



DEL ESPACIO EXTERIOR AL ESPACIO INTERIOR

RAYMOND WILLIAMS Y LA CIENCIA FICCIÓN¹

RAMÓN DEL CASTILLO
(UNED)

Fecha de recepción: 29-05-2019

Fecha de aceptación: 29-06-2019

Resumen: El autor analiza algunos clásicos de la ciencia ficción de los años 50 vistos desde la perspectiva de Raymond Williams. A través de algunas de estas obras literarias y filmicas, se nos dice, los seres humanos han intentado, como en todas partes, con mayor o menor éxito, expresarse y entenderse a sí mismos.

Abstract: *The author analyzes some sci-fi 50's classics from the point of view of Raymond Williams. Through some of the literary and filmic works, they say, human beings tried, as always, with varying degrees of success, to express and to understand themselves.*

Palabras clave: Ciencia ficción, cine, prutopía, fin del mundo, antropología especial.

Keywords: *Sci-fi, films, putropia, Domsday, Space Antrophology*

¹ Este texto se basa en dos conferencias que impartí en Japón en septiembre de 2014, en la Universidad de Osaka y en la Universidad Seikei de Tokyo, dentro del ciclo *The (Im)Possibility of Realism and Utopia: Jameson, Williams and Fiction*. Agradezco al profesor Fuhito Endo (Universidad Seikei) su invitación y generosidad. He de agradecer también los comentarios de otros participantes en el debate, en particular Dougal McNeil. Previamente a esta conferencia, analicé las ideas de Williams sobre la relación entre novela histórica y la ciencia ficción, tomando como referencias “The Future Story as Social Formula Novel” (*The Long Revolution*, 1961) y “The City and the Future” (*The Country and the City*, 1973), así como distintos textos sobre cinco escritores: (1) William Morris [Véase: “W. Morris” (*Culture and Society*, 1958) y la entrevista “On Morris” de 1977]; (2) H. G. Wells [Véase: “The City and the Future” (también en *The Country and the City*) y “Utopia and Science Fiction” (*Science Fiction Studies*, vol. 5, 3, 1978)]; (3) George Orwell [Cf: “G. Orwell” (*Culture and Society*); “Nineteen Eighty-Four” (1971), “On Orwell. An Interview” (1977) y “Nineteen Eighty-Four in 1984” (1984)]; (4) Ray Bradbury [Véase: “Science Fiction” (*The Highway* 48, 1956; igualmente en *Science Fiction Studies*, vol. 15, 3, 1988) y “The Future Story as Social Formula Novel” (en *The Long Revolution*)]; y (5) Barbara Le Guin [Cf. “Utopia and Science Fiction” (*Science Fiction Studies*, vol. 5, 3, 1978) y “The Tenses of Imagination” (*Writing in Society*. Londres: Verso, 1984)]. El autor agradece a Ramón del Buey (UAM) su ayuda en la adaptación del inglés y a Daniel López (UNED), por sus correcciones y sugerencias muy oportunas.

La identidad es un término obsoleto
(*Forbidden Planet*)

No más amor, no más belleza, no más dolor
(*The Invasion of the Body Snatchers*)

Como se sabe, Raymond Williams analizó la literatura de ciencia ficción relacionándola con otros géneros literarios previos como la novela histórica. Sin embargo, debido a su enfoque, Williams pasó por alto algunas convenciones del género de ciencia ficción relacionadas con la emergente cultura de masas de los años 50 y 60. Hay una diferencia, de hecho, entre lo que Jameson llama la "tradición artística europea" de las novelas científicas y la ficción especulativa y los folletines o *pulps* comerciales de los que surgió la ciencia ficción estadounidense². Las diferencias entre ambos tipos de obras de ciencia ficción tuvo un papel en la distinción entre alta cultura y cultura de masas desde los años 50. Según Jameson:

