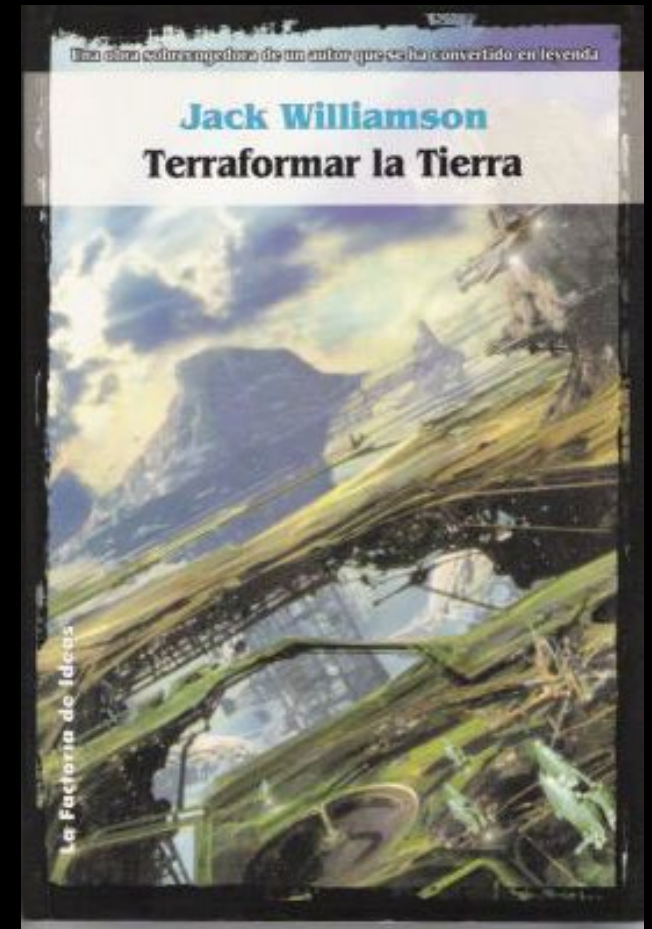
# ROMANCE PLANETARIO

Historia de aventuras en la que los escenarios son imaginados a gran escala: imperios galácticos, grandes naves espaciales, batallas épicas contra tropas alienígenas.

Saga en otros planetas (exóticos).

Bug Eyed Monster (BEM).

Terraformar la Tierra (Jack Williamson).



# HUGO GERNSBACK

## Cientificación

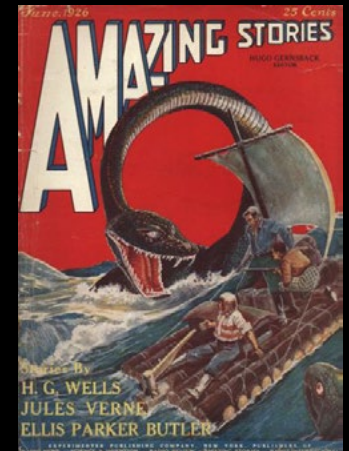
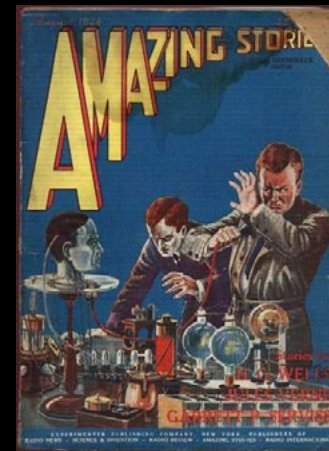
No busca historias entretenidas, si no, didácticas.

Exposición de inventos futuristas en relatos.

Pocos aportes literarios de su corriente.

Bajo el formato de revistas "pulp" como Amazing Stories (1926).

Popularizo los relatos de Julio Verne, H. G. Wells, Edgar Allan Poe y muchos futuros escritores.





# Años 20

## Estados Unidos

Cienificismo (artefactualismo)

Gran depresión

Ray Bradbury: Crónicas Marcianas.

Leinster: Universos paralelos.

Williamson: Aventura Espacial.

## Europa

Nihilismo (intelectualismo)

Entreguerras

Rosny Aine: La muerte de la tierra.

Karel Capek: R.U.R.

Olaf Stepleton: Conciencia cósmica.

Aldoux Huxley: Un mundo feliz.

# CINE DE SCI-FI

Primera Película: De la tierra a la luna (1902)

George Meliés (mago) creó la industria de los efectos especiales (fotomontaje, cámara rápida y lenta, sobreimpresión).

Thea Von Harbou (novelista) y su esposo Fritz Lang (cineasta) graban la primera superproducción en 1927: Metropolis (fantasía opresiva futurista).

1968 - 2001: Odisea en el espacio.



# HISTORIETAS SCI-FI

1895: Yellow Kid (viñetas y globos de texto).

