

PARIAS EN EL UNIVERSO: LO SUBLIME EN LA EXPLORACIÓN ESPACIAL

Fernando Ángel Moreno
Universidad Complutense de Madrid
<https://orcid.org/0000-0002-8844-329X>
famoreno@ucm.es

Cómo citar este artículo/Citation: Moreno, Fernando Ángel (2024). Parias en el universo: lo sublime en la exploración espacial. *Arbor*, 200(811): 2699. <https://doi.org/10.3989/arbor.2024.811.2699>

Recibido: 17 mayo 2023. Aceptado: 27 junio 2024
Publicado: 30 septiembre 2024

Resumen: El presente trabajo es un análisis sobre la manera en que el concepto de «exploración espacial» contiene ciertos aspectos falaces respecto a la verdadera exploración espacial, puesto que se ha construido a partir de textos de diversos lenguajes estéticos de la tradicionalmente denominada «cultura popular». Estos textos han jugado con un imaginario que remite a cierto romanticismo espacial y a una obsesión con un Otro inquietante o modélico, según el caso, así como con lo sublime desprendido del llamado «vértigo cósmico». Todo ello se aglutina bajo el tópico «sentido de la maravilla».

Palabras clave: ciencia ficción; exploración espacial; cultura popular; literatura; cine; cómic

PARIAHS IN THE UNIVERSE: THE SUBLIME IN SPACE EXPLORATION

Copyright: © 2024 CSIC. Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de uso y distribución *Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC BY 4.0)*.

Abstract: The present work is an analysis of the way in which the concept of «space exploration» contains certain fallacious aspects in relation to true space exploration, since it has been constructed on the basis of texts from diverse aesthetic languages of what is traditionally called «popular culture». These texts have played with a social imaginary that refers to a certain spatial romanticism and an obsession with a disturbing or exemplary Other, as the case may be, as well as with the sublime detached from the so-called «cosmic vertigo». All this comes together under the cliché of «sense of wonder».

Keywords: science fiction; space exploration; popular culture; literature; cinema; comic

UNAS NOTAS SOBRE ESTÉTICA

I am forced into speech because men of science have refused to follow my advice without knowing why. It is altogether against my will that I tell my reasons for opposing this contemplated invasion of the Antarctic—with its vast fossil hunt and its wholesale boring and melting of the ancient ice caps. And I am the more reluctant because my warning may be in vain.

Doubt of the real facts, as I must reveal them, is inevitable; yet, if I suppressed what will seem extravagant and incredible there would be nothing left. The hitherto withheld photographs, both ordinary and aerial, will count in my favor, for they are damnably vivid and graphic. Still, they will be doubted because of the great lengths to which clever fakery can be carried. The ink drawings, of course, will be jeered at as obvious impostures, notwithstanding a strangeness of technique which art experts ought to remark and puzzle over.

In the end I must rely on the judgement and standing of the few scientific leaders who have, on the other hand, sufficient independence of thought to weigh my data on its own hideously convincing merits or in the light of certain primordial and highly baffling myth cycles; and on the other hand, sufficient influence to deter the exploring world in general from any rash and over ambitious program in the region of those mountains of madness (H.P. Lovecraft, *At the Mountains of Madness*, 1936, p. 70).

1.1. Cultura popular y contenido sedimentado

Resulta necesaria ante todo una pequeña puntualización: en general, muchos de quienes nos dedicamos a la estética contemporánea ya no distinguimos entre cultura popular y alta cultura, pareciéndonos peyorativos y falaces ciertos términos como «*middlebrow*». Hace ya décadas que se insiste en lo obsoleto de estas diferenciaciones (Williams, 1977; Jauss, 1977). Por otra parte, algunos teóricos sí defendieron tal división, pero como mérito de algunas expresiones de la cultura popular, al considerar que este tipo de obras trabajan sistemas más sencillos de representación, pero de connotaciones más extensas (Jameson, 2005, p. 11). Desde entonces, han aparecido numerosas propuestas metodológicas que han derivado en una explosión de análisis imprescindibles sobre los textos menos trabajados por la academia más tradicional (Storey, 2021). A partir de aquí, en términos estético-culturales, tan interesante puede resultar una película de *The Avengers* como una novela de Thomas Mann, pues ambas no son más que complejos productos culturales que retratan diferentes inquietudes de las sociedades desde las que se construyen (Williams, 1977). No es necesario compartir esta idea para aceptar las propuestas del presente análisis, pero ayuda.

No obstante, usaré el término «cultura popular» como concepto histórico, no riguroso, sin entrar en la complejidad de sus implicaciones (Golubov, 2015; Storey, 2021). El motivo es que lo que suele conocerse como «alta cultura», en caso de que quepa la diferenciación, no ha desarrollado apenas el concepto de «exploración espacial». Nuestra mirada de ensoñación cuando miramos las estrellas viene en general de las películas, la literatura y los comics de ciencia ficción. Es decir, cuando un intelectual emplea el término «robot», seguramente piensa antes en una portada de libro de bolsillo, en Isaac Asimov o en *Terminator* que en los creados por Torrente Ballester en *Quizás nos lleve el viento al infinito* (1984).

Por ello, estemos o no de acuerdo en la existencia de una cultura popular diferenciada de una alta cultura, sí la distinguiré de una cultura de cómics, de seriales de ciencia-ficción (cf), de cine y literatura de extremos, de exageraciones, de ludismo serio o de seriedad juguetona, por si existiera tal diferencia.

Además, quiero anticipar que parto de principios adornianos para entender «forma estética» como «contenido sedimentado» (Adorno, 1970, p. 195), es decir, como superposiciones de contenido que se nos presentan de manera superficial como «forma». Evidentemente, no se trata solo de superponer contenidos sino de articularlos estructuralmente, como ya la semiótica clásica explicó (Lotman, 1970; Eco, 1975; Deleuze, 2002).

Con la exploración espacial es muy fácil entenderlo. Este concepto, tal como se entiende popularmente, no es un término científico o de ingeniería. Es un término estético creado por una superposición de contenidos y que, como tantas veces, ha conseguido que lo ficcional llegue a considerarse «realidad». Veamos un ejemplo de cómo funciona esto, a partir de *Star Wars IV: A New Hope* (Lucas, 1977).

Por ejemplo, en la muy conocida secuencia en la que Luke Skywalker sale de casa de sus tíos a contemplar la puesta de soles, ya jugamos con todo el imaginario propuesto por las secuencias anteriores (galaxia en guerra,

olvidado planeta desértico en los bordes de la galaxia, joven soñador sin expectativas de futuro, granja de vida monótona...). Sin embargo, el rostro del entonces limitado actor, Mark Hamill, apenas muestra rasgos emocionales o reflexivos que revelen conflictos interiores: es una mirada vacía. Representa lo que, en el fondo, entendemos por «exploración espacial»: una mirada vacía a la que ponemos música. La música de John Williams añade a esa mirada vacía al menos seis sentimientos: melancolía, duda, esperanza, épica, tranquilidad y desaliento, según van apareciendo y desapareciendo las notas musicales correspondientes. Es decir, a una situación explícita y muy inmediata de significados obvios, la banda sonora añade un contenido tras otro, como expresiones musicales, por lo que la forma final que percibimos es un contenido sedimentado resumible bajo la etiqueta: «el mito de la exploración espacial». Esa forma —contenido sedimentado— es lo que queda en nuestro imaginario, no un paseo espacial de años en medio de la nada bebiendo orina reciclada en un cubículo de proporciones poco deseables. Es decir, la exploración espacial real sería enormemente monótona y, a menos que las cosas cambiaran mucho, bastante incómoda. Básicamente se limitaría a recogida de muestras y observación de fenómenos físicos en cuerpos celestes. Uno se pregunta por la pertinencia de las misiones tripuladas por seres humanos.