El rechazo convencional de la alta cultura hacia la ciencia ficción —su estigmatización de lo puramente formulista (que refleja el pecado original del género por sus orígenes folletinescos), sus quejas por la ausencia de personajes complejos y psicológicamente 'interesantes' (una postura que no parece haber seguido el ritmo de la crisis poscontemporánea de la concentración en el sujeto), un anhelo de estilos literarios originales que ignora la variedad estilística de la ciencia ficción moderna (como la desfamiliarización del habla estadounidense de Philip K. Dick)— probablemente no sea una cuestión de gustos personales, ni debe abordarse a través de debates puramente estéticos, como el intento de asimilar algunas obras selectas de ciencia ficción al canon literario como tal. Hemos de ver aquí una especie de repulsión genérica, en la que este formato y su discurso narrativo son objeto en conjunto de una resistencia psicológica y blanco de una especie de 'principio de realismo' literario. Para tales lectores, en otras palabras, las [...] racionalizaciones que rescatan las formas literarias elevadas de asociaciones culpables de improductividad y simple entretenimiento y que las dotan de una justificación socialmente reconocida, están aquí ausentes.³

No quiero decir que Williams intentara asimilar la "ciencia ficción selecta" al canon literario, pero sugiero que en ocasiones defendió algo así como un "principio de realismo" frente al "principio delirante" de la ciencia ficción popular, y que marcó cierta distancia con la "ciencia ficción formulista" justamente en aras de algún tipo de "realismo". La evasión de la realidad no sería el único peligro que Williams incluiría entre los riesgos de la ciencia ficción de la cultura de masas, sino también los placeres asociados a la repetición y la regresión. La ciencia ficción de serie (*formulistic*), de hecho, tiende a perpetuar tópicos sobre el poder, la tecnología, la ciencia y la organización social mediante el uso de formas, registros y elementos predecibles cuya repetición complace a los lectores adictos. La repetición se puede experimentar leyendo folletines de ciencia ficción y algunas novelas populares, pero también viendo películas y series de ciencia

² F. JAMESON, *Archaeologies of the Future*, p. xiii.

³ *Ibid.*, p. xiv.

ficción y telenovelas en la televisión. Sin embargo, en estos medios el poder de la imagen y el sonido sobre las elaboraciones intelectuales que exigen las novelas (incluso las populares) es mucho más omnipresente.

1. PANTALLAS. Que yo sepa, no hay mucha información sobre qué películas le gustaban a Williams y cuáles no. Mi impresión es que Williams encontró en el mundo de la imagen nuevos recursos para la imaginación, pero también síntomas inquietantes de su bloqueo y simplificación. Como él mismo afirmó:

Aún no ha llegado a la pantalla gran parte de la mejor ciencia ficción. Sus temas clave son la identidad y el contacto cultural, y en muchos sentidos tiene ventajas para explorarlos, no solo por encima del realismo sino también de los repertorios medieval y romántico. Sin embargo, la realización visual es un asunto complicado.⁴

En efecto, la realización visual es un asunto complicado. ¿Pero en qué sentido? Williams lo aclaró en una columna para *The Listener* de la BBC —teniendo en mente dos series de televisión, *Doctor Who* y *Out of the Unknown*— en la que manifestó serias reservas sobre la confluencia de los géneros de terror y ciencia ficción. Se podría decir que, comparativamente, aún consideraba más interesante la pantalla grande en un cine que la pequeña pantalla de un aparato de TV en una sala de estar:

