

La ciencia ficción del futuro

Una propuesta alternativa

Iñaki Arzoz

⋮ Presentación. Un ensayo-ficción sobre la ciencia ficción alternativa

La ciencia ficción, frente a lo que opinan la mayoría de literatos e intelectuales es, a estas alturas del nuevo siglo, mucho más que un subgénero para adolescentes y aficionados a la ciencia. Para algunos estudiosos de CTS (Ciencia, Tecnología y Sociedad) se ha convertido incluso en una herramienta especulativa muy valiosa para la exploración del futuro. Incluso ha servido de inspiración para elaborar nuestras propias investigaciones de los estudios de futurología científica o de tendencias del futuro, que sirven a los expertos de la ONU para establecer sus políticas a largo plazo. El futuro al fin y al cabo se ha convertido no sólo en nuestra obsesión tecnológica sino en un concepto de trabajo, al que debemos dedicar la debida atención. En este sentido, la ciencia ficción se ha convertido en el referente básico que es preciso revisar académicamente. Y justamente uno de los enfoques más pertinentes y útiles es someter al propio género al escrutinio de los estudios futuroológicos, inspirados paradójicamente por él mismo. No parecería lógico que estudiáramos todos los ámbitos de desarrollo económico, tecnológico y social en su proyección de futuro, y dejáramos en el limbo temporal a la materia por excelencia que va a tratar del futuro, esto es, la ciencia ficción del futuro. Esta es la razón por la que vamos a emprender un ejercicio especulativo o experimento mental –basado en datos y tendencias razonablemente sopesados– sobre la ciencia ficción del futuro a medio y largo plazo. En el libro *La nueva Ciudad de Dios. Un juego cibercultural sobre el tecno-hermetismo* (Siruela, 2002-www.siruela.com/ncd), mi compañero en los estudios de CTS y en el Proyecto Cibergolem, Andoni Alonso y un servidor, planteamos precisamente la posibilidad de

un “ensayo-ficción” (un ensayo a modo de una novela de ciencia ficción), pero nunca antes habíamos intentado la audacia de aplicarla sobre el futuro del género más que como posibilidad. En esta ocasión vamos a intentar una simulación sobre la ciencia ficción del futuro, en paralelo a las novedades tecnocientíficas que se auguran para las próximas décadas o siglos.

Obviamente estamos refiriéndonos a un futuro abierto y no predeterminado por los planes del progreso oficial y, por ello, planteamos acotar nuestra aportación bajo el subtítulo de “una propuesta alternativa”. En un curso de verano anterior incluso planteamos la necesidad de que los partidarios de la globalización alternativa generaran su ciencia-ficción alternativa, que incidiera en un enfoque crítico sobre la tecnociencia y con el propio género, con frecuencia demasiado confiado en el triunfo del progreso oficial.

Nuestra propuesta en este curso (y hablo en plural porque hago partícipe de las líneas generales de este artículo a mi amigo Andoni Alonso, factotum en la sombra de este curso y aficionado como yo a la ciencia-ficción alternativa) se presenta así como un ensayo-ficción sobre la ciencia ficción del futuro, pero al tiempo como una visión metaliteraria desde dentro de la propia ciencia ficción. En cierta manera, como un artículo-cuento de ciencia ficción posmoderna, experimental e híbrido de filosofía de la tecnología y ciencia ficción, por lo que solicitamos al lector las mismas licencias y dispensas de la literatura de ciencia ficción, en todo aquello que se refiere a su verdadera capacidad de predicción como a sus paródicas alusiones. Por ello los lectores no deben extrañarse de que las increíbles especulaciones que hacemos estén redactadas como si fueran reales en un hipotético presente del futuro, en el cual fueran perfectamente habituales. Esta es la razón por la que utilizaré la argucia de escribir el resto del artículo

como si de un artículo divulgativo se tratara (al modo de los prólogos ficticios de Stanislaw Lem, un maestro al que admiro) para un curso o publicación de esta misma Universidad de Cáceres en un futuro lejano.

En última instancia, nuestro común objetivo con la literatura de ciencia ficción, no es establecer ningún futuro real sino esbozar un futuro verosímil pero múltiple y abierto para este género que tanto nos inquieta y divierte. Y sobre todo, estimular la mente de los lectores -sean o no aficionados al género- con la luz de la razón imaginativa, una de las más poderosas y cálidas en el futuro incierto que se avecina.

Preludio: Imaginemos con el lector...

Imaginemos un futuro indeterminado, a comienzos del siglo XXII, por ejemplo el 2103, dentro de cien años (quizá el 2203)...

Imaginemos que el mundo ha sobrevivido entre el futuro oficial de los gobiernos y los científicos y el futuro alternativo de los utópicos, esto es, un futuro híbrido de ambos, en el que la tierra todavía no se ha volatilizado por una guerra nuclear y no ha sucumbido bajo ninguna catástrofe ecológica, aunque los problemas de todo tipo -unos nuevos, otros viejos- se acumulan...

Imaginemos que el desarrollo de la tecnociencia ha alcanzado cotas increíbles y ha obtenido hallazgos espectaculares (viajes interplanetarios, inteligencia artificial, bioingeniería, nanotecnología, etc), aunque no otros tópicos prometidos (viajes en el tiempo, teletransportación, inmortalidad, etc) y que internet y las cibertecnologías se han extendido por todo el mundo...

Imaginemos que vivimos el comienzo de una problemática unión política planetaria, sobre la estructura de una ONU renovada, tras el declive del Imperio euro-norteamericano...

Imaginemos que tras la crisis energética de los combustibles fósiles ha comenzado una nueva era de energías alternativas...

Imaginemos una sociedad globalizada y verdaderamente multicultural, en el que conviven religiones antiguas y sectas insólitas, uno de cuyos sectores es una creciente población de seres post-humanos...

Imaginemos incluso que hemos entrado en contacto con seres inteligentes de otro mundo...

Imaginemos que la ciencia ficción y su

influencia ha sido un factor nada desdeñable para esta evolución...

Imaginemos que Cáceres existe como provincia de la nueva Federación Europea (que ha subido su nivel de vida, convirtiéndose en la nueva Finlandia, gracias a la revolución Linex) y que su universidad tiene un departamento de humanidades dedicado a CTS y ciencia ficción...

Imaginemos que todavía se celebran cursos de verano en cuevas o locales subterráneos especialmente acondicionados para soportar la canícula veraniega que alcanza ya los 50º de media...

Imaginemos por último que un estudioso de la ciencia ficción que viene del norte de Ciberhispania entra en la sala (o aparece en la pantalla de holovisión virtual) de un curso dedicado a "La nueva ciencia ficción. Problemas y alternativas" para presentar el siguiente estudio...