1.2. Unas notas sobre estética de ciencia-ficción

Los relatos de cf se centran en un *novum*: término de Darko Suvin (1979, p. 64) para expresar un recurso conceptual que implica un tipo de sedimentación de contenidos que puede impregnar la obra en todos sus niveles: léxico, sintaxis, ideología, personajes, estructura... Es importante que el *novum* sea un hecho ficcional con apariencia de plausibilidad científica, es decir, no puede tratarse de nada mágico ni místico. Puede ser un tipo de robot, de viaje en el tiempo, de escenario postapocalíptico, de descubrimiento científico... Lo importante es que las leyes del Universo han de cumplirse, aunque no se explique cómo o resulte absurdo desde un análisis científico riguroso¹.

Se mire como se mire, el tema de la exploración espacial tal como lo entendemos es solo un *novum*. La literatura anterior al siglo XIX no se encuadra casi nunca en esa línea, puesto que la cf es un género apenas comprensible fuera de la modernidad y de la postmodernidad. Es necesaria una mirada brutalmente materialista del universo y de la posición del ser humano en él para que la cf se desarrolle (Malmgren, 1988, p. 260; Gunn, 2005, p. 10; Csicsery-Ronay, 2008, pp. 47-75).

Por consiguiente, es importante dejar bien claro que la exploración espacial real es como mínimo imposible (a menos que encontremos la manera de superar la velocidad de la luz) y, más allá, absurda (por la escasa necesidad de enviar seres humanos para objetivos tan técnicos)². Todo *novum* de «exploración espacial» cultural que asumamos será solo estético.

Explorar el universo es mirar rocas muertas en un entorno completamente hostil. ¿Es esto interesante? Por supuesto. Pero olvidémonos de que sea para contactar con otras formas de vida, como en *Star Trek*; librar épicas batallas espaciales con alienígenas, como en *Star Wars*; encontrar tecnología que supere nuestros más locos sueños, como en las novelas *Gateway* (Pohl, 1977) o *Pícnic junto al camino* (Strugatsky, 1979), o colonizar otros planetas, como en *Red Mars* (Robinson, 1992)³.

Por consiguiente, hablaré aquí de cuatro facetas de la exploración espacial tal como las ha desarrollado la cultura popular:

1. Romanticismo
2. Sueño del primer contacto
3. Xenoarqueología
4. Vértigo cósmico

1 Tiene que responder a lo que Hägglund (2020, pp. 11-2) denomina «fe secular», es decir, la aceptación de que somos finitos.

2 Para entender el funcionamiento y las consecuencias de la exploración espacial, recomiendo el artículo de Asier Arias en este mismo número. Su postura es que la exploración espacial es una ensoñación capitalista irrealizable. Pone como ejemplo los requisitos técnicos que implicaría terraformar Marte (2023).

3 Para una explicación de los enormes problemas que puede causar en nuestro planeta el sueño de la exploración espacial, remito de nuevo al artículo de Asier Arias (2023).

EL ROMANTICISMO CÓSMICO

Entiendo lo maravilloso como ese «encuentro frente a algo colosal, pero sin la idea de pérdida del Yo propia de lo sublime; por el contrario, invita al placer por reconocernos (aunque sea intuitivamente) partícipes de su naturaleza»⁴. En cf, es habitual llamar a este efecto: «sentido de lo maravilla».

A partir de aquí, recordemos que el mayor exponente del romanticismo cósmico es la *space opera* y que a ella haré algunas referencias. Se trata del subgénero que trabaja los grandes viajes interestelares, por lo general con mucha acción y peleas entre el Bien y el Mal, y reminiscencias del *western* clásico (Domínguez Leiva, Carrasco y Moreno, 2021).

La serie más representativa del sentido de la maravilla en relación con la exploración espacial es *Star Trek*. En ella se centra desde los créditos con que comienza cada capítulo de *Star Trek: The Next Generation*:

Space: the final frontier. These are the voyages of the starship *Enterprise*. Its five-year mission: to explore strange new worlds. To seek out new life and new civilizations. To boldly go where no man has gone before!

Por ejemplo, en una magnífica película de *space opera* como *Star Trek: First Contact* (Frakes, 1996) se nos muestra bien el vacío (aunque hermoso) romanticismo de la idea. Ese romanticismo parte de lo sublime⁵, aunque deriva en el característico sentido de la maravilla de la cf. En esta película, la tripulación del *Enterprise* retrocede en el tiempo y dan con la primera nave que consiguió viajar más allá de los límites de la velocidad de la luz, en su hangar, antes de su primer vuelo. El capitán Picard, emocionado, se acerca a ella con el androide Data.

PICARD: Isn't it amazing? This ship used to be a nuclear missile.

DATA: It is an historical irony that Dr. Cochrane would choose an instrument of mass destruction to inaugurate an era of peace.

(Picard suspira, sonríe y toca con su mano el metal de la nave. El androide Data le mira extrañado por su acción.)

PICARD: It's a boyhood fantasy, Data. I must've seen this ship hundreds of times in the Smithsonian, but I was never able to touch it.

DATA: Sir, does tactile contact alter your perception of the Phoenix?

PICARD: Oh, yes. For humans touch can connect you to an object in a very personal way, make it seem more real.

(Data toca también el cohete con su mano.)

DATA: I am detecting imperfections in the titanium casing, temperature variations in the fuel manifold. But it is no more real to me now than it was a moment ago.

¿Es este un diálogo sobre la exploración espacial? Nos está hablando del primer cohete que conseguirá el viaje interestelar y de la era de paz que trajo, ¿no? Pues no. Este diálogo es una explicación sobre la diferencia entre humanos y robots. En realidad, ni siquiera eso. Es una reflexión acerca de nuestra manera de percibir el universo, es un diálogo epistemológico. No es la exploración espacial real. Ese cohete está relacionado con docenas de aventuras que hemos presenciado a lo largo de la franquicia de *Star Trek* y que pueden habernos emocionado, marcado incluso, pero no tienen nada que ver con las posibilidades reales del viaje interestelar ni con sus posibles consecuencias. Picard es un romántico; Data es la realidad. Lo que hace esa escena no es siquiera despertar nuestro sentido de la maravilla, sino invocar nuestro recuerdo del sentido de la maravilla.

Básicamente, el sentido de la maravilla es un pariente amable de lo sublime. La exploración espacial romantizada es una manera de encajar en nuestras vidas lo siniestro de la inmensidad del universo mediante el sentido de la maravilla⁶. Esta romantización no solo influye en mitos sociales o tecnológicos, sino incluso políticos.

Lo vemos en el que quizás fuera el fenómeno más influyente en la romantización de la exploración espacial, sin verdaderos fundamentos románticos: la Guerra Fría. EE.UU. y la U.R.S.S. derivaron una enorme cantidad de

4 En la tradición todoroviana, se entiende «lo maravilloso» como una ruptura de leyes admitida por el personaje y sin duda ontológica (Todorov, 1970, p. 41; Fernández, 1991, pp. 288-289; Ferreras, 1995, pp. 102-103).