Me han sobresaltado a menudo pasos en casas vacías, figuras extrañas en las ventanas, sombras, cuchillos, abismos, espejos, caras extrañas sobre un cochecito. Sobre todo en forma impresa o en el cine: no recuerdo ningún caso en la tele [...] Quizás el marco es demasiado pequeño para envolvernos dramáticamente: el mundo alrededor del marco demasiado insistentemente presente y doméstico. A menudo me fijo en el cine en los momentos en los que uno regresa de estar absorto en la pantalla; cuando a través de la penumbra se vuelve a ver el reloj, y la luz roja de Salida, y las señales de Damas y Caballeros. Por lo general, la película continúa, pero durante un tiempo que no es fácil de medir —y si se mide se percibe de manera cualitativamente diferente— no ha habido un espacio consciente entre los ojos absortos y la secuencia de imágenes en movimiento. No sé cuánta gente percibe esto en la televisión. Para mí es menos frecuente pero no desconocido. Sin embargo, el predominio de las imágenes —porque también es eso— nunca parece ocurrir cuando convendría a quienes intentan entretenernos haciéndonos perder el juicio. El horror y el terror aún circulan en el cine, con viejas imágenes de vampiros, murciélagos, pterodáctilos, científicos locos, autómatas y muertos vivientes. La televisión, por el contrario, es metálica y fría.⁵

Sin embargo, el cine lo había cambiado todo desde los años 50, y no solo para mejor. En comparación con la televisión, el cine seguía teniendo un poder *visual* fascinante, especialmente cuando se usaba el technicolor, el sonido amplificado y las pantallas panorámicas. En comparación con las novelas, las películas de ciencia ficción trastornaban mucho más radicalmente la percepción visual. Su poder no estaba solo relacionado con la adaptación de historias literarias fascinantes de diversa índole, sino

⁴ “Terror”, *Tenses of Imagination*, p. 54. (Todas las citas de las obras de Williams sobre ciencia-ficción están sacadas de la antología, extraordinariamente editada y presentada por Andrew Milner, titulada *Tenses of Imagination. Raymond Williams on Science Fiction, Utopia and Dystopia*, Ralahine Utopian Studies, Volumen Séptimo, Oxford, Peter Lang, 2010).

⁵ “Terror”, *Tenses of Imagination*, pp. 51-54.

con las potencialidades que abrían las técnicas desarrolladas por el propio medio audiovisual.

Ciertamente, algunas novelas y películas de ciencia ficción comparten el mismo esquema y trama, pero existen diferencias fundamentales entre ellas. Comparadas con las novelas de ciencia ficción —observó Susan Sontag— “sus equivalentes cinematográficos tienen virtudes únicas, una de las cuales es la *representación inmediata* de lo extraordinario” [...] “En lugar de una elaboración intelectual, pueden proporcionar algo que las novelas nunca pueden aportar: una elaboración sensorial”. En el cine, el espectador puede participar de distintas fantasías “a través de imágenes y sonidos, no de palabras que tengan que ser traducidas por la imaginación” [...] Las películas de ciencia ficción son una de las formas más puras de *espectáculo* [...] en ellas somos meros *espectadores*; solo vemos”.⁶

Williams no habló mucho sobre la ciencia ficción en la gran pantalla. Y no queda claro si consideró las diferencias entre cada tipo de adaptación, es decir, no solo el paso de novelas de ciencia ficción de escasas pretensiones a películas, sino también la adaptación cinematográfica de literatura canónica (más adelante veremos un ejemplo particular). Como se sabe, muchas películas de ciencia ficción pueden estar inspiradas, de hecho, en *La Odisea*, en novelas góticas, en cuentos de monstruos, en los viajes de Gulliver, en las aventuras de Simbad (o en equivalentes creados por literatura de ciencia ficción). Sin embargo, para sostener el espectáculo *sensorial*, las películas requieren adaptaciones específicas y simplificaciones de la trama.

2. PRUTOPIA Y FIN DEL MUNDO. En 1956 Williams distinguió tres subgéneros de ciencia ficción, los tres más sintomáticos del mundo contemporáneo: *Putropía*, *Fin del Mundo* y *Antropología Espacial*.