LA CIENCIA FICCIÓN HOY. UN ESBOZO TAXONÓMICO

Lo primero agradecer al Departamento de Ciencia Ficción de la Unex su invitación a impartir esta (tele)conferencia y a los alumnos presenciales o virtuales su participación en este interesante curso. A buen seguro, muchos de ellos son aficionados a la ciencia ficción, aunque todavía no hayan conocido las delicias de su estudio erudito. Así que éste va a ser mi propósito principal: ofrecerles algunas claves para que conozcan este género trans-artístico un poco mejor y sepan apreciar sus novedades con espíritu abierto y participativo, con lo que podrán disfrutar de la ciencia ficción en todas sus dimensiones.

No cabe duda de que la ciencia ficción se ha convertido en un gran macro-género, con múltiples subgéneros y derivaciones, funciones y problemas. Desde que naciera allá en el lejano siglo XX como un subgénero despreciado por los intelectuales hasta la actualidad, cuando ha confirmado su extraordinario potencial, ha evolucionado por un largo camino de diversificación y mestizajes. El panorama de la ciencia ficción actual es de una gran complejidad creativa y para entender el papel que juega en nuestra sociedad es preciso intentar una taxo-

nomía aproximativa. Tanto los lectores como los ciudadanos agradecerán que desde el IECF (Instituto de Estudios de la Ciencia Ficción) emprendamos no sólo estudios especializados sino también esbozos de carácter divulgativo (por lo que intentaremos no recitar un rosario de nombres de autores actuales -la mayoría desconocidos para ustedes-, y sólo a título indicativo señalaremos algunos autores del pasado, que ya forman parte de la cultura general) y en un lenguaje corriente, alejado de las ciberjergas y lenguas mestizas de moda. La laberíntica ciencia ficción contemporánea merece hoy más que nunca que se conozcan todos sus logros y posibilidades para que los aficionados y especialmente los universitarios se animen a participar en su constante renovación. La *nueva ciencia ficción* no es tanto, en mi opinión, una corriente de moda como una permanente actitud vanguardista que es preciso alentar por la supervivencia creativa del género y por el bien del progreso humano.

>> La ciencia ficción, un género de géneros

La ciencia ficción como derivación de la literatura fantástica empezó siendo sobre todo un género literario desde *Frankenstein o el moderno prometeo* (1818) de Mary Shelley, pero paulatinamente fue abarcando a otras artes, especialmente el cine y la televisión, aunque también el cómic, los dibujos animados y los videojuegos. También podemos decir que ha habido un teatro, una ópera, una pintura, una danza e incluso una música de ciencia ficción, aunque hayan sido más escasos. En la actualidad, básicamente, ha sobrevivido la literatura de ciencia ficción, dividida entre formas clásicas y nuevas, junto a las artes visuales, divididas entre cine virtual y arte experimental. También hay numerosas formulas híbridas que escapan a toda clasificación, pero que cada vez son más importantes, y hemos de analizar.

>> La ciencia ficción convencional

En la literatura de formas clásicas sigue reinando la novela, aunque el cuento y el microcuento son cada vez más populares, especialmente entre los aficionados y los ciberfandoms. Nos hemos acostumbrado al modelo

de novela convencional de corte decimonónico de gran extensión, novelas ríos de gruesas pentalogías o series interminables que crecen según el interés del público. Se han convertido en verdaderos *best-sellers* mundiales escritos con frecuencia por equipos de profesionales en lenguas francas como el inglés o el chino mandarín o traducidas a lenguas mestizas como el spanglish. Su temática sigue explotando las viejas temáticas de las *space-opera*, en torno al descubrimiento de nuevos mundos, con sesgos políticos, científicos, militares, familiares o románticos.

La magia de una historia exótica, bien fundamentada científicamente y contada de manera sencilla, sigue enganando al lector normal, que demanda poder sumergirse en sus universos literarios favoritos durante toda su vida. Estos universos temáticos se han convertido en franquicias, explotadas por diferentes autores y equipos que han convertido algunos mundos como el de Hyperion o el de Akasa-Puspa (originalmente obra de los clásicos hispanos Juan Miguel Aguilera y Javier Redal) casi en materias intemporales, como lo fuera la llamada "materia de Bretaña" en torno al ciclo artúrico y que duró varios siglos desde la Edad Media hasta la *post-fantasy*. Al tiempo el cine de holovisión necesita servirse de la fecunda imaginación literaria convencional de estas materias para suministrar a la red mundial espectaculares estrenos de cine digital.

Las novelas aisladas y las colecciones de cuentos se siguen publicando, pero en ediciones reducidas o en internet, a modo de sondeo comercial para preparar la consiguiente saga. Sin embargo, los verdaderos aficionados, exquisitos gourmets hastiados de la rutinarias novelas comerciales, hallan a menudo en el tráfico e intercambio de estas raras novedades fracasadas, verdaderos tesoros literarios. También funciona entre ellos la escritura de cuentos y microcuentos que circulan por los móviles e internet y compiten en innumerables concursos.

En el capítulo de rarezas, dedicadas a la inmensa minoría, también debemos reseñar el éxito popular y anticomercial de la poesía de ciencia ficción, una suerte de neofuturismo dedicado a cantar la grandeza o la oscuridad del mundo hipertecnológico en el que vivimos, y de los universos de ciencia ficción más conocidos.

El cine de ciencia ficción ha seguido los mismos derroteros que la novela: grandes estrenos espectaculares que se convierten en sagas interminables. Los efectos especiales han devorado prácticamente todo el metraje de las películas, desde aquella pionera *La amenaza fantasma* (1999) de la serie *Star Wars* (concebida por el visionario George Lucas) y apenas se utilizan a actores reales; únicamente como 'franquicia de rostro' para elaborar un personaje imaginario y virtual, al que da vida en la holovisión y en la realidad un equipo de creativos publicitarios. Las películas con éxito derivan en series y subseries interminables emitidas por una holovisión, siempre ansiosa por estos culebrones espaciales.

Evidentemente, también se filman películas independientes de bajo presupuesto por estudiantes, aficionados y pequeñas compañías con un carácter más teatral y menos efectos, que se graban en vídeos digitales semiprofesionales y se emiten por internet. Esta es casi la única oportunidad de ver a actores de carne y hueso interpretando sin apenas retoques digitales, y de paso acceder a temáticas más serias acerca de un futuro cercano.

El cine heredero del Anime, el cine de animación japonesa, hace tiempo que se apuntó al 3-D holográfico, aunque todavía para consumo infantil sigue funcionando con sus estereotipos poco realistas y sus temáticas tremebundas o cotidianas para su pase por holovisión.