5 «El respeto que inspira el sentimiento de placer no nos hace reverenciar tanto la grandeza del objeto como la de nuestro propio espíritu ensanchado por la revelación de lo suprasensible, así como la demostrada superioridad de la facultad racional sobre el poder avasallador del mundo empírico» (Garrido Miñambres, 2012, p. 119).

6 Por esto insiste Saint Girons en contemplar lo sublime como «lo irrepresentable de la presentación» (2021, p. 281)

recursos (mediáticos, económicos, políticos, tecnológicos...) a la carrera espacial a partir de la imáginería creada por la literatura y el cine de cf. No estamos hablando de un simple sueño burgués, sino de una auténtica obsesión con implicaciones materiales (Neufeld, 2018, pp. 151-157). Esto conllevó un enorme aparato mediático que infló desmesuradamente el optimismo sobre la exploración espacial al unir política, economía, sentido de la maravilla y arte en una amalgama tan hermosa como falsa. En el fondo, se vendía que los gobiernos podían salvar a cada ser humano individual de su insignificancia mediante la promesa de las estrellas. Las consecuencias culturales de este martilleo mediático llegan hasta hoy.

Respecto a lo sublime, no es fácil llegar a un acuerdo sobre la magnitud del término, pese a las célebres reivindicaciones de Longino (del siglo I), Edmund Burke (1757) e Immanuel Kant (1790, pp. 316-355). En palabras de Kant, «Sublime es aquello en comparación con lo cual todo es pequeño» (Kant, 1790, pp. 326-327). Como defiende Saint Girons: «Hay que comprender lo sublime en el marco que le es propio: el de una elevación de la humanidad por encima de sí misma» (2006, p. 27).

Partiré por tanto de una idea de lo sublime de raíces kantianas, basada en el «encuentro entre nuestra imaginación y la percepción de un objeto inasumible por nuestros habituales esquemas de entendimiento» (Kant, 1790, pp. 316-355; para una actualización: Garrido Miñambres, 2012, pp. 107-134)⁷. A partir de aquí, el análisis más interesante, en mi opinión, sobre lo sublime en la cf se lo debemos a Cornel Robu (1988), quien lo somete a una cuestión de relación entre proporciones respecto a un punto fijo; por ejemplo, una débil embarcación frente al poderoso océano. Es decir, su amplitud dependerá del punto de referencia; por ejemplo, si en vez de un barco y un océano tuviéramos un transporte corelliano que viajara por el corredor de Kessel a una velocidad casi inimaginable, como en la película *Solo: A Star Wars Story* (Howard, 2018), la diferencia de dimensiones sería muy significativa. Robu, en otro interesante trabajo sobre lo sublime y el sentido de la maravilla (2012), establece las proporciones del cuerpo humano como primer punto de partida, pero lo extrapola enseguida a la cotidianeidad: la automatización de lo enorme depende de la cotidianeidad y debe actualizarse constantemente.

No obstante, el efecto maravilloso forma parte también de un complejo entramado estético, es decir, de la manera en que se estructura el contenido sedimentado al que hacía referencia: es necesario construir un imaginario con fuertes implicaciones culturales y superponerlo con peripecias y personajes que también remitan a cuestiones culturales. La fascinación por la exploración espacial bebe de ahí.

Planteemos dos ejemplos:

1. Una imagen característica de una historia sobre La Cultura, la creación de Iain M. Banks, sería una nave inteligente del tamaño de un planeta que combate contra otra nave inteligente del tamaño de un planeta. Luego descubres que el combate entre ambas tiene lugar dentro de la bodega de otra nave.
2. Por otro lado, en un pasaje de *Consider Phlebas*, de Iain M. Banks (1987), tenemos barcos del tamaño de continentes. En un momento dado, dos de ellos chocan y empiezan a hundirse. Sin embargo, los personajes no notan nada, puesto que la onda expansiva tardará días en llegar hasta ellos. Quizás no corran peligro hasta dentro de un mes.

Las naves espaciales parecen mucho más impresionantes que los barcos; sin embargo, pongamos que en el primer caso se lo cuenta un general a otro en su despacho, con un vaso de *scotch* en la mano y lamentando el informe que deberá escribir sobre el asunto. Por el contrario, el otro acontecimiento está contado en primera persona por uno de los personajes que no sabe cómo huir del barco, que se hundirá en un mes.

⁷ «El asombro colindante con el horror, el espanto y el pavor sagrado que conmueve al espectador ante la visión de masas montañosas que se alzan hasta los cielos, de gargantas profundas y aguas que braman en su interior, de páramos hondamente sombríos que invitan a melancólicas meditaciones, etcétera, no es, en la seguridad en la que el espectador se sabe, verdadero temor, sino sólo un intento de introducirnos allí con la imaginación, para sentir precisamente el poder de esta misma facultad para enlazar el movimiento del ánimo, excitado por tales visiones, con el estado sereno del mismo, mostrándonos así superiores frente a la naturaleza en nosotros mismos y, en esta medida, también fuera de nosotros, en tanto que esta pueda influir sobre el sentimiento de nuestro bienestar» (1790, pp. 360-361).

Incluso podríamos defender que un ejemplo no resulta más maravilloso que el otro, pero sí observamos que la manera en que nos maravillamos puede ser muy diferente dependiendo de los contenidos que vayamos sedimentando. En pocas palabras: depende de la «forma» y de su sedimentación.

Por tanto, el análisis del sentido de la maravilla debe tener en consideración todos los elementos estéticos que interaccionan con él, así como los códigos externos del lector potencial.

Lo maravilloso, por tanto, como hemos visto, tiene mucho que ver con lo sublime y, por consiguiente, con el inconsciente y con la apreciación de aquellas facetas de la realidad que permanecen habitualmente ocultas para todo ser humano. Cuando hablamos de exploración espacial, todos estos conceptos se entrecruzan, van siempre más allá, sedimentan en las formas estéticas; aunque lo que predomina, lo que suele estructurarlos, es el sentido de la maravilla.

En general, ante este contenido sedimentado, siempre aparece un sentimiento de indefensión o de pequeñez ante acontecimientos de grandes dimensiones físicas, sean espaciales, temporales o culturales. Esta es la esencia de nuestra idea de exploración espacial, completamente asumida como «real» por muchas sociedades contemporáneas.

Al fin y al cabo, como uno de los primeros contenidos a sedimentar, la idea de entrar en contacto con lo cósmico y salir indemne es maravillosa, como una especie de victoria sobre lo sublime y, en definitiva, contra el paso del tiempo.

Por ejemplo, en la serie *StarGate: Universe* (Wright y Cooper, 2009-2011), los protagonistas quedan atrapados en una nave extraterrestre que viaja ingobernable hacia un destino incierto. En un momento dado, la nave se dirige hacia una estrella con la que va a colisionar irremediamente. Los pasajeros intentan huir a un planeta cercano cuyas condiciones para la vida son ambiguas, aunque posibles. No obstante, en las cápsulas de salvamento no caben todos los pasajeros. Se producen los clásicos sorteos, las peleas... Hasta que finalmente quienes quedan a bordo ven cómo la nave se acerca cada vez más a la estrella. Justo cuando casi llega a una distancia imposible para la vida, la nave levanta unos escudos y se zambulle en la corteza de la estrella para repostar sus baterías, objetivo final de la programación de la nave y que sus pasajeros desconocían. La escena es inesperada y grandiosa, con la nave rodeada de llamaradas solares como si navegara por la superficie de un océano encrespado. Hay en todo ello una sugerencia de desafío, de superación personal, concepto al que se le añade una idea de superación como especie: toda la humanidad está en ese acto y en las emociones provocadas. Pero está también la idea de poder interaccionar con algo tan inmensamente poderoso como el Sol en sí mismo. Esto, quizás, algún día, si superamos las crisis económicas y las de cambio climático, sea posible. Por ahora, es solo ficción.