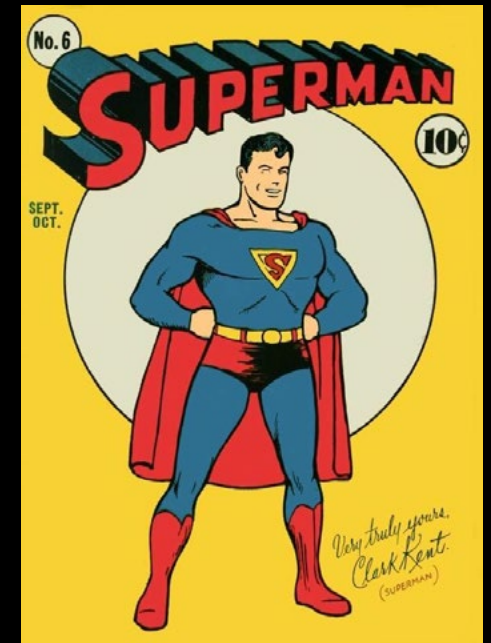
Little Nemo, Crazy Cat (surrealismo no científico).

Buck Rogers en el siglo xxv tira diaria en periodicos bajo una utopia de la humanidad. El héroe es Brick Bradford (viajes en el tiempo-espacio).

Otro: Flash Gordon (romance planetario).

Mundo alienígena, naves espaciales, rayos de la muerte.

1938: Nace Superman.



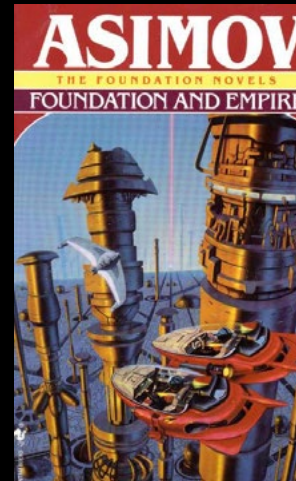
### III. EDAD DE ORO (1938-1950)

# CARACTERÍSTICAS COMUNES

El tema de la tecnología es central  
La aparición de Robots es protagonista  
Se publica fundamentalmente en revistas  
Es un nicho editorial, no alcanza masividad  
Muy influidos por guerras mundiales

## AUTORES RELEVANTES

J.W. Cambell  
Issac Asimov  
Robert A. Heinlein  
Arthur C. Clarke  
Karel Capek  
Aldoux Huxley



# JOHN W. CAMPBELL

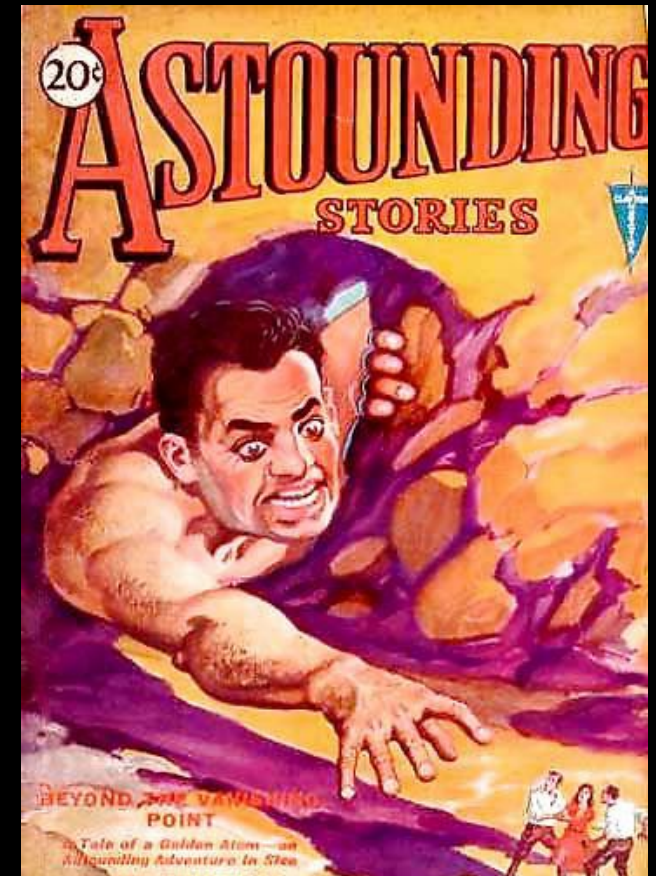
Su relato más importante Who Goes There? (1948) llevada al cine 1982 The Thing, dirigida por John Carpenter. Pero la principal aportación de Campbell al género no iba a estar en la escritura, sino en la edición. en 1938 Orlan B. Tremaine elige a Campbell para sustituirlo como editor de la revista Astounding Science Fiction. Desde su puesto de edito trajo nuevos temas, nuevos autores, y sobre todo un tratamiento mucho más riguroso de la ciencia, así como una mayor calidad literaria en la historia.

## Astrounding Stories (1937)

Ciencia ficción como anticipador del futuro cercano

"Deadline" Cleve Cartmill - Explosión Bomba nuclear.

Ward Moore (Más vende lo que crees), George R. Stewart (la tierra permanente), Walter M. Miller Jr. (Cantico por Leibowitz) John Wyndham (El día de los trífidos)



# CÍRCULO DE CAMPBELL

Isaac Asimov, A. E. van Vogt, Robert A. Heinlein, Clifford D. Simak I. Sprague de Camp, Lester del Rey, Hal Clement, Jack Williamson o Theodore Sturgeon.