Me desagradan, intensamente, la mayoría de los ejemplos de al menos las dos primeras de estas modalidades, pero al fin y al cabo, en la ficción de rutina, la intensidad del agrado o desagrado es muy rara. Estos tipos son interesantes porque pertenecen, directamente, a una construcción sentimental contemporánea, mientras que el resto de la ciencia ficción, en su mayor parte, es simplemente el ejercicio provechoso de una fórmula. En eso mismo, supongo, se convertirán a su vez estos modos, o ya se están convirtiendo; pero un rastro de sentimiento aún permanece en ellos, y esto es determinante.⁷

Putropía es el nombre que dio Williams a la “corrupción contemporánea de las novelas utópicas”. Las historias de un paraíso secular del futuro alcanzaron su punto más alto, quizá, en *News from Nowhere* de Morris, y desde entonces se han convertido casi sin excepción en su opuesto: “historias de un infierno secular futuro”.⁸ Los ejemplos que menciona Williams son: *We* de Zamyatin, *Brave New World* de Huxley, *1984* de Orwell y *Fahrenheit 451* de Bradbury. Williams analizó nuevamente la relación entre el paraíso y el infierno en 1978, en *Utopia and Science Fiction*:

Los planetas y culturas paradisiacos o infernales de la ciencia-ficción son a veces simple magia y fantasía: presentaciones deliberadas, a menudo sensoriales, de formas extraterrestres. En otros casos son utópicos o distópicos de forma latente, en función de

⁶ S. SONTAG, “The Imagination of the Disaster”, *Essays of the 1960s and 70s*, Library of American, p. 202.

⁷ “Science Fiction” 1956, en *Tenses of imagination*, p. 15.

⁸ “Science Fiction”, *Tenses of Imagination*, 15-16.

diferentes grados de conexión o de extrapolación con respecto a elementos humanos y sociales conocidos o imaginables.⁹

La exigencia de Williams de un principio de realismo es obvia: si la ciencia ficción pierde el contacto con la realidad, sus mundos se convierten en meras "proyecciones de una conciencia mágica o religiosa, inherentemente universal y atemporal, y por lo tanto, en general, más allá de las condiciones de cualquier vida humana o mundana ordinaria imaginable".¹⁰ Pero, ¿y si las versiones cinematográficas de infiernos imaginarios (en este mundo o en planetas lejanos) amplifican aún más la "presentación sensacionalista"? Quizás algunas versiones fílmicas de novelas conservan su potencial utópico y distópico, pero ¿y si recrean demasiado la representación sensorial del infierno? Si consideramos los tipos segundo y tercero de ciencia ficción este problema es más evidente. Williams define esta modalidad mencionando unos ejemplos muy interesantes:

El Fin del Mundo es el género inmensamente popular que, con considerable inventiva y variedad, acaba con la vida por completo. Hay catástrofes que se detienen justo antes de eso y evolucionan hacia la putropía. Un ejemplo es *The Day of the Triffids* (1951) de John Wyndham. Aquí, la gran mayoría de los seres humanos se quedan ciegos de repente y los *Trífidos* —plantas capaces de moverse y de agujonear, desarrolladas por científicos rusos como fuentes de aceite vegetal— toman el relevo. Una minoría vidente tiene que decidir entre tratar de salvar a las masas ciegas, que, previsiblemente, han empezado a darse a la bebida, etc., o abandonarlas, reagrupar a los pocos que pueden ver y empezar a construir una sociedad mejor. La parábola se cumple, por supuesto, con la elección de esta última alternativa, que tiene una racionalidad aparente una vez que las convenciones de la ciencia ficción han creado las circunstancias apropiadas.