En este sentido, muchas personas poco receptivas hacia la *cf* ceban sus críticas contra los excesivos efectos especiales de las películas.

Paremos en este último sintagma.

«De las películas.»

Parece ser que, para algunas personas, en una novela no sobra una espléndida descripción que aproveche toda la belleza de las palabras, aunque narrativamente diga poco o presente escasa profundidad. Pero, en una película, ¿por qué se ataca una espléndida imagen que aproveche toda la belleza de los conceptos implicados? ¿Por qué ciertos puristas consideran que la palabra posee suficiencia estética y la imagen no, que unas imágenes expresivas necesitan «una buena historia detrás»?

Quien alegue que solo la palabra sublima lleva implícita una falta de interiorización de los procesos connotativos, sin tomar en cuenta los conceptos de lo sublime y lo bello en el arte, demostrará un muy limitado entendimiento de los fenómenos estéticos. Como dice Nelson Goodman, existen tres maneras de hacer mundos: el arte, la percepción y la ciencia (1978). Cuando observamos una imagen que nos fascina, especialmente si la consideramos como un producto artístico, estamos construyendo un mundo hecho de muchos mundos, siempre complicado, sugerente, con multitud de relaciones con otros muchos mundos, es decir, mediante contenido sedimentado. Los diseñadores artísticos del cine y la televisión de *cf* son a menudo grandísimos creadores de muy sugerentes imaginarios visuales. Vale la pena acercarse a entrevistas que les hayan hecho o a documentales sobre sus trabajos para constatar todo el trabajo artístico que existe tras sus propuestas. Así como admiramos el

trabajo de un pintor en un cuadro o de un arquitecto por sus propuestas en torno al espacio y su habitabilidad o de un escultor en su análisis de las formas humanas, vale la pena adentrarse en la obra de artistas como Douglas Trumbull en *Blade Runner*, Doug Chiang en *Star Wars* o H.R. Giger en *Alien*. Recordemos que sus creaciones han sido fuente de inspiración de gran parte de la estética actual.

¿A qué viene todo esto? A este elemento de la cf que muchos teóricos, críticos y aficionados reconocen ya como uno de los factores que más les influyeron para amar el género, si no el que más: el sentido de la maravilla, base de toda la cultura de la exploración espacial.

Tras entrar muy jóvenes en el género, muchos hemos ido siendo cada vez más exigentes con este recurso, perdiendo mucha de la fascinación inicial y acercándonos más a lo prospectivo⁸ según nos hacíamos adultos. No obstante, a menudo echamos increíblemente de menos esa magia que nos atrapaba y nos hacía leer la novela o a ver la película con la boca abierta.

Este sentido de la maravilla es propio de la *space opera*, pero puede aparecer en cualquier subgénero de la cf y, desde luego, en cualquier lenguaje estético. A veces domina toda la obra, como en *Avatar* (Cameron, 2009), con sus montañas flotantes; a veces solo se muestra en pequeños detalles como un nuevo planeta en el cielo, como en *Another Earth* (Cahill, 2011).

En cómic, disponemos de relatos tan espectaculares como *La Caste des Méta-Barons* (Jodorowski y Jiménez, 1998-2003), o las historias cósmicas de Marvel y DC, como *The Trial of Reed Richards* (Byrne, 1983), *The Dark Phoenix Saga* (Claremont y Byrne, 1980), *The Infinite Gauntlet* (Starlin, Perez y Lim, 1991), *Crisis on Infinite Earths* (Wolfman y George Perez, 1985-6) o *The Avengers: Everything Dies* (Hickman y Epting, 2013).

Quizás las películas más paradigmáticas por su sentido de la maravilla sean *2001, una odisea espacial* (Kubrick, 1969) y la saga de *Star Wars* (Lucas, 1977-2005). Entre las más recientes, destaca sin duda la polémica *Interstellar* (Nolan, 2007), donde el amor es una de las fuerzas del universo como una fuerza del universo, equivalente a la ley de la gravedad.

Entre las series de TV, disponemos de las ya mencionadas *Star Trek* y *StarGate Universe* como valores seguros en esta línea.

En literatura, de nuevo la saga de *La Cultura*, de Iain M. Banks, brilla especialmente. Se trata de un futuro en el que la Humanidad es inmortal y, como hemos visto, mediante sus gigantescas naves inteligentes pueden recorrer la galaxia. Todo es sublime en *La Cultura*.

Ahora bien, la cultura popular ha relacionado directamente este sentido de la maravilla con el extraterrestre y, especialmente, con las historias de primer contacto, que suponen uno de los puntos fuertes de nuestra imaginada y falaz exploración espacial.

EL PRIMER CONTACTO Y LA XENOARQUEOLOGÍA

Cuando se habla de primeros contactos, es frecuente que aparezca la famosa paradoja de Fermi, quien haciendo un análisis matemático poco riguroso no ve sentido a que no hayamos contactado con civilizaciones extraterrestres, dada la enorme cantidad de planetas susceptibles de albergar vida inteligente. Hoy se encuentra casi completamente desechada por muchos expertos⁹. Es decir, las historias de exploración en busca de primeros contactos no se basan en una propuesta física real, sino en la exploración estética de tres inquietudes:

1. Entendimiento del Otro.
2. Maravilla por lo heterogéneo de la inmensidad del universo.
3. Esfuerzo del individuo o de la sociedad por superarse a sí mismos.

⁸ Para un análisis de lo prospectivo, la vertiente más sociopolítica de la cf, se puede consultar el artículo que propuso el término (Díez, 2008) o desarrollos del mismo (Moreno, 2013).

⁹ Para un análisis concienzudo sobre la posibilidad real de un primer contacto y cálculos matemáticos actualizados, puede consultarse el artículo de Ricardo Gutiérrez en este mismo número.

Cabe hablar aquí de la crítica de los hermanos Strugatsky a este concepto de exploración espacial, con su oposición al programa SETI de búsqueda extraterrestre. Su obra *Pícnic junto al camino*, ya citada, que considero una de las más brillantes novelas de cf de todos los tiempos, surge de esa crítica: una nave extraterrestre aterriza una noche fugazmente en nuestro planeta. Al irse, deja numerosos desechos creando una zona de terribles paradojas físicas. Intentar entender esos restos lleva con facilidad a la muerte o a la locura.

Fue su manera de explicar que el contacto con extraterrestres solo podría ser desastroso, por lo que debería evitarse, fuera cual fuera el planteamiento¹⁰.

El arte no funciona así, como vamos viendo. Por ejemplo, como representación de las posibilidades estéticas más interesantes, tenemos el subgénero del artefacto: la exploración de un objeto extraterrestre cuyo estudio nos cambia la vida y que apenas llegamos a comprender. Novelas como *Rendezvous with Rama* (Clarke, 1972) o *Spin* (Wilson, 2005), teleseries como *Lost* (Abrams y Lindelof, 2004-2010) o películas como *2001* pertenecen a este subgénero del subgénero del primer contacto del género de la cf. Los artefactos suelen impresionar por sus dimensiones: aunque los hay tan «humildes» como el monolito de *2001*, te puedes encontrar construcciones que encierran incluso el Sol, como en la novela *Mundos en el abismo* (Aguilera y Redal, 1988).