Para su proyecto de remodelación de la ciencia ficción, Campbell descubrió y cultivó a toda una serie de nuevos escritores (algunos de ellos jovencísimos fans) que más tarde se convirtieron en auténticas «estrellas» del género. El más conocido es Isaac Asimov, pero entre los escritores preferidos por Campbell (y sus lectores) se contaban A. E. van Vogt o Robert A. Heinlein. Este grupo de autores estrechamente ligados al editor fue conocido como «Círculo de Campbell», y entre ellos se contaban autores como (además de los ya mencionados) Clifford D. Simak, I. Sprague de Camp, Lester del Rey o Theodore Sturgeon.



# RUPTURA: 1945

## **Futuro Utópico**

Tecnooptimista

Trabajos ingratos a robots

Monstruos del Espacio

Trilogía Fundación (Asimov)

## **Futuro Distópico**

Tecnonegativista

Sociedades totalitarias

1984 (Orwell)

Crónicas marcianas (Bradbury)

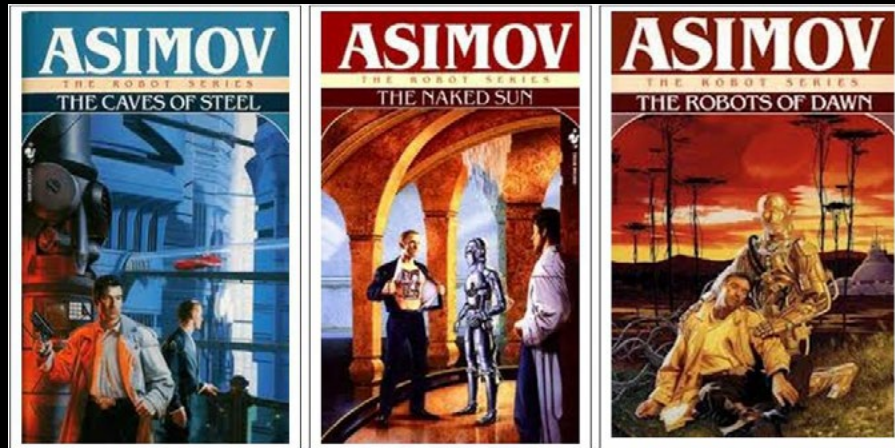
# ISSAC ASIMOV

Tecnopositivista

Saga de Fundación - Historia galáctica.

Saga de los Robots - Leyes de la robótica (ética).

Agotó posibilidades literarias del genero.

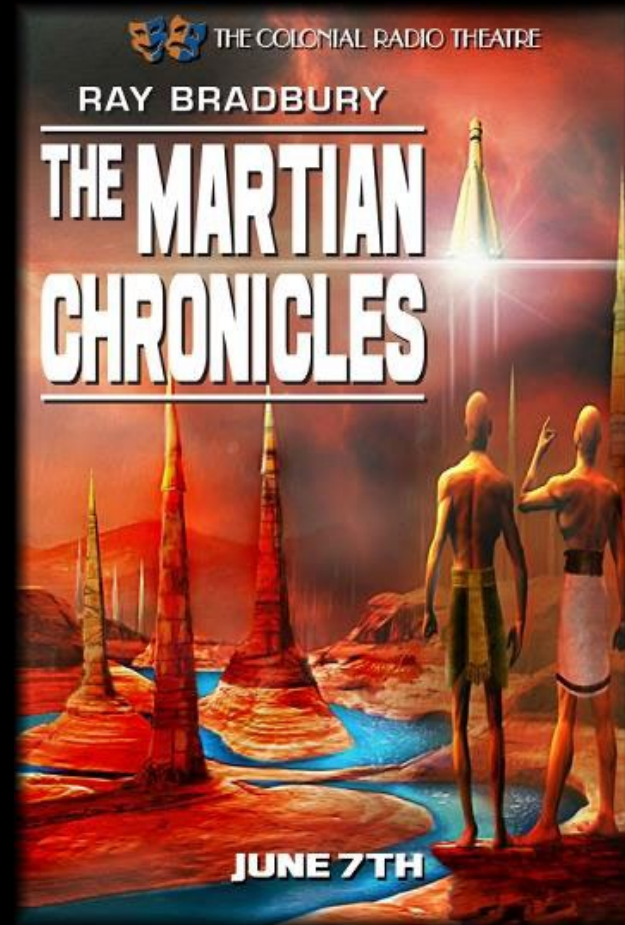


# RAY BRADBURY

Tecnonegativista

Relatos cortos

Mucha vinculación cotidiana



# CLARKE Y HEINLEIN

Visión evolutiva y biologicista.

Apego a las leyes naturales.

Relatos con componente místico.

Temas sociopolíticos.

Derechos civiles en sociedades futuristas.

Crítica al liberalismo.

## IV. EDAD DE PLATA (1951-1962)

# CARACTERÍSTICAS COMUNES

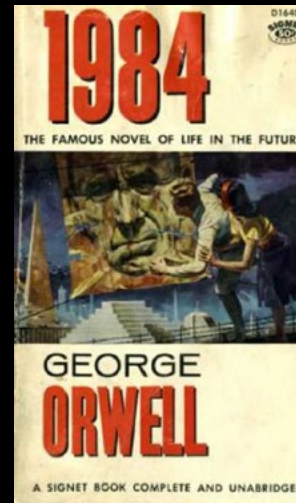
La tecnología afronta su relación más íntima con temas sociales.