El Fin del Mundo solía tener detrás un Dios; ahora no tiene ninguno. El Sistema Solar se destruye por sí mismo, después de que se haya lanzado una bomba atómica sobre una extraña roca, que es un dispositivo extraplanetario del mismo tipo (*Dormant* del Sr. van Vogt [1948]). El universo se contrae hasta convertirse prácticamente en nada, y el color, la luz y finalmente la vida desaparecen (*The Xi Effect* de Philip Latham). El primer caso, tal vez deba ser racionalizado como una advertencia contra la combinación entre la ciencia y la guerra, aunque la destrucción se describe con brío, y, creo, no sin placer. El segundo es la pesadilla habitual del mecanismo: nadie hace nada malo, pero estamos condenados de todos modos. Más significativo, creo, que cualquiera de los dos, es *The New Wine* (1954), de John Christopher, en la que de repente la raza humana, por deliberada intención científica, se vuelve perfectamente hábil en telepatía. Cien años después, la vida casi se ha extinguido, porque cuando las personas pueden verse y conocerse como realmente son, prefieren morir. Al Sr. Eliot, que parte de ese mismo sentimiento, podrían haberle sugerido adaptar *The Cocktail Party* como ciencia ficción, en aras de la credibilidad externa. Sin embargo, él conserva al menos algunas de las ideas consideradas tradicionalmente como intocables o como debatibles, a modo de mecanismos compensatorios. La ciencia ficción, al presentar una ruptura arbitraria, puede prescindir de ellas y, seleccionando las tendencias que se adecúan a sus propósitos y extendiéndolas, poner fin a la complejidad humana.¹¹

Los ejemplos que pone Williams son muy interesantes: en *The New Wine* de Christopher —téngase en cuenta— los humanos adquieren la telepatía por una intención científica. La ciencia contribuye a la destrucción del mundo, pero no porque cree monstruos o mutaciones, sino porque otorga demasiado poder a la psique humana

⁹ "Utopia and Science Fiction" (1978) *Tenses of imagination*, p. 97.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ "Science Fiction" (1956), *Tenses of Imagination*, pp. 17-18.

(volveremos a este punto más adelante)¹². En la novela de Wyndham, la ciencia produce aberraciones, pero estas no provienen de planetas lejanos, sino que son consecuencias de la ciencia rusa.

El Fin del Mundo va más allá de la putropía —aclara Williams—, pero a veces se detiene un poco antes. En *Billion Year Spree: The History of Science Fiction*, Brian Aldiss acuñó el término "catástrofe amable" (*cosy catastrophe*) para describir un tipo de ficción apocalíptica en la que, a pesar de la destrucción de la sociedad, un puñado de supervivientes encuentra la manera de disfrutar de una existencia relativamente cómoda. *The Day of the Triffids* —observó Brian Aldiss— sería un ejemplo de este feliz desastre que evoca un nuevo tipo de arcadia: los supervivientes del desastre son capaces de mantener cierto espíritu de supervivencia y restablecer cierta sociabilidad. De ese modo, Wyndham proporcionaba a la clase media británica el equivalente en la Guerra Fría al espíritu de la Batalla de Inglaterra.

Sin embargo, Van Vogt y Latham crean una escala diferente de destrucción. La vida se desvanece y los sistemas solares desaparecen. La escala es diferente, casi cósmica, y la naturaleza de la situación mucho más abstracta y científica. En 1949, el mismo año en que Orwell publicó *1984*, George R. Stewart publicó *Earth Abides*, una novela que modernizó el tipo de imaginación catastrofista que han desarrollado europeos como J. Leslie Mitchell y John Collier. Bajo la fórmula que puso en circulación Stewart, los desastres producen una suerte de purificación ya que después de la destrucción de una civilización y antes de la aparición de una nueva, hay un interregno inevitable. La ciencia y la tecnología no pueden resolverlo todo y, a pesar del esfuerzo de los supervivientes, la historia pierde su avance lineal. Desde los años 50 el tiempo no es irreplicable. Las historias post-catastróficas asumen (implícita o explícitamente) un sentido histórico cíclico. La historia se ve como una rueda del tiempo, una eterna alternancia de fracasos y logros. Después de los desastres, el mundo posterior puede ser oscuro y desolador (como en *The Long Loud Silence* [1952] de Wilson Tucker o en *Level Seven* de Mordecai Roshwald [1959]), pero la idea de un interregno también puede inspirar cierto retorno a la pastoral romántica, o una reivindicación de la religión frente a la ciencia (en *A Canticle for Leibowitz* [1960] de Walter M. Miller, hay un tiempo cíclico no lineal, pero la civilización se conserva gracias a monjes católicos). Desde los años 60, de hecho, los mundos posteriores a la catástrofe están representados en términos más simbólicos y alegóricos que en la década anterior.

