

Recuerdos del futuro (III)

La ciencia ficción en la pantalla chica

En esta tercera parte se explora cómo la ciencia ficción ha incursionado en la televisión, desde sus antecedentes en el cine por entregas, hasta las series televisivas de la actualidad; una evolución que ha implicado adaptarse al discurso y formato de la TV, y que en sus últimas expresiones ha generado un fenómeno de viraje de otros géneros hacia este, y llevado elementos propios de esta plataforma a otras.

■ **ROWAN LOZADA-AGUILERA**
 ■ **FRANCISCO A. PELLEGRINO**

Introducción

A través de las dos entregas anteriores de esta serie de *Recuerdos del futuro* se han estudiado distintos aspectos de la ciencia ficción, tanto en su vertiente literaria como en la cinematográfica. De esta manera se ha podido hacer un recorrido por la historia del género y se han puntualizado las principales razones por las cuales este no ha gozado de una aceptación generalizada en los círculos académicos, y especialmente en los latinoamericanos.

En este tercer artículo se explorará una nueva vertiente, la cual es en muchos aspectos menos valorada dentro de los círculos ya mencionados, no solo por ser ciencia ficción, sino principalmente por el formato en cuanto que tal: la televisión.

En efecto, la televisión nunca ha sido un medio especialmente privilegiado entre la intelectualidad, si bien es uno de los más populares hoy día entre las masas. Por esa razón no es extraño escuchar expresiones como *caja idiota* o *la plaga electrónica* para referirse a la TV. No obstante, y aun cuando abunden los productos de baja calidad, siempre puede conseguirse algo valioso en cualquier medio, como se ha visto tanto con la literatura como con el cine en “Recuerdos del Futuro I y II”.

Sin más, a continuación se examinará cómo la ciencia ficción ha incursionado en la televisión y cómo ha evolucionado para adaptarse a su discurso y formato, y adicionalmente llevar elementos propios de la TV a otras plataformas.

La era pre-televisión: los seriales cinematográficos

Incluso desde antes de la aparición de la televisión los empresarios de la industria

del entretenimiento audiovisual, entonces dominado por la radio y el cine, hicieron uso del formato serial para asegurarse la fidelidad de las audiencias, y los beneficios económicos que ello supone, en un mercado que presenta una demanda de productos simbólicos con un comportamiento impredecible e inconstante.

Naturalmente, en términos financieros resulta mucho más interesante invertir una cantidad relativamente pequeña en un serial, que abarata los costos de producción al dar un uso repetitivo a escenarios, utilería, vestuario, entre otros; y que siempre puede ser cancelada en caso de resultar poco exitosa o puede continuar en el tiempo si es bien recibida por el público.

Por el contrario, invertir grandes sumas en largometrajes más acabados, implica correr un riesgo mucho mayor de no retorno de capital. En ese sentido, los seriales primitivos que se transmitían por radio se valían de un presupuesto muy bajo, financiado con publicidad, gracias a lo cual se convirtieron en excelentes negocios para las estaciones durante varias décadas.

Las radionovelas de origen cubano y las *soap operas* norteamericanas (llamadas así porque, al estar dirigidas principalmente a las amas de casa, sus patrocinadores eran marcas de productos domésticos, y sobre todo de jabones) tuvieron una popularidad altísima que solo empezó a decaer con el auge de la televisión, con lo cual los seriales se fueron trasladando a aquel nuevo formato que ofrecía la competencia medular de la imagen en movimiento. No obstante, esa ventaja ya venía siendo explotada mucho antes de que la pantalla chica alcanzara su esplendor, de la mano de los estudios cinematográficos. En la actualidad muchos consi-

In a recent test before government scientist, pictures of a moving hand and other objects were transmitted by radio. The reproduction was said to have been somewhat indistinct but unmistakable. Improvements now in course of completion will bring out sharply the transmitted "movie", and the prediction was made that the near future will see radio motion pictures in the home become one of the world's most popular pastimes (1923)

Gregory Benford



deran que las secuelas cinematográficas tomaron fuerza a partir de la década de 1980, pero eso solamente puede considerarse un *renacer*. Su verdadera época dorada fue a finales de los años 1930 y principios de los 1940, aunque entonces el formato era notablemente distinto, como se describe a continuación:

Compuestas por doce o quince episodios, estas producciones tienen una particularidad que la televisión comparte con ellas, y es que cada uno de sus capítulos concluía con un *cliffhanger*: un instante decisivo en la acción, cuyo desenlace se revelaba [la semana próxima] en la siguiente entrega (Urrero, 2010, 2. Corchetes propios).