El estilo de los autores es mucho más introspectivo.

Se develan miedos populares, como lo nuclear.

# AUTORES RELEVANTES

Stanislaw Lem  
Ray Bradbury  
Frederick Pohl  
Theodore Sturgeon  
George Orwell



# NUEVOS HORIZONTES

Tecnología como parte activa de la sociedad  
luego de la WWII.

## **La Sci-Fi canaliza críticas como:**

Fallas en el sistema social.

Capitalismo desmedido.

Totalitarismos.

Fascismo.

Debilidades sociales.



# ATOMPUNK

Producto del terror atómico, se estructura un subgénero y una estética.

"El hígado reptante" "La araña gigante" "La invasión de los ladrones de cuerpos"

Godzilla



# SUPERHEROES

Representan arquetipos de la Guerra Fría

- Bien /Mal
- Comunismo/Capitalismo

Representación de estereotipos culturales

- Hombre blanco maduro
- Mujer objeto

1950: Crisis y crítica a representaciones...



# DECADA DEL 50

“El planeta de los simios” (1963), de Pierre Boulle.

“La nebulosa de Andrómeda” (1956), de Iván Yefrémov.

Años 50, comienza a traducirse ciencia ficción al español.

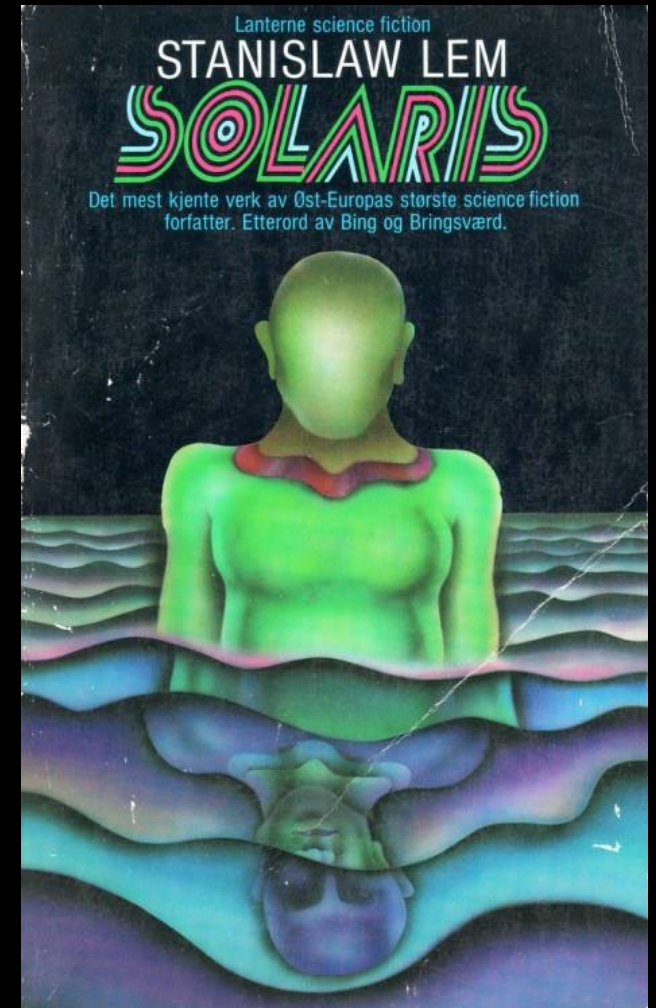
“Los altísimos” (1950), de Hugo Correa.



# STANISLAV LEM

Los límites del conocimiento, los problemas de la comunicación, y la estructura biológica del ser humano.

Gran obra: Solaris.



V. NUEVA OLA  
(1963-1979)

# CARACTERÍSTICAS COMUNES

Visión pesimista y existencialista de contracultura de los 50's.

Escasa formación científica, fuertes en filosofía y literatura.

Actitud ambivalente hacia la tecnología

El viaje al espacio era algo real (Carrera espacial).

Permitió la inclusión de las corrientes post-vanguardias.

Inclusión de debates religiosos, políticas, y sexuales.