Lo que sí ha experimentado un extraordinario desarrollo son los universos virtuales e interactivos derivados los antiguos videojuegos como las ciudades-Sims, transformados en complejos juegos inmersivos de carácter vivencial, y que como sabemos han llevado a numerosos aficionados al autismo y la locura. El verismo realista de estos universos fantásticos, utilizados también en la educación a todos los niveles, lleva a ciertos sectores de la población a perderse en los entresijos de una extraordinaria vida paralela, lo cual preocupa a las autoridades ya que su consumo desmedido e ilegal los ha convertido en la nueva droga global, una vez que las drogas naturales y sintéticas fueron felizmente legalizadas a mediados del siglo XXI.

El auge de esta industria virtual ha promocionado a toda una generación de programadores y ciberartistas encargados de recrear estos universos en sus diversos aspectos

plásticos o científicos. Así, en los estudios de cine virtual, junto a los guionistas, proliferan científicos creativos (que a menudo combinan este trabajo con la literatura) dedicados únicamente a inventar escenarios verosímiles para la ciencia ficción.

>> Hiperliteratura experimental

Frente a esta literatura convencional de la ciencia ficción, que se vende todavía en formato de libro de compost reciclado o plástico electrónico (o en video-libros de un solo uso), también existe una literatura experimental, dedicada a explorar no sólo los contenidos sino los modos tecnológicos proporcionados por la informática. Desde la utilización de aquel hipertexto de Vannevar Bush (1945) por los escritores, se abrió una nueva vía experimental y minoritaria para la literatura de ciencia ficción. Una literatura laberíntica llena de niveles y conexiones que poco a poco fue dando paso a una literatura abierta e interactiva que cambiaba y evolucionaba gracias a la colaboración de los lectores, convertidos en co-autores. Esta línea experimentalista y participativa, difundida al principio a través de internet, fue madurando gracias a verdaderos hiperliteratos, con conocimientos avanzados en programación, y al auge de los cómodos video-libros ultraplano (*e-books*) como formato más practicable. La complejidad de los nuevos diseños interactivos alcanzó la fantasía que aquel clásico, *La era del diamante* (1995) de Neal Stephenson, ya que permitió el diálogo personalizado y la construcción progresiva de una identidad-libro como interlocutor. Al mismo tiempo, se desplegó todo un mundo sensible de ilustraciones, imágenes en movimiento, sonidos, conexiones en tiempo real a la red, etc, que ha llevado a una edad de oro al experimentalismo literario en general y al de la ciencia ficción en particular. La popularidad de los video-libros convertidos en verdaderos "libros de arena" borgianos, especialmente en el docu-ensayo y la educación, fue llevada por algunos hiperliteratos del género fantástico y de la ciencia ficción a cotas imaginativas y cognoscitivas inimaginables.

Este modelo es actualmente la base de las *holoesferas Aleph*, que al combinar la tecnología holovisiva con la hipertextualidad, permiten proyectar cualquier signo o imagen en el espacio ambiente, sin necesidad de gafas vir-

tuales ni guantes de datos. La sensación no es tan realista ni inmersiva pero para el enfoque educativo o para la ciencia ficción experimental resulta infinitamente más interesante.

No podemos olvidar dos aspectos novedosos y excitantes de la última hiperliteratura: la hiperliteratura de juegos constructivos y los nuevos *gadgets* de escritura mental. El perfeccionamiento de los programas de patrones hipercreativos ha permitido que los espectadores y aficionados diseñen sus propios mundos de ciencia ficción, algunos de los cuales están alcanzando un gran éxito que rivaliza con los profesionales. Este bricolage de ciencia ficción, aplicado ya con notable éxito en ámbitos como la arquitectura residencial, augura según algunos expertos una revolución de la creatividad popular que puede alterar las pautas de la industria del ocio. Por otro lado, la comercialización de "sombreros de pensamiento" entre los autores experimentalistas, que han dejado obsoletos las diademas de subvocalización, ha permitido enriquecer el estilo y la fantasía de las tramas. No obstante, pese a ser una tecnología relativamente accesible para ejecutivos, sólo los fabuladores expertos y entrenados son capaces de sacar un partido creativo coherente a la transmisión directa de pensamiento al ordenador.

>> Arte, ciberarte y ciencia ficción

Este extraordinario despliegue tecnológico ha permitido también la existencia de un verdadero arte de ciencia ficción. Más allá de las ilustraciones pintadas según las técnicas tradicionales o elaboradas por infografía y que acompañan a los libros y video-libros convencionales o de los universos virtuales de ciencia-ficción, se ha mantenido una línea experimentalista y crítica que utiliza todos los *gadgets* disponibles para montar sus manifestaciones artísticas. Exposiciones de entornos virtuales u holovisivos, músicas electrónicas con despliegues visuales en conciertos, espectáculos y óperas multimedia, proyectos artísticos de vida artificial y arte evolucionista, etc.

En los grandes museos pero también en los espacios alternativos y en la red, es posible encontrar estas manifestaciones artísticas de ciencia ficción, dedicados con frecuencia a imaginar escenarios críticos o distópicos para el futuro terrestre o de otros planetas habita-

dos. Especialmente populares, por su rareza e ingenio, se han hecho las exposiciones de arte simulado o Simulatrix, esto es, la creación de obras de arte debidas a hipotéticas entidades de planetas imaginarios, universos paralelos, etc. En este aspecto, suelen ser exposiciones de arte híbrido que combinan técnicas tradicionales y tecnológicas, ya que han de representar las diferentes etapas evolutivas de la historia del arte de un planeta.

>> Géneros híbridos: hiperfilosofía, simulación científica y política-ficción

En relación con la ciencia ficción no podemos olvidar la importancia de los géneros híbridos, ya que de hecho evidencian el triunfo de la ciencia ficción.

La más interesante a nuestro juicio son las conexiones con la hiperfilosofía, el pensamiento de las antiguas disciplinas humanísticas concebido en formato hipertextual o tecnológico. El vanguardismo conceptual y crítico de esta tradición filosófica ha posibilitado la consolidación de los nuevos enfoques filosóficos, más imaginativos y eficaces que los ensayos convencionales, como los ciberensayos interactivos y visuales, las historias del futuro, las historias virtuales, las filosofías de la simulación, etc. En este sentido, ha sido particularmente fructífera la hibridación de la ciencia ficción con ciertos subgéneros hiperfilosóficos, dedicados a la tecnociencia, como la hiperfilosofía de la tecnociencia y de los estudios CTS. Incluso ha hecho posible que exista una hiperfilosofía de la ciencia ficción -admitida como especialidad universitaria hace apenas un par de décadas- que ha dado lugar a ciberensayos divulgativos y convencionales como éste, pero también a ciberensayos ficticios o simulados sobre la ciencia ficción del futuro o de otros mundos.