En efecto, la televisión moderna heredaría muchos de los códigos del cine serial en la forma de las conocidas series y miniserias televisivas de la actualidad. Continúa Urrero:

¿Su herencia? A estas alturas, nadie cuestiona que la recibió la televisión, y es que, si se fijan en ello, las teleseries siguen punto por punto los principios narrativos de aquellos viejos seriales cinematográficos (...) Su ritmo de producción era frenético. Cuatro, cinco y hasta seis seriales al año [por Estudio], con una extensión media de 12 o 15 capítulos de tres rollos, o lo que viene a ser lo mismo, treinta minutos de emoción, romance y riesgo. Para economizar, el formato se comprimió en dos rollos por capítulo, popularizando un recurso que aún emplea la televisión: un resumen al comienzo, para poner al día a los espectadores acerca de lo sucedido previamente (2010, 6-11. Corchetes propios).

Tal parece que la mayor diferencia entre aquellos seriales cinematográficos y los televisivos de la actualidad es, en esencia, el medio de transmisión al público: antes el público iba a las salas de cine a ver las series, ahora estas van directo a sus casas. Otros aspectos han cambiado —y mejorado mucho— pero son inherentes a la evolución natural del formato serial, y no a un quiebre con el discurso inicial.

Si bien se transmitían seriales de todo tipo de géneros, muchos de estos estaban basados en relatos de cómics y folletines, por lo cual las temáticas de acción, aventura, misterio y afines tenían cierta preferencia. La ciencia ficción recuerda especialmente a dos clásicos de la época: las historias de Buck Rogers y Flash Gordon, ambos nacidos en el seno de las revistas *pulp* de los años 1930.

Películas por entregas como *Flash Gordon: Space Soldiers* (Frederick Stephani, 1936), *Flash Gordon's Trip to Mars* (Ford Beebe y Robert F. Hill, 1938) y *Flash Gordon Conquers the Universe* (Ford Beebe y Ray Taylor, 1940) se encargaron de ampliar la racha de popularidad que su protagonista había conseguido en las tiras cómicas de la época, y que ya había alcanzado también la radio y las jugueterías de EE.UU. y otros países del mundo. Por su parte, *Buck Rogers* (Ford Beebe y Saul A. Goodkind, 1939), sería la incursión del héroe homónimo en el terreno del cine serial.

Más adelante, a principios de la década de 1950, tanto Buck Rogers como Flash Gordon incursionaron en la televisión propiamente, con sendas series de TV. No obstante, les fue imposible repetir el éxito que habían conseguido casi dos décadas atrás en la radio, el cine y las tiras cómicas. Los viejos héroes nada pudieron

hacer frente a sus nuevos competidores, creados específicamente para el formato de la pantalla chica. Pero esa es otra historia.

De las salas de cine a las salas de estar: la llegada de la televisión

Aquella suerte de tregua que tuvieron la radio y el cine como grandes industrias culturales, llegó a su fin con el surgimiento de la televisión electrónica en 1935—que no fue lanzada con anterioridad hasta tanto no quedó claro como *explotar* el negocio— y que poco a poco fue tomando fuerza y apoderándose progresivamente de más y más hogares del mundo, con particular acento en Europa occidental y América del Norte.

Lamentablemente para la radio y el cine, la televisión sintetizaba en sí misma las mayores ventajas de cada uno de esos dos medios: el acceso gratuito y la posibilidad de entretenimiento en casa de la radio, y el espectáculo visual del cine. Claro que se trataba de un competidor que debía tomarse en serio.

Los inicios de la ciencia ficción en la televisión

Hoy día las radionovelas prácticamente han dejado de existir, y las que quedan deben considerarse verdaderas rarezas. No obstante, antes de que el formato migrara por completo a la televisión —en forma de *telenovelas* y otras variedades de ficción—, la radio era el medio a través del cual se transmitían los seriales, y en el que alcanzarían mucha de la popularidad que más tarde heredaría la pantalla chica.

Concretamente en lo que se refiere a ciencia ficción, los autores Joseph J. Corn y Brian Horrigan comentan: “El futuro —lleno de asombrosos artefactos, ambientes exóticos, y personas vigorosas y aven-

tureras— ha servido como ubicación para programas de radio y televisión, prácticamente desde el inicio de la radiodifusión” (1996, p. 21, traducción propia).

A propósito de esta afirmación, vale la pena recordar la famosa adaptación radial de la novela de H.G. Wells, *La guerra de los mundos*, que fue representada por Orson Welles y el Mercury Theatre. Basándose en las estadísticas del Instituto Americano de Opinión Pública (AIPO, por sus siglas en inglés), el autor Hadley Cantril afirma que el programa fue escuchado por entre cuatro y doce millones de personas, a una parte de los cuales se entrevistó para conocer su reacción. De estos, 28% creyó que efectivamente se trataba de un noticiario. Asimismo, 70% declaró haberse asustado por la supuesta invasión (Cantril, 2012). En efecto, la versión de Welles y el Mercury Theatre es recordada aún en la actualidad como uno de los programas de mayor impacto en la historia de los medios de comunicación masiva, y se le considera una obra de culto de la ciencia ficción y, por supuesto, de la radio.