# AUTORES RELEVANTES

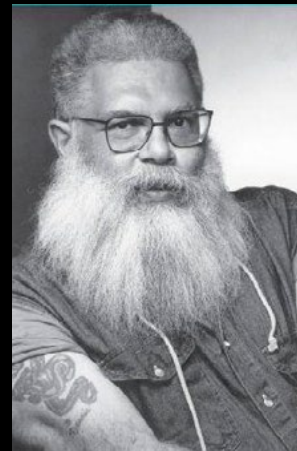
Samuel Delany

Michael Moorcock

Philip K. Dick

Ursula Le Guin

Frank Herbert

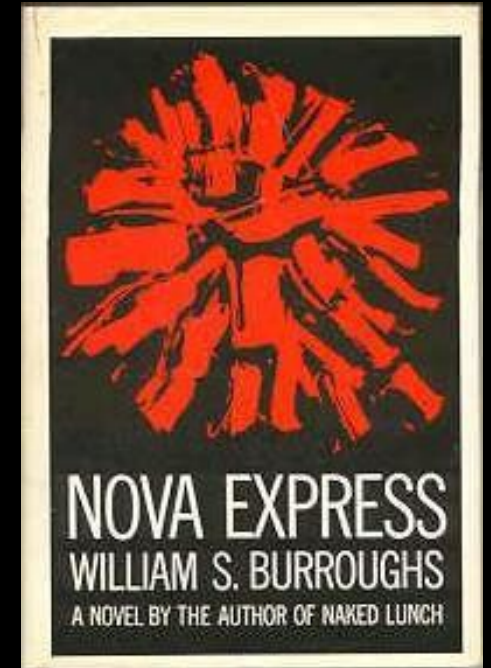


# NUEVA OLA

Revista: "New Worlds" Michael Moorcock.

Edición de "Visiones peligrosas" Harlan Ellison.

William Burroughs (1959) "El almuerzo desnudo", "Expreso Nova".





# DECADENCIA DE 3 GRANDES

Asimov se mantiene fuera del círculo (solo público "Los propios dioses").

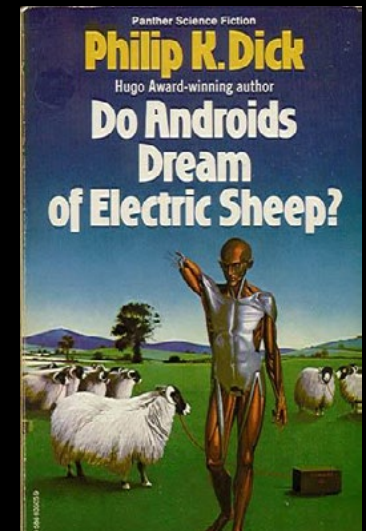
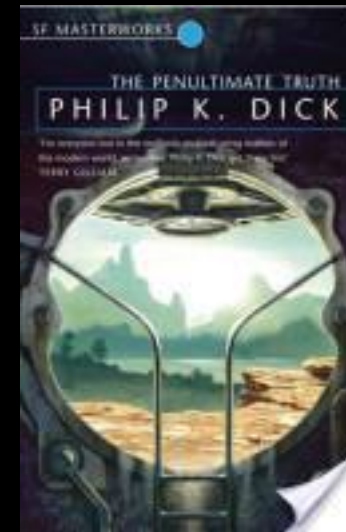
Arthur C. Clarke combina Sci-Fi con misticismo oriental ("Cita con Rama" "2001: Odisea en el espacio").

Robert Heinlein se adapta a nuevos ímpetus.

# PHILIP K. DICK

## La naturaleza de la realidad

- "El hombre en el castillo" (1963)
- "La penúltima verdad"
- "Laberinto de muerte"
- "La fe de nuestros padres"
- "El vengador del futuro"
- "Sentencia previa"
- "Impostor"
- "El pago"
- "Una mirada en la oscuridad"
- "Sueñan los androides con ovejas eléctricas"



# MICHEL MOORCOCK

## **Multiversos**

Concepto del Campeón Eterno (espíritu protagonista).

Elric de Melnibone y su espada Stormbringer.

Conan el Barbáro.

Equilibrio entre orden y caos.

# FRANK HERBERT

## DUNE

“Dune” refiere la historia de Paul Atreides, un príncipe dentro de un universo futurista con un sistema político feudal, que a resultas de varias intrigas palaciegas que involucran a un gigantesco imperio galáctico, acaba por perder a su familia y se le da por muerto luego de una batalla librada sobre el planeta Dune (planeta del cual, por cierto, los Atreides no son nativos). Pero Paul se las arregla para sobrevivir y se transforma en el mesías de un fiero y semidesconocido pueblo del desierto de Dune, liderando una gigantesca revuelta que pondrá al imperio de rodillas. La clave es el control de la especia melange, una sustancia indispensable para el viaje espacial, y que sólo se produce en el planeta Dune (a medida que avanza la novela se revela que esto no es casual, ya que la especia tiene que ver con el ciclo de reproducción de una criatura de Dune llamada el gusano de arena). contra este fresco, Herbert pinta un complejo universo de relaciones políticas, económicas, religiosas y científicas.

# FRANK HERBERT

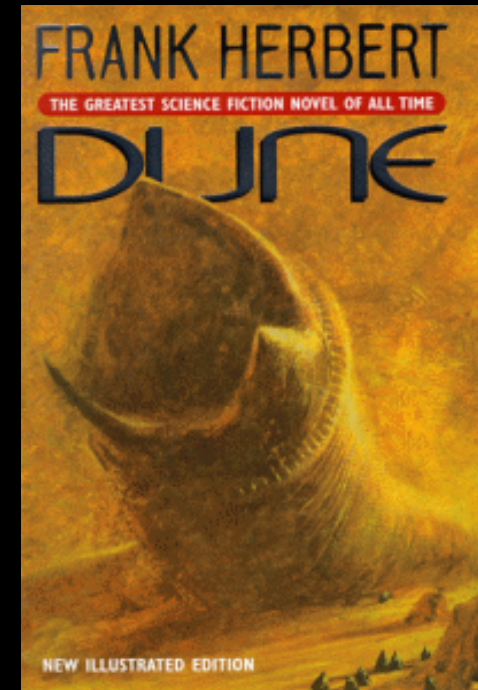
Imperio es feudal.