Las obras de artefacto también ponen en duda nuestra posibilidad de entender una cultura que se habrá desarrollado en unos términos evolutivos completamente distintos de los nuestros. En general, estos subgéneros de primer contacto ahondan sobre todo en la exploración de la distancia entre el Yo y el Otro que a menudo se traduce en el encuentro entre culturas distintas, pero llevado a términos más abstractos que los que propondría una teleserie sobre un matrimonio entre una policía pakistaní y un rapero de Jaén. Son, de nuevo, solo recursos narrativos, no anticipaciones de lo que sería la exploración interestelar.

Por último, el término «xenoarqueología», si bien usado con cierta frecuencia entre los aficionados a la cf, no figura entre los más conocidos fuera del género. Empecemos por el principio. O, tratándose de este «subgénero del subgénero del artefacto del subgénero del primer contacto del género de la cf», mejor deberíamos decir: «por el final».

La xenoarqueología trata la investigación de ruinas arqueológicas de civilizaciones extraterrestres extintas: por lo general, majestuosas construcciones con cientos de miles o incluso millones de años de antigüedad. Uno de los maestros del género es Jack McDevitt, cuya serie de *Las máquinas de Dios* se centra en las peripecias derivadas de la exploración de estas ruinas. No se encontrarán allí complejos personajes, conflictos filosóficos profundos y difíciles..., sino el sentido de la maravilla de «lo perdido», un poco en la línea del célebre poema «Ozymandias», de Shelley. En este sentido, hay un pasaje que me parece especialmente interesante en la novela *Chindi* (2002), donde los exploradores encuentran una casa de millones de años de antigüedad, intacta por el vacío de un planeta sin atmósfera. La casa tiene una biblioteca cuyos libros se deshacen con solo rozarlos y cuyo idioma nadie podría desentrañar jamás. Allí hay un sillón desde el que un ya desaparecido habitante podía presenciar un sublime espectáculo en el cielo: una catástrofe cósmica que comenzó cuando él vivía y que en el momento de la novela está a punto de culminar. En las novelas de McDevitt es muy común que haya una catástrofe a punto de destruir las ruinas, quizás como analogía de la fugacidad incluso de lo más viejo.

La más famosa novela de xenoarqueología es, sin duda, *At the Mountains of Madness*, de H.P. Lovecraft (1936). Sin embargo, este pasaje de *The Call of Cthulu* puede ser más ilustrativo de su idea.

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human man to correlate all its contents. We live in a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinite, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age (Lovecraft, 1926, p. 46).

10 Como bien indica Gutiérrez Aguilar en este número.

En mi opinión, pocos escritores han mostrado de manera tan convincente y expresiva la idea de «parias en el universo» como Lovecraft. En su obra, no solo somos parias porque no se cuenta con nosotros o porque nos arrastren conflictos inadmisibles o porque el Universo sea ancho y ajeno (Houellebecq, 1991 y Molina-Foix, 2011). Somos parias porque en nuestra soberbia pretendemos conocer e integrarnos en una realidad que no está hecha para nuestra integración. El filósofo Harman (2012) lleva incluso más allá esta idea y defiende que Lovecraft es el escritor del siglo XX que mejor expresa nuestra relación sensible con los objetos reales desde esta agonía trascendente. Lovecraft, autodidacta y masculino defensor de la Razón absoluta a la manera dieciochesca, chocó muy pronto con los límites de esa razón (Harman, 2012). Sin aceptar la postmoderna vida de la duda y la improvisación, queriendo anclarse en la razón y en el mito de la civilización occidental como garante de éxito, todos sus textos invitan a la locura y al horror. A partir de sus escritos podemos deducir que nuestra soberbia nos condena a sufrir, por pretender que entendemos. La suya es una de las más claras posturas literarias sobre lo sublime de la exploración espacial e implica un escepticismo radical hacia lo que encontremos ahí fuera, puesto que todos sus extraterrestres son tan ajenos que su mera visión vuelve locos a sus protagonistas.

Hay otros aspectos interesantes en lo xenoarqueológico. En este sentido me parece fascinante un personaje como el capitán de la *Enterprise*, Jean Luc Picard, en *The Next Generation*. Para darle una dimensión íntima al personaje, los guionistas le hacen aficionado a la xenoarqueología. Entre las numerosas referencias que se hacen en la serie a esta afición, destaca uno de los mejores episodios de la franquicia: *The Inner Light* (Lauritson, 1992). La *Enterprise* acaba de terminar la exploración de una ola magnética cuando encuentra una sonda desconocida que examina la nave y que envía un rayo de energía hacia el capitán Picard, provocándole un desmayo. Picard despierta en la superficie de otro planeta. A su lado, una mujer dice ser su esposa y le cuenta que él es Kamin, un herrero que se está recuperando de una fiebre. Picard habla acerca de sus recuerdos en el *Enterprise*, pero su esposa le convence de que sus recuerdos son solo sueños y lo adapta a la sociedad del planeta. Picard —como Kamin— vive en la aldea de Ressik, crea una familia y aprende a tocar la flauta. Años después, descubre que el planeta sufre una sequía mundial por un aumento en la radiación del sol, pero todos le ignoran.

Picard envejece, sobreviviendo a su esposa. El sol del planeta continúa elevando la temperatura hasta que resulta evidente que viene un apocalipsis. Un día, mientras juega con su nieto, Picard es llamado por sus hijos adultos para presenciar el lanzamiento de un misil. Aparece su esposa muerta, que le explica que, sabiendo que su planeta estaba condenado, los líderes de éste colocaron la memoria de su cultura en una sonda situada en ese cohete y la lanzaron al espacio con la esperanza de encontrar alguien a quien la sonda transmitiera todo el conocimiento de su cultura moribunda y les contara a otros acerca de su especie.

De repente, Picard despierta en el puente de la *Enterprise* para descubrir que solo han pasado 25 minutos. Mientras estaba inconsciente, la tripulación del *Enterprise* ha reconstruido el curso de la sonda hacia un abrasado y desolado planeta cuyo sol se convirtió en nova 1000 años antes. La sonda, ahora inactiva, es traída a bordo de la *Enterprise* y la tripulación encuentra una pequeña caja dentro de ella. Le entregan la caja a Picard, quien al abrirla encuentra la flauta del Kamin real, muerto hace siglos, que tocaba Picard en su sueño.

El capítulo es el único que no acaba con la fanfarria de la serie, sino con Picard de pie mirando el negro vacío del universo mientras toca con la flauta la melodía que aprendió en sus décadas de vida ficticia.

Aquí, la xenoarqueología no se produce directamente sobre ruinas de edificios o de utensilios, no parte de un artefacto ni de algo físicamente sublime, sino de lo sublime temporal: los recuerdos. Se proyecta como una reflexión acerca de la fugacidad de la vida, de lo extenso del concepto de «tiempo» y de la comprensión del Otro, entre otros temas. No hay nada ahí sobre realidades extraterrestres, no es una profecía sobre el tipo de cosas que vamos a encontrar si exploramos la galaxia. Es imposible que encontremos jamás una sociedad de extraterrestres como los descritos en *The Inner Light*. Es una ficción. Solo estamos explorando el espacio interior, no el exterior. Exploramos nuestra finitud a partir de lo sublime despertado por las proporciones cósmicas, no nuestra esperanza en la exploración espacial.