Asimismo, nuevas historias conquistarían el incipiente medio de la televisión, que les pertenecería hasta casi llegados los años 1960, década que —como se verá más adelante— sería fundamental en la historia de la ciencia ficción en la TV y en general. Los autores Corn y Horrigan describen las primeras series televisivas de la siguiente manera:

En los primeros años de la televisión Americana, los hogares con niños menores de 12 años tenían una tendencia a tener televisor de más del doble que aquellas que no tenían niños. La programación televisiva primitiva era predecible. Cuando se trataba del futuro, esto significaba —por supuesto— aventuras de viriles héroes espaciales (...) La aventura futurista espacial se convirtió en un producto de fabricación en serie.

Durante varias temporadas entre 1949 y 1959 los televidentes podían escoger entre *Captain Video*; *Tom Corbett, Space Cadet*; *Space Patrol*; *Rod Brown of the Rocket Rangers*; *Rocky Jones, Space Ranger*; y *Commando Cody: Sky Marshall of the Universe*; por mencionar sólo los que eran transmitidos en EE.UU. Los primeros tres de estos establecieron los parámetros que seguirían los demás (1996, p. 27. Traducción propia).



Concretamente, la historia de la ciencia ficción en la televisión iniciaría el 27 de junio de 1949, cuando se transmitió el primer episodio de *Captain Video*



Concretamente, la historia de la ciencia ficción en la televisión iniciaría el 27 de junio de 1949, cuando se transmitió el primer episodio de *Captain Video*. Este policia espacial del siglo XXII, que correspondía con el ya clásico héroe-inventor, pasaría a convertirse en un verdadero arquetipo dentro del género y en un punto de referencia para los personajes que le sucederían en años y décadas posteriores.

No obstante, este y todos los personajes e historias de ciencia ficción de la televisión estaban dirigidos a un público infantil y tenían un carácter más bien simplista, típico de los relatos de héroes espaciales de las tiras cómicas y las *soap operas* con temáticas espaciales, dirigidas al público infantil y juvenil) que tanto éxito habían tenido desde los años 1930, antes de la aparición de la TV.

La era *Star Trek*

No sería sino hasta bien entrados los años 1960 cuando la rama televisiva de la ciencia ficción alcanzaría la madurez necesaria para conquistar no solamente *la última frontera* que es el espacio, sino también a buena parte del público maduro.

Muchos de los niños que habían crecido siguiendo las aventuras de *Captain Video* u otras historias similares durante los años 1950 ya eran adolescentes o adultos a mediados de los años 1960, y ni hablar de los que habían hecho lo propio en los años 1930 y 1940 con Buck Rogers y Flash Gordon. La popularidad de aquellas series había decaído enormemente y una a una fueron siendo canceladas hasta que no quedó ninguna al aire, excepto por algunas retransmisiones eventuales.

Pero no había razón para que la televisión —o el público— abandonara el espacio, y mucho menos cuando finalmente el hombre lo había alcanzado en la realidad (en 1961 Yuri Gagarin se había convertido en el primer hombre en viajar al espacio exterior, a bordo de la nave Vostok 1) y las grandes potencias de la época se apresuraban por mantenerse a la vanguardia en la carrera espacial. Simplemente había que reconquistar a aquellas audiencias que habían sido fieles a la ciencia ficción durante sus infancias, pero ahora teniendo en cuenta que aquellos niños de los años 1930, 1940 y 1950 serían adultos en ese momento.

Gene Roddenberry, quien se había iniciado como escritor en sus tiempos de servicio como piloto en la Fuerza Aérea de los Estados Unidos de América durante la II Guerra Mundial, se enamoró de la televisión desde que la viera por primera vez a finales de los años 1940. Entonces decidió abandonar su carrera como piloto (para ese momento ya había dejado la Fuerza Aérea y trabajaba para la aerolínea Pan Am) y mudarse a Hollywood para probar suerte como guionista de televisión.

Antes de su obra maestra, Roddenberry trabajó como escritor en varias series para radio y televisión, hasta que en 1963 estrenó la primera de su autoría: *The Lieutenant* (1963-1964), cuyo éxito le abriría las puertas para en 1966 lanzar la que sería —sin lugar a dudas— la creación más importante de toda su carrera, y un hito en la historia de la ciencia ficción: *Star Trek* (1966-1969). En palabras de Isaac Asimov:

El verdadero salto adelante de la ciencia ficción visual llegó en 1966 con la aparición en televisión de *Star Trek* (“Viaje a las estrellas”), una idea de Gene Roddenberry. Ahí se trató de presentar personajes reales interactuando afectuosamente y haciendo frente a problemas de importancia no sólo para ellos mismos sino, por clara analogía, para nosotros

también. Las historias de la nave espacial Enterprise en su viaje por la galaxia no conquistaron una audiencia enorme y, al terminar la temporada, estaba claro que *Star Trek* se suspendería. Fue entonces cuando ocurrió un fenómeno inesperado. Los espectadores de *Star Trek* pueden no haber sido enormemente numerosos, pero eran salvajes en su dedicación al programa. El canal de televisión fue bombardeado por protestas de un estilo jamás visto antes y, en su asombro, siguieron pasando el programa otro año más, y aun un tercer año más (1986, pp. 72-73).