Viaje espacial no es hiperespacial, si no que alucinógeno.

No hay rayos láser útiles.

Robots prohibidos por dogma religiosos.

Secuelas del mesianismo como fenómeno histórico y religioso.

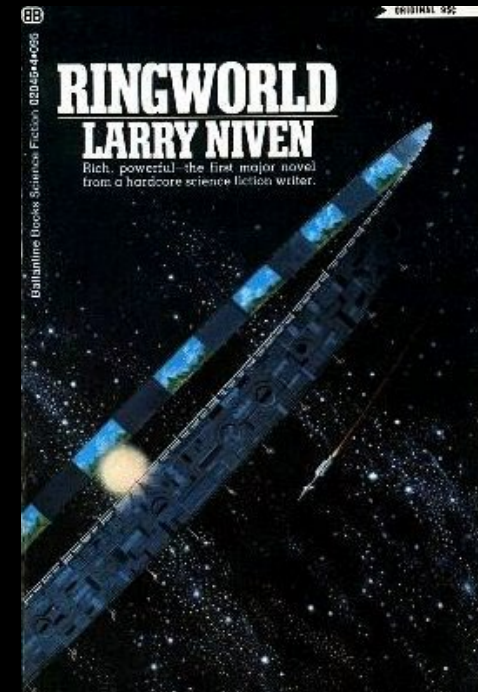


# DECADA DEL 70

Mundo Anillo, Larry Niven.

Los desposeídos, Ursula Le Guin.

Dhalgren ,Samuel R. Delany.



# COMICS: MARVEL

Marvel: Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko.

Multiverso Marvel: Los Cuatro Fantásticos, los X Men, Iron Man, Thor, Hulk, Spiderman, Daredevil, Nick Fury (no un superhéroe estrictamente tal, sino una especie de James Bond sicodélico), Silver Surfer, la mayor parte de ellos con alguna debilidad o problema crónico: víctimas de discriminación (X Men), alcohólicos (Iron Man), sin control sobre sus poderes (Hulk), adolescentes inexpertos (Spiderman), ciegos (Daredevil).



# CINE: STAR WARS

## Cine

George Lucas y Star Wars. La galaxia sufre la opresión de un gigantesco imperio galáctico, y un puñado de rebeldes une fuerzas para restaurar la libertad. Pero es justamente esta falta de pretensiones en la narrativa, aunado a un impresionante trabajo en el campo de los efectos especiales.





# TV: STARTREK

# Televisión

Irwin Allen, innegable rey de la Ciencia Ficción aventurera en la televisión de su época, que se atrevió con la exploración submarina ("Viaje al fondo del mar"), la aventura planetaria ("Perdidos en el espacio"), los viajes en el tiempo ("El túnel del tiempo") o el conflicto de humanos pequeños contra humanos grandes ("Tierra de gigantes").

Gene Roddenberry "Viaje a las estrellas". Es el siglo XXIII, y el universo conocido es controlado por la Flota Estelar, una de cuyas naves es el Enterprise. Cada capítulo muestra una peripecia distinta que la tripulación del Enterprise debe afrontar y resolver. Elemento de diversidad en los protagonistas.



## VI. CYBERPUNK (1980-1990)

# CARACTERÍSTICAS COMUNES

El tema de la tecnología se centra en la computación.

Las nociones de realidad anteriores son redefinidas.

El concepto de inteligencia es visto desde una óptica “dura”.

Tecnología es alienante.

# AUTORES RELEVANTES

William Gibson

Bruce Sterling

Pat Cadigan

John Shirley

# CYBERPUNK

Ecuación esencial

Cyberpunk = Bajo mundo social + Alta tecnología

«Cualquier cosa que se le pueda hacer a una rata se le puede hacer a un humano. Y podemos hacer casi cualquier cosa a las ratas. Es duro pensar en esto, pero es la verdad. Esto no cambiará con cubrirnos los ojos. Esto es cyberpunk.»

—Cyberpunk en los Noventa, por Bruce Sterling



# CYBERPUNK

Conflictos realidad material/realidad virtual

El papel de los hackers es central

El escenario es una distopía post-industrial. la atmosfera es similar al cine negro y usa técnicas de novelas policiales.

Papel del gobierno-corporación transnacionales y totipotentes. ideologías resistentes anarquistas.

Inclusión de minorías como agentes protagónicos

Inspiración en realidad - Manifiesto Cyborg (Donna Haraway)



# NEUROMANTE

Ocupa por primera vez el concepto de Ciberespacio

-"(...) una alucinación consensual experimentada diariamente por billones [miles de millones] de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quien se enseña altos conceptos matemáticos... Representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja..."

# MUNDO VIRTUAL

Realidad virtual - Tron (dentro, otro mundo)

Ciberspacio - Internet (conexiones)

En la escritura cyberpunk mucha de la acción ocurre en línea, en el ciberespacio; velando cualquier frontera entre la realidad y la realidad virtual. Un tropo típico en estos trabajos es la conexión directa entre el cerebro humano y un sistema de cómputo.