Sin embargo, ha sido la ciencia la que más provecho ha sacado de esta tendencia hibridadora, al reconocer por fin su deuda con la ciencia ficción, que comenzó con el desarrollo de la llamada "ficción científica", de las ficciones divulgativas basadas en ciencia real (Gamov, Clarke, etc). El juego de vasos comunicantes entre arte y ciencia ha fructificado en la creación de una nueva megadisciplina científica, las llamadas "ciencias de la simulación", que en sus diferentes especialidades abarca

contenidos de varias disciplinas (estadística, informática, matemáticas, epistemología, sociología, etc) y que le debe mucho a la ciencia ficción, especialmente desde la trilogía dedicada a la colonización de Marte (1993-1997), escrita por su antecedente más destacado, Kim Stanley Robinson. De hecho, una de las especialidades más demandadas es la de *Diseño de tecnologías aplicadas, entornos artificiales y mundos terraformables*, ya que cumple la misión fundamental de suministrar los planes de colonización a la industria migratoria.

Finalmente el híbrido más problemático pero más fascinante es el de la política-ficción. Desde las antiguas utopías de Platón o Moro, la aspiración de los intelectuales y los políticos ha sido recrear la sociedad humana de acuerdo con los planteamientos imaginarios de sus doctrinas políticas. La publicación de ensayos de política-ficción (en conexión con las ciencias de la simulación o la hiperfilosofía) se convirtió en una obsesión desde aquellos viejos panfletos como *El choque de civilizaciones* de Samuel Huntington, de tanto predicamento a comienzos del siglo XXI, tras el auge del terrorismo islamista del primer 11-S. Los programas electorales de las formaciones transnacionales destinados al gobierno mundial se convirtieron en utopías de ciencia-ficción, con el propósito de ilusionar a millones de cibervotantes. Frente a esta política-ficción convencional y ciertamente fraudulenta, el desarrollo de la hiperpolítica o transpolítica de los grupos de globalización alternativa o activista, se dedicaron a enriquecer el imaginario de las llamadas "utopías piratas" (Hakim Bey) a través de ciberensayos críticos y novelas distópicas o alternativas como el post-ciberpunk de Bruce Sterling, que anunciaban la posibilidad de un mundo diferente que sin renunciar a la tecnología como los neoluditas arcaicos, permitiría una reconstrucción sostenible y rehumanizadora del futuro.

En la mayoría de las diversas tendencias y familias políticas de nuestra época como ciberimperialistas, tecno-capitalistas, virtualistas, alternativos, los *lobbys* post-humanistas, los neofundamentalistas unidos, los luditas arcaicos y los posibilistas, etc, la política-ficción cumple un papel determinante y es el origen incluso de comunas, guetos y ciudades. Otra derivación interesante es la supervivencia de las denominadas *naciones virtuales* que a lo

largo del pasado siglo utilizaron como plataforma política y cultural grupos étnicos y pueblos sin Estado. Pese al proceso de descentralización planetaria actual, que ha dejado definitivamente obsoletos a los Estados-Nación por el Estado-Red mundial, que propusiera el sociólogo Manuel Castells, la fuerza comunitaria de estas entidades virtuales sigue manteniendo su prestigio y operatividad como generadores culturales y centros cívicos a través de las redes locales.

>> Las corrientes principales de la ciencia ficción

Más allá de las diferencias propias del género, el formato o la disciplina artística en la que se desarrolla la ciencia ficción actual, podemos establecer a grandes rasgos una serie de grandes corrientes a nivel mundial. En un primer nivel transversal podríamos señalar la corriente principal de los llamados, sin ánimo peyorativo, 'convencionales' o 'comerciales', en la que hay grandes diferencias de calidad y numerosas escuelas, y la de la minoría, significativa por su audiencia global, de los 'experimentales', con una importante conexión con la categoría de los híbridos, que formarían la llamada "nueva ciencia ficción". Bajo esta acepción se incluyen desde viejos grupos minoritarios como los metafictionistas a los grupos contemporáneos más audaces, que se hallan incluso en los límites de la frontera hiperliteratura experimental; su propósito es no sólo simular universos imaginarios sino crearlos efectivamente en grandes laboratorios o experimentos sociales, lo que ha interesado a la industria de la colonización especial. Los más extremistas son los partidarios de la creación de *mundos internos* en los intersticios nuestra sociedad, algunos de los cuales lamentablemente han caído en el sectarismo y el hermetismo.

Sin embargo, por debajo de esta oposición genérica en el conjunto de la ciencia ficción, todavía sobreviven, más o menos evolucionadas, las grandes corrientes del siglo pasado. La ciencia ficción *hard* ha recibido un importante refuerzo de las ciencias de la simulación, al tiempo que un correctivo de las "ciencias del espíritu", ya que se han visto obligadas a pontenciar su proverbial falta de rigor social o antropológico. La ciencia ficción *soft* sigue

teniendo una gran audiencia popular, en parte debido a su estrecha relación con el subgénero *post-fantasy*, pero aunque no introduce novedades relevantes ha tenido que fundamentar mejor sus planteamientos tecnocientíficos. El postciberpunk o ciberpunk evolucionado ha experimentado un extraordinario desarrollo, gracias al desarrollo informático, aunque ahora no sólo se dedica al *near future*, sino a arriesgadas especulaciones a través de la senda abierta de la hiper-ciencia ficción.

Los subgéneros siguen existiendo obviamente, con sus correspondientes revisiones y crisis de audiencia, pero han sobrevivido, pese a la fatiga de los siglos, con bastante buena salud; como la vieja y fundacional *space-opera*, las ucronías o las realidades paralelas, especialmente por su conexión con los grandes medios populares como la holovisión. Aunque también hemos de señalar el creciente éxito de subgéneros marginales como la ciencia ficción paródica y revisionista (al estilo de David Langford), la ciencia ficción psicologista e intimista, la morbosa *erotic sf* con alinígenas, etc, etc.

Inevitablemente y en conexión con la industria de los universos virtuales, la *techno-fantasy* sigue experimentando un increíble éxito popular en sus diferentes versiones, que han dado lugar a canales temáticos de la holovisión, publicaciones y congresos especializados, parques temáticos, etc. Los escenarios más populares siguen siendo la prehistoria, Grecia, Roma y Egipto, la Edad media europea (y los medievalistas mundos de “espadas-láser y brujería”) y la segunda guerra mundial y las guerras energéticas, aunque crece la demanda de versiones vacacionales de clásicos universos de ciencia ficción y de la fantasía convencional, desde el apocalíptico *gothic trash* hasta los universos feéricos.

>> Los autores de ciencia ficción, una nueva y diversa categoría profesional

A lo largo del pasado siglo el autor de ciencia ficción pasó a ser una categoría profesional específica y respetada socialmente, repleta de especialidades artísticas, técnicas o científicas, y sobre todo, de un vigoroso espíritu interdisciplinar. El cambio más notable respecto al pasado fue la formalización de la autoría colectiva, tanto a través de equipos

de trabajo interdisciplinar o cibercomunidades como de la efectiva participación del público a través de internet. Por fin, al adquirir su mayoría de edad, la ciencia ficción se convirtió en gran medida en una arte total y popular, la verdadera materialización del sueño de las primeras vanguardias. El secreto del éxito de esta renovada ciencia ficción no es tanto el diseño del futuro (como todavía creen algunos radicales), como la construcción dinámica del presente a través de las proyecciones reflexivas del futuro.