Sin embargo, la historia y el legado de *Star Trek* no terminarían en 1969, con el fin de la serie original. Al respecto, Sergi Sánchez comenta:

Después de que la cadena NBC recibiera un millón de cartas para que no se cancelara la serie y de que la primera convención de *trekkies* superara los 3.000 asistentes (en 1976 la cifra ascendió a 50.000), la Paramount no dudó ni un segundo: había que producir un largometraje para satisfacer a los fans de *Star Trek* (...) El éxito de *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) acabó de decidir a Paramount: aún sin un guión aprobado, *Star Trek* entraba en fase de preproducción (...) Cinco secuelas y cuatro nuevas series –entre ellas, *Star Trek: La Nueva Generación* (*Star Trek: The Next Generation*, 1987-94), que a su vez ha derivado en cuatro largometrajes– demuestran la buena salud de una leyenda del género que amenaza con seguir dando guerra (2007, pp.151-152).

Y en efecto, la franquicia siguió dando guerra: a esos diez filmes que menciona Sánchez en su publicación de 2007 se han sumado hasta la fecha dos nuevos largometrajes, ambos con gran éxito comercial y entre la crítica: *Star Trek* (J.J. Abrams, 2009) y *Star Trek: Into Darkness* (J.J. Abrams, 2013), que han hecho un *reboot* de la historia original de Gene Roddenberry. Con esto, no sería descabellado esperar también una nueva serie de televisión en el futuro cercano.

Finalmente, y para entender las implicaciones y repercusiones que tuvo *Star Trek* en el universo de la ciencia ficción, vale la pena leer un extracto del artículo *Star Trek, las claves de la franquicia con más larga y próspera vida*, publicado en el portal web del diario español ABC:



La Flota Estelar de la Federación Unida no deja de ser una demostración de que, en el siglo XXIV, los humanos no solo viven en paz entre sí, sino con los habitantes del espacio que les rodea.

El futuro se presenta sin hambre, enfermedades y en paz

La principal diferencia de *Star Trek* [la serie original] con el resto de ciencia ficción [de la época] es su fuerte sentido de la moralidad, el interés por la política y la defensa de los derechos civiles. La historia surgió en plena Guerra Fría, guerra de Vietnam y defensa de los derechos de los negros. La nave Enterprise reúne a personajes de diferentes planetas, pero, sobre todo, actores asiáticos, rusos y negros con protagonismo y peso intelectual en una época en que no era frecuente. La Flota Estelar de la Federación Unida no deja de ser una demostración de que, en el siglo XXIV, los humanos no solo viven en paz entre sí, sino con los habitantes del espacio que les rodea. El futuro se presenta sin hambre, enfermedades y en paz (sin fecha, 3. Corchetes propios).

Claramente, la ciencia ficción no volvería a ser la misma después de *Star Trek*. Luego de casi cincuenta años de historia y de haber sobrevivido a su creador (fallecido en 1991), la franquicia de ciencia ficción más importante de todos los tiempos sigue marcando pauta y siendo un punto de referencia en la vertiente *dura* (y *madura*) del género.

Ciencia ficción para grandes y pequeños: las comiquitas

Si bien el género ha conseguido cautivar al público adulto, no debe dejarse de tener en cuenta –como se indicó antes– que la ciencia ficción, desde su época de mayor auge en los años 1920 y 1930, ha gozado de una especial preferencia entre los niños y adolescentes. Por supuesto, no todas las comiquitas están dirigidas a este tipo de público y mucho menos toda la ciencia ficción. No obstante, sea por inocencia o esa capacidad ilimitada de *soñar* y *volar* que tienen los más jóvenes, se han convertido en consumidores tradicionales y fieles del género, o por lo menos de sus expresiones más ligeras.

En ese sentido, durante el último siglo no ha sido escasa la literatura, cine, televisión, videojuegos y juguetes relativos a la ciencia ficción. Naturalmente, mucha de la producción literaria ha sido del tipo cómic, e igualmente gran parte del cine y la televisión ha consistido en comiquitas.

Probablemente la más famosa de las comiquitas de ciencia ficción del siglo XX fue *The Jetsons* (1962), conocida en Latinoamérica como *Los Supersónicos*, serie creada por William Hanna y Joseph Barbera, que trataron de emular con ella el éxito que consiguieron con *The Flintstones* (1960-1962) o, en español, *Los Picapiedra*.