# CINE

Blade Runner (1982): Estereotipo Cyberpunk

Minority Report (2002)

Paycheck (2003)

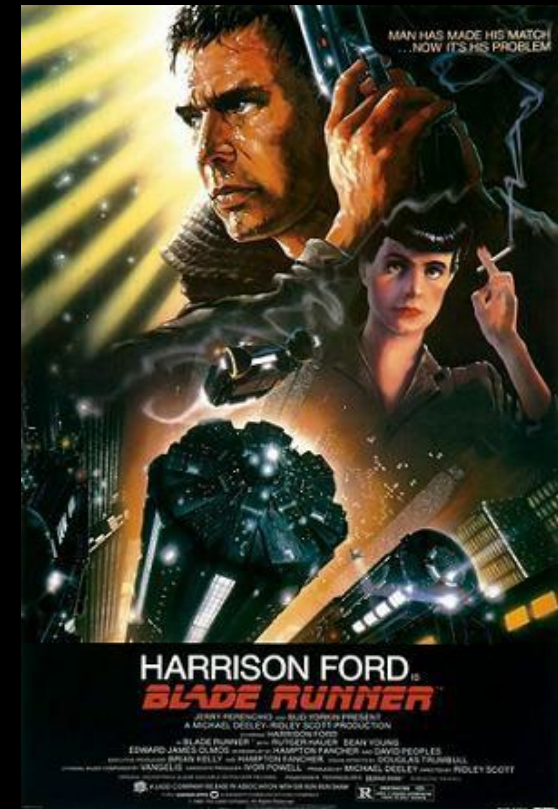
Brazil (1985)

Robocop (1980)

Gattaca (1997)

Ghost in the Shell (1995)

Anime: Cowboy Bebop (1998), Silent Mobius, Serial Experiment Lain, Ergo Proxy...





## VII. POST.CYBERPUNK (1990-HOY)

# CARACTERÍSTICAS COMUNES

Protagonistas adaptados a sociedad distópica.

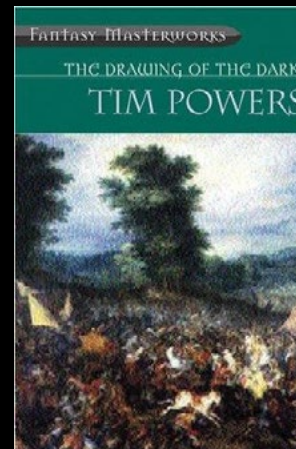
Tecnología no es alienante.

Se incluyen nuevas tecnologías.

Es un escenario en actual y constante construcción.

# AUTORES RELEVANTES

Tim Powers  
James Blaylock  
Neal Stephenson  
Kim Stanley Robinson  
Hermanos Washowsky



# STEAMPUNK

La maquina diferencial (Gibson y Sterling - 1991)

Estética victoriana

Foco en la relectura de la realidad como si una época no haya sido superada: Ucronía - retrofuturismo

Las puertas de Anubis de Tim Powers, infernal Devices de K.W. Jeter y Homunculo de James Blaylock

Es una vuelta del Sci-Fi a la época de su nacimiento: Verne y Wells.

Cine: Will Will West (1999) Liga de Hombres Extraordinarios (2003), La brujula dorada (2007)

# BIOPUNK

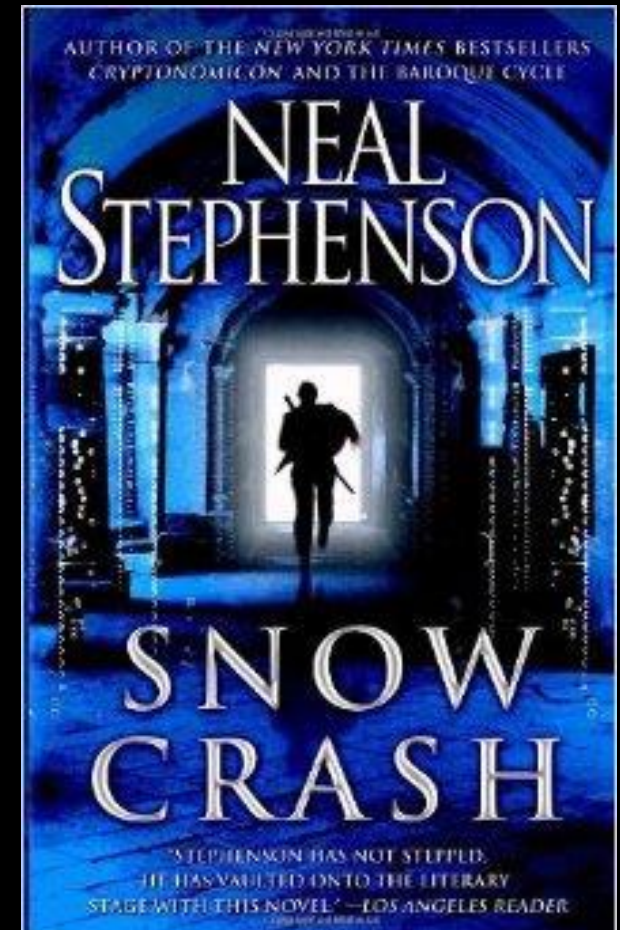
Ingeniería genética.