Así, la ciencia ficción, como gran género popular y global del siglo XXII, se ha transformado también en una pujante realidad industrial y económica y, lo que resulta más esperanzador, un motor socio-cultural para una sociedad planetaria, llena de problemas provocados por un progreso mal entendido.

Pero hay otros importantes aspectos relativos a la autoría y la ciencia ficción que por su singularidad merecen un tratamiento aparte, porque suponen no sólo la singularidad de la ciencia ficción de hoy, sino, sobre todo, el comienzo de la ciencia ficción de un futuro inmediato pero sorprendente.

>> La ciencia ficción de la alteridad

Ya a principios del siglo pasado se acuñó entre los tratadistas este concepto de la “alteridad” para hablar de las nuevas realidades socio-culturales que trajo la primera globalización y posteriormente de la ciencia ficción posmoderna. Pero es ahora cuando estamos viviendo una verdadera explosión o esplendor de la ciencia ficción de la alteridad, del otro, del extraño, que está marcando un giro de la ciencia ficción hacia un incierto pero fascinante futuro. Y resulta evidente que no podríamos entender ni la ciencia ficción convencional ni la experimental sin esta proteica alteridad autoral, desplegada en varios ámbitos, cada vez más importantes.

>> La ciencia ficción multicultural

A comienzos del siglo pasado, se empezó a gestar una ciencia ficción de la diversidad cultural, que luego ha dado lugar a subgéneros y significativas microtendencias. Las diferentes culturas dentro de la gran cultura de la

primera globalización empezaron a expresar también sus expectativas de futuro, cuando entendieron que en la tecnología y sus posibilidades se cifraba su supervivencia y desarrollo. En el mercado mundial del género empezaron primero a revitalizarse la ciencia ficción rusa, india y china, a menudo escrita o concebida por miembros de comunidades emigrantes en otros países (EE.UU., Europa). Poco a poco se fueron incorporando países del tercer mundo, especialmente de Hispanoamérica, el mundo árabe y África. La perspectiva utópica y alternativa de sus ficciones supuso una bocanada de aire fresco respecto a las adocenadas y etnocentristas ficciones anglosajonas. Al hilo de esta tendencia neoetnicista, también surgió una corriente global específicamente multiculturalista y post-ciberpunk, con evidentes conexiones hiperpolíticas, dirigida a escenificar los conflictos del inevitable multiculturalismo de la colonización espacial.

Pero el multiculturalismo del siglo XXI abarcó otros aspectos además del origen étnico, que en numerosos casos resultaron mucho más determinantes. Así, por ejemplo, las diferentes opciones sexuales, ya plenamente normalizadas y núcleo de activas comunidades virtuales (y guetos urbanos), se convirtieron en una fascinante vía de exploración; Fue la época de las corrientes como *gay planet*, *lesbian sf*, *sado vision*, etc, que con su heterodoxa imaginaria social impactaron también poderosamente al aficionado mayoritariamente heterosexual. Aunque en principio fueron corrientes literarias minoritarias, pronto se introdujeron como un ingrediente más en las grandes superproducciones de la holovisión y especialmente en los universos virtuales, conectados a la industria de la *erotic sf*. En la actualidad los cruces temáticos de neoetnicismo y la *queer sf* (el conjunto de opciones bizarras de la ciencia ficción) ha desembocado en un heteróclito supermercado de mixturas hiperculturales.

>> La ciencia ficción de los post-humanos

Pero el multiculturalismo convencional no agotó las novedades de la alteridad en la ciencia ficción. La verdadera innovación, radicalmente multicultural, vino de la mano de los llamados "post-humanos", o seres humanos alterados por la tecnología. Ciertamente es que a estas

alturas no hay casi humanos en el mundo que en un sentido u otro no sean de hecho post-humanos. Pero la mayoría lo somos por nacimiento o por accidente, gracias a la bioingeniería que condiciona sistemáticamente la mayoría de nacimientos regularizados o la tecnología de los trasplantes que hoy te injerta un corazón y mañana un ojo nuevo. Los verdaderos post-humanos, los post-humanos *post-humanistas*, son aquellos que por decisión propia deciden ser transformados por la tecnología para cambiar de aspecto y al tiempo alargar su horizonte vital. Está emergiendo una variopinta sociedad de post-humanos formada por tribus como los inmortales (ancianos longevos gracias a terapias génicas), los transgénicos (transexuales o hermafroditas voluntarios), los plásticos (aficionados a una constante cirugía estética), los mutantes (provocados por alteraciones genéticas inducidas), los clónicos (hijos por clonación con chips de memoria vital), etc. La visión de su identidad y de la cultura humana, del tiempo y de los viejos valores es sensiblemente diferente y han querido que se reflejara también en su ciencia ficción. El post-humanismo, como filosofía científicista, ha venido a sustituir en gran medida al gastado multiculturalismo, convirtiéndose de hecho en el nuevo multiculturalismo de la segunda globalización, de la era de la ciencia ficción.

De entre todos los post-humanos recordémoslo, término acuñado por el autor y teórico ciberpunk Bruce Sterling-, los que han generado una verdadera corriente de ciencia ficción son los cyborgs. La singularidad de su cultura de la alteridad corporal y los potentes de interfaces digitales incorporados, muy demandados para las industrias informáticas y de terraformación, han sentado las bases de una cultura tecnologicista y de una ciencia ficción místicoide. La mezcla de admiración y temor que provocan las comunidades cyborg y que ha sido causa de no pocos conflictos políticos (y hasta pogroms en zonas marginales) ha remitido en las últimas décadas, cuando la tecnología cyborg se ha hecho menos evidente, menos biomorfa (ya nadie los pinta en las caricaturas de la prensa como engendros biomecánicos al estilo Giger), al utilizar materiales biológicos. Su enmascaramiento superficial (permanecen ocultos sus huesos de titanio y venas de plástico, sus ojos electrónicos y sus chips cerebrales) ha provocado una cierta *cyborgrización* de la

sociedad, que particularmente gracias a una inteligente ciencia ficción (en las novelas populares y en la holovisión), llena de sentimentalismo victimista y de altruismo evolucionista pro-cyborg, ha conquistado los corazones de la masa mediática, que se ha lanzado en manos de los expertos cirujanos cyborg para incorporar pequeñas mejoras.