Los Picapiedra contaba la historia de una hipotética sociedad de la edad de piedra cuyo estilo de vida, sin embargo, era muy parecido al del estadounidense promedio de mediados del siglo XX, llegando a tener incluso muchos de sus artefactos tecnológicos en versiones *prehistóricas*, por llamarlas de alguna manera. Así, los habitantes de *Piedra-*



dura –como se llamaba la ciudad en donde se desarrollaban la mayor parte de los acontecimientos– tenían, por ejemplo, carros, aviones televisores, maquinaria pesada, casas prefabricadas, pistolas, tocadiscos, cámaras fotográficas, radios y –por supuesto– televisores. Naturalmente, nada era eléctrico ni electrónico, sino que funcionaba gracias al empleo de algún animal especialmente entrenado para ello (por ejemplo, las cámaras fotográficas funcionaban gracias a un pájaro carpintero que, en el interior del artefacto, hacía un grabado de la imagen sobre una lámina de piedra), o por algún tipo de tecnología primitiva basada generalmente en rocas y palos (como las pistolas o los yesqueros). En otros casos –como en el de la televisión– simplemente no se explicaba el secreto de su funcionamiento.

Si bien se trataba de un universo esencialmente fantástico, no sería descabellado considerar a *Los Picapiedras* como una comiquita de ciencia ficción. Todos esos aspectos *naïf* como el de los animales entrenados (y parlantes), y la tecnología imposible se pueden justificar precisamente por tratarse de una comiquita, y parte del discurso de estas consiste en la alteración de la realidad. Por ello nadie se siente ofendido cuando en uno de estos programas un personaje cae desde un avión a mil 500 metros de altura, y no solo sobrevive, sino que sus lesiones sanan solas al cabo de un par de segundos.

Por el contrario, si se mira a *Los Picapiedra* como una ucronía –en la cual se emula la sociedad de un tiempo en otras circunstancias evolutivas, con una tecnología basada en la del momento en el cual se creó la historia, pero adaptada a los parámetros estéticos y técnicos de ese otro momento de la evolución del hombre–, básicamente es lo mismo que ha hecho el *steampunk* y nadie cuestiona el que este sea efectivamente ciencia ficción. Se le considera, de hecho, una de las vertientes ucrónicas más importantes del género.

Los Picapiedra, en todo caso, es uno de los programas de televisión más populares de todos los tiempos, al punto de que aún en la actualidad es común verlo retransmitido en algunos canales de televisión, y sus personajes siguen siendo muy conocidos entre los niños de hoy día, más de cincuenta años después de su estreno. Por su parte, *Los Supersónicos* nunca fue tan exitosa como su hermana mayor, pero –a diferencia de aquella– a esta nadie le cuestiona su pertenencia al género ciencia ficción.

Y es que *Los Supersónicos* tiene muchos de los elementos clásicos del género: un



Así, en lugar de enfrentarse directamente con las facetas más puras del género desde un principio, el público puede empezar a consumir ciencia ficción de una manera más sediciosa, menos evidente y que provoque un primer acercamiento, un primer consumo.



tiempo futuro, estilo de vida utópico y –sobre todo– un desarrollo tecnológico impresionante, que incluye carros voladores, robots y todo tipo de *gadgets*. Corn y Horrigan la describen de la siguiente manera:

La familia Jetsons [Sónico, en la versión en español] incluía a George [Súper], el sostén de la familia, que laboraba en *Spacey Space Age Sprockets* [Engranajes Júpiter] en un trabajo completamente automatizado e insufriblemente aburrido; Jane [Ultra], su adorable y sensible esposa; Judy [Lucero], una avispada adolescente; y Elroy [Cometín], un niño travieso. El hogar incluía un perro, Astro, y una mandona sirvienta robot, Rosie [Robotina]. Una sutil sátira de las expectativas populares acerca de un futuro ridículamente repleto de *gadgets*, el programa falló en igualar el éxito de *Los Picapiedras* en el prime-time, y fue cancelado después de una temporada. Sin embargo, los 24 episodios de *Los Supersónicos* sólo raramente han estado ausentes de las programaciones de retransmisiones desde 1964 (1996, p. 31. Corchetes y traducción propios).

Aun siendo un programa dirigido especialmente al público infantil, puede considerarse una obra de valor incalculable en términos sociológicos, no solo porque retrata de manera fiel los valores e idiosincrasia de la sociedad estadounidense de mediados del siglo XX, sino también porque plantea, como ninguna otra, las ideas y expectativas que tenía esa misma sociedad acerca de su futuro.

Y naturalmente, *Los Supersónicos* no sería la última comiquita de ciencia ficción. A ella le seguirían muchas otras, como *Robotech* (1985), *Dexter's Laboratory* (1996-2003), o *El Laboratorio de Dexter*; y *Ben 10* (2005-2008). Asimismo, otras estarían dirigidas especialmente al público adulto, como *Æon Flux* (1991-1995), *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996), y *Futurama* (1999-presente).