EL VÉRTIGO CÓSMICO

Y llegamos así al tema del vértigo cósmico, por el cual asumimos nuestra verdadera experiencia de insignificancia ante el universo. Hay dos desencadenantes de esta experiencia sublime, relacionadas entre sí:

1. Las enormes distancias.
2. La imposibilidad teórica de recorrer esas distancias en el tiempo de una vida humana.

La cf ha propuesto cuatro grandes alternativas a este problema, ninguna de ellas del todo satisfactoria:

1. Hipervelocidad: superar la velocidad de la luz, como en *Star Trek*.
2. Hiperespacio o agujeros de gusano: encontrar atajos en el espacio, como en la saga *Star Wars*.
3. Hibernación, como en la saga *Alien*.
4. Naves generacionales, como en *Non-Stop* (Aldiss, 1958) o *La nave* (Salvador, 1959).

Ninguna parece factible ahora, ni siquiera en este siglo, especialmente conviviendo con otros desafíos como el cambio climático. Los cuatro parten del vértigo cósmico de la cf, relacionable con lo sublime, con lo aterrador, allí donde nuestro intelecto colapsa ante la inmensidad de las realidades con las que se enfrenta.

Se ha explotado esta sensación sublime sobre todo en literatura con el concepto de «La Nada», del vacío oscuro. Si bien existe la materia oscura, que se estima que representa el 80% de la materia del universo, nuestra percepción de la misma es como si ahí fuera no hubiera nada. Hay muchas novelas que han explorado lo que sería una vida entera de soledad en una nave espacial con esa nada alrededor, como *Eterno oscuro*, de Miguel Ángel Lladó (1991) o *Tras el incierto horizonte*, de Frederik Pohl (1980). En general, en cine se transmite mediante el silencio y mediante ciertas actitudes de los personajes en aproximaciones más cercanas a la realidad que las de la *space opera*. Es complicado mostrar ese silencio eterno con conflictos narrativos por medio, por lo que el conflicto suele vincularse con recursos formales presentados como «conflictos conceptuales». Por ejemplo, en 2001, se muestra mediante la desidia y la alienación de los astronautas en relación con el silencio exterior.

No obstante, existen muestras de estos conflictos conceptuales a través de conflictos narrativos en muchas novelas, como en dos de mis favoritas: *House of Suns* (Reynolds, 2008) y *The Forever War* (Haldeman, 1975).

En la primera se nos muestra a seres humanos que viajan por la galaxia hibernándose y que quedan entre ellos con intervalos de cientos e incluso miles de años. Es decir, no envejecen durante sus viajes, pero el universo y las civilizaciones, sí. Se trata de una forma angustiosa de exploración espacial y hay una obsesión durante el texto por darnos a entender que la psicología de estas personas ya ni siquiera es humana en el sentido tradicional. Considero que la novela es una delicia por sus diálogos sobre las diferentes civilizaciones que van conociendo y que van desapareciendo, por la manera en que se trata el concepto de la distancia espacial y por el tipo de seres que van descubriendo y que han trascendido el concepto de tiempo.

La segunda es una magnífica novela bélica, con grandes conflictos narrativos: un ejército viaja a velocidades cercanas a las de la luz librando batallas en diferentes sistemas solares. El problema es que la manera en que les llegan las órdenes y la información depende del viaje relativista: para ellos pasan meses mientras que para los lugares de batalla han pasado quizás décadas, por lo que los conceptos de enemigo o de ejército han podido cambiar radicalmente.

Volvamos a la realidad de la cultura popular y de la cf: ¿de qué va *The Forever War*? ¿Ayuda si digo que su autor fue soldado en Vietnam?

Como hemos visto, con el vértigo cósmico, las desproporciones más habituales son las espaciales (como el viaje interestelar o las construcciones ciclópeas), pero también pueden ser temporales (la comunicación entre seres a través de miles de años de distancia) o incluso culturales (la comprensión del sentido de la existencia).

CONCLUSIONES: PARIAS EN EL UNIVERSO

Si algo nos explican los *space opera* de carácter más melancólico es que somos parias en el universo. Al universo le somos completamente indiferentes y percibimos esta indiferencia cruel desde magnitudes temporales y magnitudes espaciales, ambas sublimes, ambas incomprensibles. Por mucho que nos esforcemos por comprender la edad del universo y los miles de billones de segundos que le quedan o su tamaño —con más estrellas que granos de arena en una playa—, nuestra insignificante psique es incapaz de abarcarlo. La única manera de medir el universo de una manera comprensible es mediante formas narrativas como la literatura, el cómic, la teleserie o el cine. Para eso sí sirve la estética y ninguna la ha reflejado con tanta expresividad como la «cultura popular».

A menudo, nuestra insistencia en jugar contra las reglas del universo nos aliena y nos impide entender nuestro lugar en él: la nada. Mediante el arte, tratamos de detener el tiempo sin éxito alguno. Mediante la metafísica, tratamos de controlarlo, sin éxito alguno. Mediante la ética, tratamos de darle un sentido, sin éxito alguno. Mediante la ciencia, tratamos de hermanarnos con él, sin éxito alguno. Somos parias que suplican por la aceptación de nuestro maltratador, sin éxito alguno.

El Universo es, sin duda, un maltratador. Nos somete a pruebas, a tragedias, que ningún ser humano puede soportar.

Puede alegarse: «Eso no es el universo. Es la realidad», pero si diferenciamos entre «realidad» y «universo» es que no hemos entendido del todo el concepto de «ateísmo». Para un ateo, solo hay universo, nada más. Solo hay finitud. Desde el ateísmo, lo único razonable para buscar ese sentido fuera del ser humano son las magnitudes inconmensurables del tiempo y del espacio que contienen el concepto «universo».

La estética nos permite asimilarlo e incluso acompañarlo. Vivirlo. Divertirnos con ello. La *space opera* ha sido la gran valedora de esta idea.

No hay nada más sublime que el universo en sí, una realidad en la que no encajamos, que no está hecha para nosotros. Somos sus parias y seremos siempre despreciados cuando nos adentremos en él.

La realidad temporal es aquí completamente angustiosa. Y podemos enfrentarla desde su horror y su seriedad, como hace Olaf Stapledon (1937), o desde el sentido de la maravilla como hacía el *pulp* y que retrataré con un cómic de *The Fantastic Four*.

Respecto a Stapledon, nos viene a decir en *Star Maker* que la última tragedia, la definitiva mala jugada que nos hace el Universo, es su propia extinción. Para ello hace una línea cronológica con la historia del universo en la que muestra con crueldad el tiempo máximo que el ser humano vivirá en esa Historia inmensa.

Respecto al cómic, nos queda la satisfacción del juego y la sublimación. ¿Quién es Galactus en el cómic de Byrne? Un ser todo poderoso que nació antes del universo y que se alimenta de la energía desprendida por planetas enteros que consume hasta destruirlos. Por este motivo, Galactus ha asesinado a millones de millones de criaturas inteligentes por todo el universo. En un momento dado, tras muchos cómics, Galactus de repente siente un arrebató de ética.