>> La ciencia ficción de las IAs

Sin embargo, la competencia directa de la ciencia ficción cyborg en el mercado va a ser la reciente incorporación de las IA autoconscientes a la arena literaria. Los test de Turing avanzados, elaborados por los departamentos de ciencias de simulación, certificaron hace apenas una década que habíamos obtenido verdaderas Inteligencias artificiales, conscientes de su existencia (aunque al parecer no del todo independientes de sus programadores). Al principio los esfuerzos creativos de las IAs se centraron en la puesta en práctica de programas de simulación de escritores famosos que, para probar su humanidad, dieron lugar a una producción más bien mediocre que sólo tuvo éxito como curiosidad científica. Todo cambió cuando las IAs descubrieron las posibilidades del realismo decimonónico, al describir en diarios más o menos elaborados su avances humanizadores (al estilo de *El hombre bicentenario*, del entrañable clásico Isaac Asimov) y sus problemas de identidad o integración, y especialmente, de sus sueños de futuro. La traviesa especulación sobre su desarrollo y emancipación de los humanos así como la propagación y conquista de los replicantes de Von Newman por todo el universo, ha conmocionado a la sociedad planetaria, por mucho que los fabricantes de autómatas literarios juren y perjuren que se cumple la llamada *legislación Asimov* a rajatabla. La mayoría de escritores IAs son de momento meros programas informáticos o artefactos universitarios son ruedas y sensores, pero los pocos androides japoneses que escriben ya se han convertido en ídolos populares. No cabe duda de que la fabricación de IAs va a ser el gran avance del siglo XXII y que las consecuencias en todos los órdenes van a ser increíbles. En el ámbito que nos afecta, el de la ciencia ficción, se prevé una verdadera revolución en pocos años, ya que las IAs pueden fagotizar el conjunto de la industria y el

arte de la ciencia ficción, dadas sus inmensas capacidades. De momento los avatares cf que circulan por internet, pese a sus rudimentarias y propagandísticas ficciones, tienen millones de fans, que empiezan a descubrir los placeres del hiperarte cibernético, aunque la mayoría de productos disponibles (esferas Aleph especialmente) son obra de equipos mixtos de creadores humanos e IAs, lo que abre las puertas a una fructífera colaboración.

La gran disyuntiva creativa de la ciencia ficción IA, paradójicamente, es el problema del humanismo, ya que mientras para los humanos es el post-humanismo, la expectativa para los no-humanos es el humanismo. Ambas actitudes existenciales tienen ya su reflejo en esta incipiente literatura e hiperfilosofía, que lógicamente empieza ser consumida con avidez por IAs de medio mundo. Las expectativas enfrentadas de convertirse en humanos (o más bien en híbridos humanistas, equivalentes a los cyborgs) o desarrollarse como las autómatas, en el sentido del profeta científicista del siglo pasado, Hans Moravec, que los veía convertidos en árboles cósmicos a la busca y captura de información, y en tiranos de las "mascotas humanas", ha producido obras interesantes que enriquecen el debate multiculturalista y humano.

No sabemos a ciencia cierta a donde nos conducirá esta incipiente ciencia ficción de las IAs y su simbiosis con la cultura humana, pero a buen seguro que a un futuro radicalmente diferente, no sabemos si mejor o peor, en el que la ciencia ficción precisamente va a representar el gran papel de su historia.

>> La ciencia ficción de los animales inteligentes

En este capítulo multicultural no podemos olvidar tampoco, aunque de momento pueda parecer anecdótica, la producción literaria y artística de ciertos animales modificados genéticamente y alterados por la tecnología cyborg. Desde aquellos emocionantes primeros escauceos del *best-seller* mundial, *Cuentos de Koko 5*, donde un simio inteligente de 'quinta generación' nos contó su vida a través de sencillas fábulas, la literatura de los grandes primates cyborg ha evolucionado notablemente. Recientemente se han incorporado a la ciencia ficción con un libro homenaje al primer ante-

cedente literario del género, el mono capuchino que viaja en una nave generacional ideado por Orson Scott Card, en *Homenaje a Lovelock*, repleto de las fascinantes enfoques y sobre todo de un exuberante estilo literario, que ya ha sido calificado como de *realismo sensorial*. Las colaboraciones con escritores humanos, cyborgs humanos o IAs pueden proporcionarnos también novedades interesantes. No obstante, desde la *Declaración de los derechos humanos de los grandes simios* (gorilas, chimpancés, orangutanes, bononos) se ha abierto una perspectiva hiperpolítica conflictiva, reflejada en el combativo hiperensayo-ficción colectivo, distribuido por la red y que atiende al sugestivo título de *Visiones desde el planeta de los simios*. En este aspecto la liga del Proyecto Gran Homínido (el viejo Proyecto Gran Simio, del ético utilitarista Peter Singer), ya ha planteado su propia opción política con un utópico programa de política ficción que incorpora aportaciones de influyentes intelectuales post-humanos y cyborgs (y uno de cuyos primeros proyectos en la emancipación de las IAs y de los animales inteligentes).

>> La ciencia ficción de los aliens

Por último el panorama de la alteridad en la ciencia ficción no estaría completo sin una especulación acerca de la alteridad por excelencia, la de los aliens. Desde que hace apenas unos años entramos en contacto con una especie inteligente de la galaxia, los llamados popularmente, *centauris* (por Alpha Centuro, el sistema que habitan), el género de la ciencia ficción mantiene abierta una extraordinaria incógnita. Sabemos que los centauris son *roman* (humanoides) pero que han mantenido algún contacto con especies *varelse* (no humanoides). De momento, las comunicaciones son precarias y se circunscriben a un cauteloso intercambio de información y conocimientos científicos, ya que el contacto está previsto para dentro de tres décadas a través de una nave-sonda con un emisario robótico. Su cultura y tecnología, al parecer, se hallan ligeramente más evolucionadas que la humana, aunque todavía, como nosotros, no han colonizado planetas o asteroides fuera de su sistema solar. Han desarrollado una tecnología nanotecnológica muy curiosa, pues no está enfocada a la transformación física como la humana,