Los superhéroes

Una mención especial merecen estos personajes dentro del renglón de las comiquitas, si bien no son exclusivos de ellas. Y es que, así como la mitología de pueblos antiguos como el griego o el romano tenía en los *semidioses* la representación de los máximos héroes, la sociedad moderna ha dado origen a los superhéroes como representación ideal de las virtudes del ser humano.

Ambos tienen elementos comunes y también sus diferencias. Si bien no están exentos de ciertos defectos y debilidades propias del ser humano, cuando llega el *momento de la verdad* siempre son capaces de sacar a relucir esas virtudes que tanto valora el hombre –como la nobleza, la valentía o la inteligencia– y unirlos con su *gran poder* para salvar a los más débiles o a sí mismos.

La diferencia sustancial está en el origen de ese mencionado gran poder. Mientras los antiguos héroes los recibían gracias a su ascendencia divina –o más recientemente, tras alguna influencia mágica– los superhéroes modernos los reciben de manos de la ciencia. Sea como resultado –accidental o premeditado– de un experimento, por contacto con alguna sustancia o tecnología alienígena, o por un origen extraterrestre del héroe como tal; en la inmensa mayoría de los casos la súper habilidad (o las súper habilidades) pueden ser explicadas por la ciencia, y no por la magia o lo mítico-religioso, si bien aún existen algunas pocas excepciones.

Desde los tiempos de *Buck Rogers* y *Flash Gordon*, las pantallas de televisión han recibido frecuentemente a superhéroes, y casi siempre en forma de dibujos

animados. Personajes de DC Comics como *Superman*, *Batman*, *Linterna Verde* (*Green Lantern*); y de Marvel Comics como los *Cuatro Fantásticos* (*Fantastic Four*), *Spider-Man* y el *Capitán América* (*Captain America*); han tenido sus respectivas comiquitas a lo largo de los años. Dos de ellas pueden destacarse entre todas: *Super Friends* (1973-1977, 1980-1983), conocida en Latinoamérica como *Los Súper Amigos*; y *X-Men* (1992-1997), a su vez bautizada *Los Hombres X* en dichas latitudes. Ambas constituirían, respectivamente, las mayores y más exitosas incursiones en la televisión de las dos más grandes compañías mencionadas de cómics del mundo.

La fórmula definitiva: el viraje a ciencia ficción

Luego de sus dos siglos de historia, y como se discutió en la entrega anterior de esta serie, son muchos los que todavía tienen sus reservas u ofrecen una resistencia total ante los relatos de la ciencia ficción. Por este motivo el género ha tenido que buscar vías alternativas –más sutiles o menos frontales, si se quiere– para ganarse el corazón de esa parte de la audiencia que se rehúsa a consumirla en sus formas convencionales.

Ciertamente *Star Trek*, *Firefly* o *Battlestar Galactica*; no son series de televisión que cualquiera pueda ver. Puede sonar sectario, pero ese tipo de historias están dirigidas deliberadamente al consumidor frecuente de ciencia ficción, y no al público generalizado. Seducir a este es una tarea que requiere muchas veces de pasos previos y más ligeros.

Así, en lugar de enfrentarse directamente con las facetas más puras del género desde un principio, el público puede empezar a consumir ciencia ficción de una manera más sediciosa, menos evidente y que provoque un primer acercamiento, un primer consumo. Es una técnica parecida a aquella de suministrar pequeñas dosis de veneno para progresivamente inmunizar a un organismo.

En todo caso, es evidente que para el no iniciado resulta más plausible una historia convencional a todas luces –esto es, situada en un mundo y un tiempo familiares y claramente reconocibles– con personajes más o menos convencionales también, que una que se desarrolle en un universo paralelo o futuro, por ejemplo. Sin embargo, es posible introducir un elemento discreto de ciencia ficción en esa primera



**Definitivamente cine
y televisión, lejos de rivalizar,
son mundos que se comple-
mentan mutuamente y ello
lo demuestra el hecho de que
a lo largo de toda su historia
cada uno ha tomado
elementos del otro para incor-
porarlos a su propio lenguaje
y así enriquecerlo.**

posibilidad y con ello encaminarla sutilmente hacia el ámbito del género.

En efecto, una nave interestelar que navega a mayor velocidad que la luz y que está equipada con tecnología de teletransportación y armamento láser, muy posiblemente resulte chocante para un espectador no iniciado en estos menesteres. En cambio, las probabilidades de aceptación son mucho mayores si se trata de un satélite o un dispositivo informático de vanguardia –que no existe en la realidad, pero cuyas características no distan demasiado de las posibilidades reales o *supuestas* de la tecnología actual o del futuro cercano– que permite resolver ciertos problemas dentro de ese mundo *real* que se presenta en la historia. Se trata esta de una de las últimas y más refinadas estrategias del género, tanto en la televisión como en el cine.