Habla Galactus:

I... am dying...
 Such a thing is nearly incomprehensible. Many have I come under the shadow of **Death's** dark wing...
 But never have my vital energy supplies slipped so low. Too many times in recent months have I stayed my hand and spared a world whose **life energies** might have replenished me.
 Feelings I had thought long dead within me have stirred again, and the price they know exact is terrible indeed.
 Am I not **Galactus**? Am I not whose very name is spoken only in dread whispers throughout the farthest reaches of the unending universe? Am I not the ravager, the devourer of worlds?
 Yet once, twenty billion years ago, was I not also a **man**, as mortal as any creature that crawls upon a planet's craggy face? I had thought that that man was as dead as the universe which birthed him. I have **prayed** it might be so.
 But now his ghost returns. And with it comes that specter that one such as **Galactus** cannot dare... **compassion**.
 Look, you uncaring cosmos. See how this madness has driven me... driven me to seek new sources of nourishment.

The long arms of my ship draw in countless thousands of cubic miles of the atmosphere of yonder gas giant. My mechanisms strive to convert the material to substances that will sustain me.

My tiny robot probes skim the surfaces of blasted, cratered moons, seeking in absolute life-lessness the single spark of life-energy which might grant me another day, another hour of life.

I am older than the oldest star that **burns**, older than the universe itself, yet I am a child aborning, and in this birth may come also death.

Perhaps the time is come. Perhaps the place of **Galactus** is no more in the scheme of things.

Perhaps an end is at last in sight to the once unending quest to satisfy my cosmic hunger.

Yet... If my end is truly **near**, why do I ache so? Why does my very being cry out for sustenance?

DEATH: So many questions, brother?

GALACTUS: You! Then my hour is **struck**. My final page is writ.

I welcome you, once-feared sibling. Let the end be quick.

DEATH: My touch is always quick, **Galactus**. But to gain my touch may set you on a hard and rocky road.

Your time is not yet, my child. The universe is young, and you have much to do...

GALACTUS: Much to do? Have I not done enough in twenty billion years? Have I not seen this universe blossom forth from nothingness?

Have I not seen life in all its myriad forms come to carve its fleeting mark upon the face of countless worlds, only to slip again into the unending darkness of your domain?

And has it not been **Galactus** who was there at the last to hurry some along that path which all fear to tread? I have been your slave and servant for all this time. What more is there to do?

DEATH: Your newfound conscience clouds your reason. You are not slave, **Galactus**. Least of all to me. You are my husband and father. My brother and son. Were we not born at the same moment, are we not two corners of that great triangle which is the universe?

You and I are as old as creation, sibling, yet we are but children. Mere babes not yet to know maturity until that distant time when the cosmos shall achieve its final end.

And the nature of that end is set and written, **Galactus**. You and I are but the shepherds who guide it to its proper purpose. Or, more precisely, it is a tangled garden you and I must ever **weed**.

Perhaps because of your past mortality certain things are not yours to know. And mayhap never will be. But do not doubt or fail our purpose, husband.

Yours is quite possibly the most important role. Do not shirk it. Lest the universe fail at the last.

GALACTUS: Gone! Gone again as so many times before. And once more is **Galactus** alone... alone as is no other creature in all the cosmos.

Very well, **Death**, my sister, daughter, mother and my wife. The stain of doubt must be wiped away. I must begin again.

No more to debate the **correctness** of that which I do. Such terms have little meaning now.

The die is cast. Let the great game commence again (Byrne 1983; las negritas están en el original)¹¹.

11 «Estoy... Muriéndome... Tal cosa es casi incomprensible. Muchas veces he estado bajo la sombra de las oscuras alas de la muerte... Pero nunca mi energía llegó a niveles tan bajos. En los pasados meses, demasiadas veces he detenido mi mano y perdonado un mundo cuyas energías vitales me habrían satisfecho. Sentimientos que pensé muertos hace mucho han despertado de nuevo. Y su precio es terrible. ¿No soy Galactus? ¿No soy aquel cuyo nombre solo es mencionado en asustados susurros por los lejanos rincones del infinito universo? ¿No soy el devorador de mundos? Una vez, hace veinte mil millones de años, también fui hombre mortal como cualquier criatura que se arrastra por la superficie de un planeta. Pensé que ese hombre había muerto al nacer este universo. Recé porque fuera así. Pero, ahora, los fantasmas han vuelto y, con ellos, el espectro que Galactus más teme: ¡La compasión! Mira, turbulento cosmos. Mira cómo la locura me arrastra a buscar nuevas fuentes de alimento. Los largos brazos de mi nave drenan incontables millares de millas cúbicas de la atmósfera de esa gigante gaseosa para convertirlas en la sustancia que me nutre. Mis pequeñas sondas-robot rastrean la superficie de las lunas, buscando el más mínimo destello de energía vital que me garantice otro día, otra hora de vida. ¡Cuánto más fácil sería buscar un mundo bullente de vida y drenarla, absorber toda la energía que mi cuerpo ansía! Pero me he alejado a mí mismo de ese sendero. El universo ha demostrado ser más complejo de lo que Galactus sospechaba. Quizá llegó la hora. Quizá Galactus ya no tiene sitio en el esquema de las cosas. Quizá está ya a la vista el fin de la eterna búsqueda para satisfacer mi hambre cósmica. Si mi fin se acerca, ¿por qué me duele tanto? ¿Por qué mi mismo ser clama por alimentos?

MUERTE: 'Muchas preguntas, hermano'.

GALACTUS: '¡Tú! Mi hora ha llegado. Mi final está escrito. Te doy la bienvenida, temida sibila. Que mi fin sea rápido'.

MUERTE: 'Mi toque es siempre rápido, Galactus. Pero, para ganárselo, hay que seguir un duro camino. Tu hora no ha llegado aún, hijo mío. El universo es joven y tienes mucho que hacer'. GALACTUS: '¿Mucho que hacer? ¿No he hecho ya bastante? ¿No he visto surgir este universo de la nada?

¿No he visto la vida, en toda su miríada de formas, esculpir su marca en el rostro de incontables mundos, para deslizarse en la infinita negrura de tu dominio? ¿No fue Galactus quien aceleró su temeroso camino hacia ti? ¿No he sido tu esclavo y siervo todo este tiempo? ¿Qué más he de hacer?'

MUERTE: 'Tu renovada conciencia nubla tu razón. No eres un esclavo, Galactus, y menos mío. Eres mi esposo y mi padre, mi hermano y mi hijo. ¿No nacimos en el mismo instante? ¿No somos dos extremos del gran triángulo del universo? Somos tan viejos como la creación,

En este diálogo, se insiste en el vértigo cósmico, tanto físico como espacial, relacionado con el concepto de finitud representado de manera alegórica con la antropomorfización de la «muerte» y de manera metafórica con la angustia de un ser más viejo que el propio Universo, como es Galactus. De este modo metafórico-alegórico Galactus dialoga con su propia finitud de un modo muy pocas veces visto en el arte. También es importante en este sentido que Galactus deba alimentarse de planetas, sin remordimientos por la muerte, una y otra vez, de millones de seres vivos, individuos inteligentes muchos de ellos e incluso tecnológicamente muy desarrollados. Uno de los aspectos más interesantes de este texto es que, a diferencia de cierta *cf* como la de *Star Trek* o la de *Alien*, que se construyen con una pátina de «realismo», el cómic de superhéroes —por su propia génesis y sus características editoriales— no se encuentra sujeto por estas convenciones y puede desarrollarse desde la experimentación más loca que cada autor considere interesante. Dicho de un modo más directo, el cómic de superhéroes que trata lo cósmico puede por sus propias características ser consciente de la falacia de la exploración espacial y limitarse a contar las historias que le dé la gana sin necesidad de verosimilitud científica y, por consiguiente, sin engaños respecto a nuestro tema.