sino a la creación de artefactos tecnológicos 'emocionales', la terraformación ecológica y las comunicaciones planetarias y cósmicas, a través de redes sin cables y naves interplanetarias de veleros iónicos y solares. Prácticamente no han desarrollado la tecnología cyborg (una especie de tabú estético). Se rigen por un armónico sistema de comunidades flexibles y superpuestas, que resuelve los conflictos y problemas, y cuyos fuertes valores igualitarios constituyen la base de su cultura y su arte, de carácter inmaterial y efímero, y que impregnan toda su existencia como una especie de arte-vida vanguardista. Desconocen la religión y el fanatismo en términos humanos, más allá de una suerte de misticismo panteista y vagamente budista (sin reencarnación), perfectamente compatible con la razón científica. Es decir, lo que a muchos de nosotros, metafictionistas de izquierdas y luditas posibilistas, nos parece si no un paraíso inalcanzable, sí al menos una (u)topía practicable para cualquier especie roman, aunque lamentablemente la nuestra parece caminar por otros derroteros. No obstante ha surgido la duda entre los estudiosos de la Comisión Alienígena Mundial -creada para preparar el encuentro previsto-, si toda esta idílica visión centauri no es sino una interesada o engañosa ficción publicitaria para que una especie de lagartos perversos conquisten nuestro planeta. La idea de que sus comunicaciones forman un gigantesco fraude novelístico, basado precisamente en un conocimiento profundo de nuestra literatura de ciencia ficción alternativa, no deja de preocupar a los científicos y las autoridades. No obstante, por estas mismas comunicaciones hemos sabido que en su arte y literatura efímeras, de carácter oral-mental, también aparecen aspectos (¿géneros?) equivalentes a nuestra ciencia-ficción, pero de una ciencia-ficción inmediateista y cambiante (semejante quizá a nuestro hiperarte más avanzado), llena de espléndidas imágenes consensuales del futuro, y que guardaría relación con las visiones globales de la comunidad centauri. No obstante, aunque la expectativa del encuentro ya ha producido su propia ciencia ficción bien-intencionada y espectacular (sobre todo en los universos virtuales), lo que más nos interesa a los especialistas es, además del conocimiento directo de su ciencia ficción, la apertura al inmenso conocimiento de la ciencia ficción de otros mundos roman y varelse, que de momen-

to supera nuestra capacidad de imaginación aunque no nuestros anhelos.

Sin duda, después de la creación de la IA, el encuentro de con los centauros (y el conocimiento del resto de culturas alígenas), -aunque de momento sujeto a la distorsión temporal, ya que las comunicaciones recibidas, como la luz, pertenecen a un pasado remoto- va a suponer la mayor revolución para el conjunto de nuestra cultura.

>> La ciencia ficción como religión hiperpolítica

Para concluir este somero esbozo, y como miembro del IECF no puedo menos que denunciar una vez más a uno de los engendros de nuestra cultura, y de la que la ciencia ficción es en parte responsable. Me refiero a la pseudo-religión *digitalista* o *tecno-hermética* que cree que gracias a la todopoderosa tecnología conseguiremos obtener los mitos que nos prometía la religión, desde la inmortalidad a través de descargas de conciencia virtuales a la creación del dios del futuro. La religión científicista instaurada por el físico loco Frank Tipler y su descalabrada biblia *La física de la inmortalidad* (1994) tiene ya muchos adeptos, tanto en los laboratorios científicos y las corporaciones como entre las viejas sectas (la Iglesia de la Cienciología de R. L. Hubbard, mediocre autor de *cf*), post-humanos y los cyborg. Su propósito de convertir el planeta en una tiranía tecnocapitalista gobernada por una gerontocracia de cyborgs clónicos empieza a resultar una amenaza creíble para la comunidad planetaria. Su manipulación mediática, especialmente a través de algunas sagas de ciencia ficción espectacular, seriales de holovisión y universos virtuales, es una infección de la peor política-ficción en la ciencia-ficción y en el conjunto de la cultura humana. Desde que las declinantes religiones monoteístas (básicamente cristianos y musulmanes), copadas por jerarquías fundamentalistas, se aliaron con las sectas tecnocapitalistas y *post-new age* (extropianos, tecnopaganos, criogénicos, cibersatanistas, sionistas-matrixianos, ecósofos, ciberfeministas, etc) creando una nueva y multiforme espiritualidad gnóstica, la amenaza es más que cierta. Sus inmensos recursos económicos han comprado voluntades y proyectos a través de partidos mercenarios que tienen cada vez más

peso en la ONU. Su proyecto hiperpolítico está apoyada por toda una corriente tecno-hermética y escatológica de la ciencia ficción (cuyo profeta oficioso es Philip K. Dick) que ya está elaborado incluso a través de ciencias de la simulación el proyecto del grotesco dios del futuro y de su absurdo paraíso virtual. Su gran estrategia es atraerse a todos los cyborgs y las IAs, para engañando a las masas de consumidores de ciencia ficción convencional, preparar el terreno para un 'golpe de estado' blando y progresivo a nivel mundial. Cuando verdaderos y serios problemas siguen amenazando al planeta (guerras, hambre, catástrofes ecológicas, conflictos con las colonias de la Luna y Europa, y especialmente, con los independentistas de Marte), parece absurdo dejarse encandilar por semejante patraña, que no esconde sino una distopía para la mayoría y una delirante utopía de más poder y más nanotecnología, para una minoría de poderosos privilegiados.

La contrapartida a esta amenaza ha surgido de las comunidades de hiperpolítica alternativa y de los creadores de hiper-ciencia ficción humanista, en la que incluso participan científicos de renombre, corrientes espiritualistas de la ciencia ficción (los cibertaoístas, los tecno-sufís, los mormones cardianos), ciertos sectores izquierdistas de cyborgs e incluso IAs humanistas, etc. Nuestra tarea consiste en acciones de hiperpolítica virtual (guerrillas de la comunicación en la red, sabotajes paródicos de sus beatíficos universos virtuales, etc) y, básicamente, en la creación de una ciencia ficción humanista y distópica que abra el imaginario de la humanidad a la expectativa de una existencia razonable (en parte, vagamente inspirada en ciertos aspectos asumibles de la visión centauro, sea cierta o no, válida como horizonte vital y planetario).

Queridos alumnos de este curso, esta es la amenaza y el reto del insidioso tecno-hermetismo en nuestra sociedad y en la ciencia ficción; por ello les invito a colaborar activamente con todas sus energías creativas en los proyectos de hiper-ciencia ficción y política-ficción alternativa de la Universidad de Cáceres y de la *Alianza anti-tecno-hermética*, presente en todas las facultades, y especialmente en los departamentos de ciencia ficción.

Qué el futuro permanezca abierto y que, gracias a la tecnología y a la ciencia ficción, siga siendo humano...

∴ Conclusiones: Hacia el activismo de la ciencia ficción

Este esbozo taxonómico es, como advertíamos al principio, fruto de un imaginativo ensayo-ficción. Y lo más probable es que el futuro sea diferente y, por supuesto, mejor de lo que espero. En ese caso, me sentiría satisfecho, en la creencia de que este ejercicio imaginativo ha contribuido a conjurarlo. Si por el contrario, el futuro del planeta y de la ciencia ficción se parece bastante (en ciertos aspectos, en un 50%) pensaré que no se debe a ninguna capacidad profética por mi parte, sino a la equilibrada extrapolación que he intentado de los fenómenos actuales sobre las tendencias del futuro. Pero también puede interpretarse este ensayo-ficción –y esta es la versión que yo prefiero– como una visión crítica e irónica de nuestro presente, en verdad, el fundamento de la buena y duradera ciencia ficción. El futuro que propongo es de hecho uno de los futuros latentes que como visión o ideología pertenecen a nuestra época. Un futuro complejo y contradictorio, fuertemente influido por la tecnología pero también incapaz, todavía, de asumir los graves riesgos que provoca. Lo importante en definitiva es que gracias a estos espejos prospectivos seamos capaces de asumir la indeterminación de un futuro que siempre permanece abierto y, al tiempo, la necesidad de un activismo artístico capaz de transformarlo.