En el caso de la televisión, el ejemplo más conocido y exitoso es la franquicia *CSI*, que comenzó con la serie *CSI: Crime Scene Investigation* (2000-presente), también conocida como *CSI: Las Vegas*, para no confundirla con sus hermanas menores. Y es que con más de una década al aire, esta serie ha dado lugar a otras tres: *CSI: Miami* (2002-2012), *CSI: NY* (2004-2013) y la miniserie de de tres episodios *CSI: Trilogy* (2009). Asimismo, el fenómeno *CSI* ha alcanzado también las librerías con cómics y novelas.

Esta franquicia, cuya temática es la de una clásica historia de detectives e investigación criminalística, posee, no obstante, algunos elementos que le dan un *twist* hacia la ciencia ficción, y la diferencian de otras producciones de su tipo. En efecto, el que los equipos *CSI* puedan resolver todos sus casos depende en gran

medida de la tecnología con la que cuentan, que es claramente superior a la disponible actualmente en cualquier unidad policial del mundo, pero sin llegar a parecer exagerada, de modo que no se rompa la verosimilitud de los relatos que cuentan en cada episodio.

Así, por ejemplo, la plataforma y los dispositivos informáticos y telemáticos que usan los protagonistas –y que son sus mayores herramientas, además de su formación y experiencia– implican una ventaja sobre los criminales, gracias a la cual –no sin dificultades– siempre consiguen resolver sus casos. A propósito de ello, el programador y crítico de cine de ciencia ficción, Alfonso de Terán Riva, comenta en una de sus reseñas: “Los que sigáis la serie *CSI: Miami* habréis comprobado que, el equipo informático del que dispone la policía de Miami está más cerca del de *Minority Report* que del que podamos ver en el mundo real” (2008, 1).

Algo similar ha sucedido con la más reciente *Person of Interest* (2011-presente), si bien en este caso el recurso es menos sutil. Siendo también una serie de investigaciones criminalísticas –aunque de una naturaleza distinta a las de *CSI*– el elemento de ciencia ficción es el dispositivo creado por uno de los protagonistas, quien es un multimillonario y genio de la informática, que es capaz de intervenir cualquier teléfono, servidor de correo electrónico o cámara de vigilancia del planeta y usar esa información para prevenir ataques terroristas y otros crímenes. Tal tecnología no existe, pero no deja de parecer realista en tanto que es un hecho que los servicios de inteligencia de los países desarrollados cuentan con tecnología de vanguardia, mucha de esta de carácter secreto y, en consecuencia, desconocida por el público. El dispositivo en cuestión bien podría ser uno de esos artilugios tecnológicos.

Por su parte, el cine también ha comenzado a utilizar esta fórmula en películas como *Deja Vu* (Tony Scott, 2006), en la cual se introduce brevemente una máquina del tiempo que permite resolver el conflicto de la película –si bien el resto del filme se centra en dicho conflicto–, evitar un ataque terrorista, y el dispositivo pasa a segundo plano. Asimismo, recientemente el superhéroe *Thor* fue también sujeto del viraje a ciencia ficción: el personaje que siempre había contado con un aura divina (o al menos semidivina) que fuera el origen de sus poderes, fue despojado de ella para convertirlo en un ser extraterrestre. A partir de la reciente película

Thor (Kenneth Branagh, 2011), se elimina cualquier vinculación del personaje con lo divino, si bien se mantiene el imaginario de la antigua mitología nórdica y muchas veces los seres humanos se refieren a él como a un dios. En todo caso, se explica que el protagonista proviene de otra galaxia, y ese origen alienígena es lo que le concede sus poderes.

Definitivamente, cine y televisión lejos de rivalizar, son mundos que se complementan mutuamente y ello lo demuestra el hecho de que a lo largo de toda su historia cada uno ha tomado elementos del otro para incorporarlos a su propio lenguaje y así enriquecerlo. Y si bien la TV sigue siendo —ante los ojos de algunos— la que menos aporta en esta relación simbiótica, el *viraje a ciencia ficción* es un ejemplo de los aportes que este medio ha podido hacer a la industria audiovisual en general, y a la ciencia ficción en particular.

Conclusión

La historia de la ciencia ficción está llena de éxitos y fracasos. Los éxitos, no obstante, se han dado más en el plano económico que en el mucho más subjetivo de la aceptación por parte de la intelectualidad y la crítica, tanto en la literatura como en el cine.

Efectivamente, la ciencia ficción se ha convertido con los años en un buen negocio, si bien ello ha implicado muchas veces el sacrificio de gran parte de la calidad artística y profundidad filosófica que se ha visto representada en otras obras del género, que no necesariamente han tenido el mismo éxito comercial. Pero una cosa no excluye a la otra y, en ese sentido, la producción más vendida puede ser también la mejor, como también puede suceder que resulte en un completo fracaso comercial.