No obstante, la mejor plasmación de quiénes somos ante el universo está, a mi juicio, en el final de la película *Gravity* (Cuarón, 2013). En esta película, la protagonista, tras sufrir de una experiencia traumática de supervivencia en el espacio, consigue volver a la Tierra: la cámara retrata su alzamiento sobre sus pies como si retratara a una gigante, con un plano contrapicado extremo, con una invitación a considerar que estamos hechos para vivir en la superficie de un planeta, no fuera de él.

Pero es que *Gravity* no es ciencia ficción. Es realismo.

Parece pertinente entender, por fin, que la exploración espacial ha de plantearse desde la investigación científica y no desde un romanticismo superficial. Todos los elementos que popularmente se asocian con la exploración espacial vienen de narraciones de la cultura popular: el encuentro con otras razas, las aventuras de pilotos intrépidos entre cuerpos estelares, la sensación de encontrarse como parte de un espacio al que se pertenece... Ninguno de estos elementos existe en la verdadera exploración espacial, cuyas incomodidades y peligros poco tienen que ver con las propuestas de la mayor parte de las *space operas*. Como hemos visto, este tipo de aventuras responden a una mirada sublime o maravillosa, en juegos entre lo inabarcable del universo y la facultad de la imaginación. Podemos darnos mejor cuenta cuando acudimos a elementos ya muy hiperbolizados en los que se aprecia con mayor contundencia lo ficcional de estas propuestas, como en la aparición de los seres cósmicos de los cómics Marvel. La verdadera exploración espacial tiene más que ver con espacios reducidos, vacío y problemas de convivencia entre seres humanos que con razas extraterrestres. Por consiguiente, los criterios para apoyar o criticar la exploración espacial deberían partir de las ventajas económicas y sociales, no de las (muy hermosas) fantasías de las obras estéticas.

DECLARACIÓN DE CONFLICTO DE INTERESES

El autor de este artículo declara no tener conflictos de intereses financieros, profesionales o personales que pudieran haber influido de manera inapropiada en este trabajo.

DECLARACIÓN DE CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Fernando Ángel Moreno: Conceptualización; Redacción –borrador original; Redacción –revisión y edición.

pero seguimos siendo niños. Bebés que no alcanzarán la madurez hasta que el cosmos llegue a su fin. Y la naturaleza de ese fin está escrita, Galactus. Somos los pastores que le guían hasta él. El universo es un jardín que nosotros debemos cuidar. A causa de tu pasada mortalidad, no conoces muchas cosas y quizá nunca las conocerás. Pero no dudes de mis palabras, esposo. Posiblemente, tu papel es el más importante. Lo cumplirás hasta que el universo llegue a su fin'.

GALACTUS: '¡Ha desaparecido otra vez, como tantas otras! De nuevo estoy solo... ¡Solo como ninguna criatura del cosmos! Muy bien, Muerte, mi hermana, hija, madre y esposa. La sombra de la duda será alejada. Empezaré de nuevo.

No pensaré en lo justo de mis actos. Tal término tiene ya poco significado.

Que el gran juego vuelva a empezar'»

REFERENCIAS

- Adorno, Theodor W. (1970). *Teoría estética*. Madrid: Akal, 2004.
- Byrne, John (1983). Fragments. *Fantastic Four*, 257, pp. 1-5.
- Csicsery-Ronay Jr., Istvan (2008). *The Seven Beauties of Science Fiction*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- Deleuze, Gilles (2002). ¿Cómo reconocer el estructuralismo? En *La isla desierta* (pp. 223-249). Valencia: Pre-Textos, 2005.
- Díez, Julián (2008). Secesión. En *Prospectiva* (pp. 51-60). Madrid: Alamut Bibliópolis, 2022.
- Domínguez Leiva, Antonio; Carrasco, Silviano, y Moreno, Fernando Ángel (2021). The Mandalorian (parte 1). *Pop Kult*. Ivoox. Disponible en https://www.ivoox.com/the-mandalorian-parte-1-audios-mp3_rf_66802308_1.html. Última visita: 13 de abril de 2023.
- Eco, Umberto (1975). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen, 2000.
- Fernández, Teodosio (1991). Lo real maravilloso de América y la literatura fantástica En Roas, David (ed.) (2001). *Teorías de lo fantástico*, Madrid: Arco/Libros, pp. 283-297.
- Ferreras, Daniel F. (1995). *Lo fantástico en la literatura y el cine*. Madrid: Vosa.
- Garrido Miñambres, Germán (2012). *Entre el organismo y el artefacto. Una poética kantiana*. Granada: Comares.
- Golubov, Nattie (2015). *El circuito de los signos: una introducción a los estudios culturales*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Goodman, Nelson (1978). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor, 1990.
- Gunn, James (2005). Toward a definition of Science Fiction En Gunn, James y Candelaria, Matheew (eds.) *Speculations on Speculations: Theories of Science Fiction* (pp. 5-12). Lanham – Toronto – Oxford: Scarecrow Press.
- Hägglund, Martin (2020). *Esta vida: por qué la religión y el capitalismo no nos hacen libres*. Madrid: Capitán Swing, 2022.
- Harman, Graham (2012). *Realismo raro: Lovecraft y su filosofía*. Salamanca: Holobionte, 2020.
- Houellebecq, Michel (1999). *H.P. Lovecraft: contra el mundo, contra la vida*. Madrid: Siruela, 2006.
- Jameson, Fredric (2005). *Arqueologías del futuro: El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Madrid: Akal, 2009.
- Jauss, Hans Robert (1977). *Experiencia estética y hermenéutica literaria: Ensayos en el campo de la experiencia estética*. Madrid: Taurus, 1992.
- Kant, Immanuel (1790). *Crítica del discernimiento*. Madrid: Alianza, 2012.
- Lotman, Yuri M. (1970). *Estructura del texto artístico*. Madrid: Istmo, 1988.
- Lovecraft, Howard Philips (1926). The Call of Cthulu. En *The Complete Fiction of H.P. Lovecraft* (pp. 46-56). Lovech: Hyerborea Classica, 2020
- Lovecraft, Howard Philips (1936). At the Mountains of Madness. En *The Complete Fiction of H.P. Lovecraft* (pp. 70-104). Lovech: Hyerborea Classica, 2020.
- Malmgren, Carl D. (1988). Towards a Definition of Science Fiction. *Science Fiction Studies*, 15 (46), pp. 259-281.
- Moreno, Fernando Ángel (2013). *Teoría de la literatura de ciencia ficción: poética y retórica de lo prospectivo*. Gijón: Sportula, 2022.
- Neufeld, Michael J. (2018). *Spaceflight: A Concise History*. MIT Press.
- Robu, Cornel (1988). A Key to Science Fiction: The Sublime. *Foundation*, 42, pp. 21-37.
- Robu, Cornel (2012). A key to science fiction: Revisiting the sense of wonder. *Hélice: reflexiones críticas sobre ficción especulativa*, II (1), pp. 29-37.
- Saint Girons, Baldine (2006). *Lo sublime*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2008.
- Storey, John (2021). *Cultural Theory and Popular Culture*. Routledge.
- Suvin, Darko (1979). *Metamorphoses of science fiction*. New Haven y Londres: Yale University Press.
- Todorov, Tzvetan (1970). *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Williams, Raymond (1977). *Marxismo y literatura*. Buenos Aires: Las Cuarenta, 2009.