Nanotecnología.

Snow Crash, la era del diamante – Neal Stephenson.

Protagonistas adaptados a sociedad distópica.

Tecnología no es alienante.



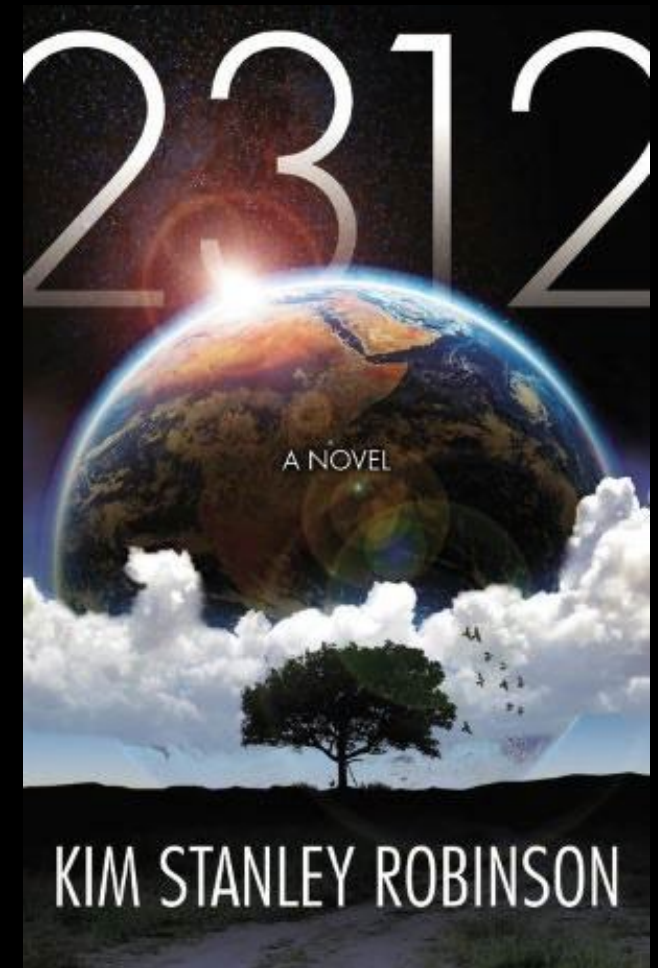
# KIM STANLEY ROBINSON

Triología de Marte y los marcianos (90's)

Terraformación

Tiempos de Arroz y Sal (Ucronia)

2312



# MATRIX

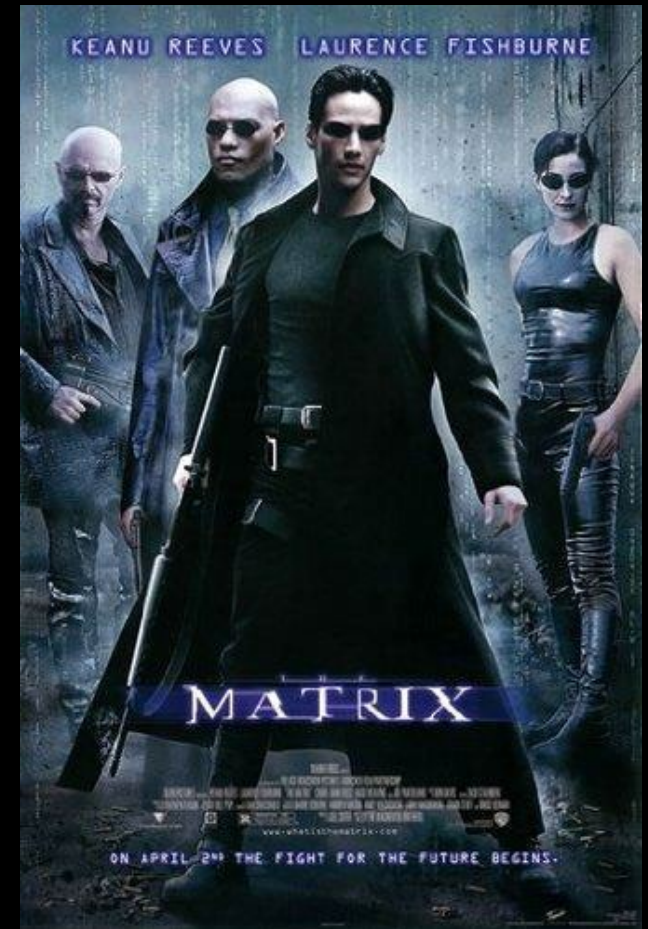
## HERMANOS WASHOWSKY

Popularización del Cyberpunk.

Estética de mundo dominado por las maquinas.

Bajo mundo + Alta tecnología + Apocalipsis tecnológico.

Saga muestra perspectiva tecnonegativista de dependencia hombre-tecnología.



# TÓPICOS COMUNES SCI-FI

Rebelión de/contra las maquinas

Viaje Espacial (Space Opera)

Ucronías (temporales)

Apocalipsis nuclear/ecológico/biológico

Vida/Invasión extraterrestre/terricola

Mente colmena/Manipulación mental/IA

Tecnodistopías

Retrofuturismo

Solipsismo