El cine está lleno de ejemplos de todos los casos: *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), fue duramente criticada en su momento, y asimismo resultó un desastre en la taquilla. En la actualidad, sin embargo, se le considera una película de culto y se vende relativamente bien. Antes que esta, *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) había sido considerada una joya audiovisual y una obra destacable por su profundidad y calidad técnica... por el puñado de personas que la fue a ver. Más recientemente, *Transformers* (Michael Bay, 2007) y sus secuelas se convertirían en grandes éxitos comerciales, si bien la crítica las considera simples *blockbusters* efectistas. Finalmente, están los casos en los cuales absolutamente todo sale bien: *In-*



¿Pero dónde están los defensores de la televisión?

Sería un acto de mezquindad no reconocer la evolución de este medio a través del tiempo, y sobre todo durante los últimos años.

ception (Christopher Nolan, 2010) es uno de esos ejemplos —ni tan comunes ni tan inusuales— de películas que son enaltecidas por la crítica y los círculos intelectuales, e igualmente exitosas entre el público masivo.

Lo mismo ha sucedido en la literatura y, por supuesto, en la televisión. La diferencia es que son poquísimos los que se han tomado en serio el discurso de la TV, a la cual generalmente se le considera un negocio, pero difícilmente un arte, desde los tiempos de Adorno y Horkheimer; cosa que sí sucede con la literatura y también con el cine, si bien en una medida mucho menor.

De cualquier manera, el cine tiene sus defensores en el plano intelectual. Pocos, pero los tiene. La literatura, por su parte, ni siquiera necesita que la defiendan. ¿Pero dónde están los defensores de la televisión? Sería un acto de mezquindad no reconocer la evolución de este medio a través del tiempo, y sobre todo durante los últimos años. Sin caer en juicios de valor, se hace cada vez más evidente el acercamiento en calidad técnica y artística entre la televisión y el cine; no porque el segundo haya desmejorado, sino porque la primera ha progresado notablemente. Hoy por hoy no sería descabellado pensar que en un futuro cercano la pantalla chica no tenga nada que envidiarle a la grande, excepto por la cuestión del tamaño, quizás.

Específicamente dentro del género de la ciencia ficción se han venido realizando producciones de muy alto nivel, algunas con poco éxito comercial, como *Firefly* (2002-2003) y *Caprica* (2010); y otras bastante exitosas, como *Lost* (2004-2010), *Fringe* (2008-2013) y *The Walking Dead* (2010-presente). Difícilmente podría pensarse que la tendencia no continuará en el futuro, pues es bien sabido que el espectador audiovisual se vuelve cada vez más exigente y tal fenómeno es irreversible. Incluso se han hecho algunas pe-

lículas específicamente para TV, los llamados *televífilmes*, de no poca importancia, si bien la mayor parte de ellos sigue sin gozar de gran presupuesto o calidad técnica. Al menos un par de ejemplos pueden mencionarse entre los destacables: la apocalíptica *The Day After* (Nicholas Meyer, 1983), y la ucrónica *Fatherland* (Christopher Menaul, 1994).

En ese sentido, no solo cabría esperar un mejor futuro para la televisión, sino también para la ciencia ficción, y —naturalmente— para esa alianza entre ambas que es la ciencia ficción televisiva. Todavía hay barreras que superar, pero son las mismas de siempre, y si algo saben hacer el tiempo indetenible y la calidad creciente, es derribar barreras.

El futuro será un tiempo para recordar.

ROWAN LOZADA-AGUILERA

Comunicador Social, asistente académico en la Universidad Católica Andrés Bello. Investigador en el área de Cine de Ciencia Ficción. Miembro de la Science Fiction Research Association.

FRANCISCO A. PELLEGRINO

Comunicador Social. Profesor de pregrado y postgrado en la Universidad Católica Andrés Bello. Miembro del Consejo de Redacción de la revista Comunicación.

Referencias

- ABC.es. (Sin fecha): *Star Trek, las claves de la franquicia con más larga y próspera vida*. Recuperado el 5 de junio de 2013. <http://www.abc.es/cultura/cine/20130707/abc-i-star-trek-claves-series-201307040946.html>
- ASIMOV, I. (1986): *Sobre la ciencia ficción*. Madrid, España: Editorial Edhesa. (Primera edición).
- CANTRIL, H. (2009): *The invasion from Mars, a study in the psychology of panic*. Princeton, EE.UU.: Princeton University Press. (Cuarta edición).
- CORN, J; HARRIGAN, B. (1996): *Yesterday's tomorrows: past visions of the American future*. Baltimore, EE.UU.: The Johns Hopkins University Press. (Segunda edición).
- URRERO, G. (2010): *Cine serial: historia de los seriales*. Recuperado el 29 de mayo de 2013. <http://www.thecult.es/Cine-clasico/cine-serial-historia-de-los-seriales.html>
- SÁNCHEZ, S. (2007): *Películas clave del cine de ciencia-ficción*. Barcelona, España: Ediciones Robinbook. (Primera edición).
- TERÁN, A. (2008): *La magia informática de CSI Miami*. Recuperado el 11 de junio de 2013. <http://www.ciencia-ficcion.com/varios/malaciencia/mc139.htm>