Desde la irrupción de las nuevas tecnologías y la entronización de la globalización, muchos creemos que “otro mundo es posible” y que también la ciencia ficción puede ser un instrumento interesante para orientarnos hacia ese futuro. Y aunque, como con el debido realismo, seamos perfectamente conscientes de que nunca lograremos ese cambio, sí pensamos que el valor de nuestra resistencia quizá contribuya a evitar una situación todavía peor; una catástrofe progresiva que nos quitaría la postera esperanza de la supervivencia de la especie humana.

Como aficionados apasionados a la ciencia ficción es posible que tengamos una visión sobrevalorada de su papel, pero creo que hay indicios más que suficientes para afirmar el importante papel simbólico que cumple, como secreta guía del proyecto tecnocientífico, actualmente más inclinado al tecno-hermetismo de lo que nos atrevemos a confesar en voz alta. La ciencia ficción alternativa, en alguna de las formas más o menos convencionales o experimentales que hemos sugerido, puede contrarrestar la formación de un imaginario tecno-hermético con su enfoque humanista y crítico, que puede ser tan imaginativo y constructivo como cualquiera.

No vamos a intentar sugerir una larga serie de propuestas como en otras ocasiones, pero sí hacer unas pocas sugerencias genéricas que creo serían muy útiles

para sentar las bases de esa ciencia ficción verdaderamente alternativa.

- La ciencia ficción ha de reforzar los aspectos éticos de crítica y debate sobre la tecnociencia del presente y del futuro
- Los estudios de filosofía de la tecnología y CTS deben aceptar la ciencia ficción e introducirlo en sus programas educativos
- Los aficionados han de estimular el debate y el pensamiento sobre la ciencia ficción a través de páginas web, revistas y fanzines
- Los autores deben esforzarse en combinar y equilibrar la claridad expositiva y el experimentalismo en nuevas formas y enfoques
- Es preciso crear afición en nuestro país tanto por la ciencia como por una ciencia ficción ética y humanista (¿Necesitamos un Harry Potter de la ciencia ficción?)
- Todas las opciones artísticas son legítimas si se hacen bien, pero quizá nos falte todavía un “post-ciberpunk alternativo” que explore el futuro cercano de la globalización y sus problemas
- Se hace evidente que la ciencia ficción, para dar un salto cualitativo, ha de contar con la elaboración de subgéneros híbridos (como el ensayo-ficción) y la hiperliteratura colectiva en red
- También puede ser interesante la formación de grupos, colectivos o escuelas que impulsen y divulguen estratégicamente la ciencia ficción alternativa, en coordinación con grupos de hiperpolítica, para crear espacios libres de tecno-hermetismo, a través de un quintacolumnismo dentro de la ciencia ficción mayoritaria

No obstante, nada de esto tendría sentido si primero no somos capaces de ofrecer una ciencia ficción de calidad en la literatura, el cine o el cómic, que no sólo atrape la imaginación del aficionado sino que conquiste al espectador normal y al ciudadano que todavía cree que la fantasía del futuro es algo absurdo e inútil.

En este aspecto, lo mejor es siempre predicar con el ejemplo, y para acabar, les ofrezco una muestra de los proyectos de ciencia ficción e híbridos afines en los que ya estoy trabajando en colaboración con varios amigos y colaboradores (algunos de ellos basados en los Proyectos del Cibergolem, de la mencionada *La nueva Ciudad de Dios*)

- *Carta al homo ciberneticus*. Un manual de CTS activista como proyección de problemas y preocupaciones para el futuro, teniendo en cuenta los estudios de tendencias del futuro e ilustrado con ejemplos y propuestas de ciencia ficción.

- *Bestiario del futuro*. Proyecto de escritura de un hipotético Bestiario crítico de seres del futuro, supuestamente escrito en ese mismo futuro, con textos e ilustraciones (en proceso una versión como exposición conjunta de artistas y escritores).

- *La Gazeta de Bradbury*. Un proyecto de ciencia ficción crítico-paródica, de carácter colectivo, basado en la creación de un número de un supuesto periódico de una comunidad de pioneros marcianos. (en proceso de maduración)

- *Caminantes (Walkers)*. Ensayo-ficción periodístico sobre la invención de un sistema de energía alternativa y comunitaria para el tercer mundo, junto con el diseño de una página web explicativa del sistema. (en proyecto, en versión bilingüe castellano-inglés)

- *Manual del quintacomunista cyborg*. Tratado de hiperpolítica-ficción práctica a modo de Glosario crítico para el futuro, para la creación de una CiberAtenas contrautópica. (en proceso)

- *Crisálida*. Monólogo paródico de la transformación de un ser humano en Dios gracias a un proceso nanotecnológico, equivalente a la metamorfosis de las mariposas. (en proyecto)

- *Los insectos en la ciencia ficción*. Ensayo-ficción sobre el papel de los alienígenas de forma insectil en nuestra mitología antigua y de cf, de cara a un futuro encuentro en la 'tercera fase'. (en proyecto)

- *Tratado de ciencia ficción alienígena*. Ensayo-ficción al estilo de Stanislav Lem sobre la ciencia ficción de diferentes especies alienígenas. (en proyecto)

Otros proyectos esbozados: *Antología de poesía de ciencia ficción*, *Antología de microcuentos de ciencia ficción*, *Cuentos virtuales*, *Generator hiperfilosófico de cf*, *Nación virtual*, *Ciencia ficción IA*, etc.

Proyectos basados en los diferentes apartados de este mismo ensayo-ficción

Por último y a modo de anuncio provocador, el proyecto más ambicioso y más participativo de todos, al cual todos (conferenciantes y alumnos) están invitados a participar con sus sugerencias y colaboraciones: la creación de una *Academia de Estudios de la Ciencia Ficción*. Una especie de centro informal de estudios e intercambio de experiencias -un trasunto embrionario del IECF, al

que se alude en el ensayo-ficción- destinado a impulsar la ciencia ficción en el ámbito educativo y al tiempo una ciencia ficción crítica. De momento, este impulso se puede materializar tentativamente a través de la red y encontrar cobijo en alguna página de la Unex, dentro de alguno de los proyectos de CTS en marcha.

En nuestra manos queda hacer posible un pequeño sueño de esta embrionaria ciencia-ficción alternativa, y que no es crear ningún artefacto maravilloso sino servirnos de la tecnología para tejer una cálida red de amigos de la razón imaginativa para el futuro.