Como sugería Williams, algunas historias apocalípticas podrían servir como advertencias racionales y moralizantes contra los peligros de la ciencia y la guerra, aunque la insolencia y el placer con que a menudo se describe la destrucción le parecían inquietantes. En términos generales, percibía en este tipo de imaginación gratuita signos de regresión:

El hombre, en muchas de estas historias, cae a su nivel más bajo; incluso Fausto se condena de buen grado. La convención apoya esta idea con fuerza. No solo la catástrofe, sino el colapso social, se dan por descontados. Ante la nueva adversidad, el hombre y la sociedad se derrumban de inmediato (con unas pocas excepciones privilegiadas), pero esto no se basa en pruebas documentadas sino, más bien, inconscientemente en los sentimientos del escritor, y conscientemente en las convención de una historia

¹² Como observa Aldiss con ironía: "la telepatía podría ser una especie de neurosis, de hecho una enfermedad, más que un poder (el típico caso de 'oír voces', en realidad)", *The Shape of Future Things*, p. 90.

emocionante que requiere problemas; (el personaje central de una historia de aventuras suele ser tan garrafalmente descuidado que no sobreviviría ni un solo día de peligro real, pero provoca problemas y ayuda a desarrollar la historia, y es así parte de un objetivo subyacente no declarado). Este tipo de ciencia ficción me hace pensar (véase la lógica de las tendencias de moda) que todos estamos todavía en la edad de las cavernas.¹³

Si Williams hubiera considerado más ampliamente el mundo del cine, su diagnóstico probablemente habría sido aún más pesimista. Los espectadores de películas pueden sentir placer no solo imaginando el fin del mundo, sino *viéndolo* (casi como unos fuegos artificiales extraordinarios).¹⁴ En *The Future and the City* (1971) mencionó algunas novelas catastrofistas como *Dum Waiter* (1952) de WM Miller, en la que una ciudad “en gran parte destruida por los bombardeos y la radiación [...] sigue funcionando físicamente por el control electrónico del Coordinador del Servicio Central, pero es un lugar peligroso para que los hombres vuelvan a entrar y traten de salvarlo”.¹⁵ Sin embargo, Williams no parecía muy interesado en los efectos de una discontinuidad apocalíptica, sino más bien en un proceso gradual de degeneración y restauración.¹⁶

¹³ “Science Fiction”, *Tenses of Imagination*, p. 18.

¹⁴ Estoy seguro de lo que diría Williams sobre la explicación de Freud de la fantasía del fin del mundo: la teoría de la libido —afirmó Freud— recibe un refuerzo de las “observaciones y visiones sobre la vida mental de los niños y los pueblos primitivos”. En estos últimos encontramos características que, si se produjeran por separado, podrían atribuirse a la megalomanía: una sobrestimación del poder de sus deseos y actos mentales, la “omnipotencia de los pensamientos”, una creencia en la fuerza taumatúrgica de las palabras, y una técnica para lidiar con el mundo externo, la “magia”, que parece ser una aplicación lógica de estas grandiosas premisas. En los niños de hoy, cuyo desarrollo es mucho más oscuro para nosotros, esperamos encontrar una actitud exactamente análoga hacia el mundo exterior. Así nos formamos la idea de que existe una catexis libidinal primordial del ego, de la que una parte se transfiere más tarde a otros objetos, pero que fundamentalmente persiste y se relaciona con las catexis de esos objetos tanto como el cuerpo de una ameaba se relaciona con los pseudópodos que genera. En nuestras investigaciones, tomando, como se hizo, los síntomas neuróticos como punto de partida, esta parte de la asignación de la libido permaneció necesariamente oculta para nosotros en un principio. Todo lo que percibimos fueron las emanaciones de esta libido, las catexis de objeto, que pueden proyectarse y retirarse nuevamente. También vemos, en términos generales, una antítesis entre la libido del ego y la libido del objeto. Cuanto más se aplica la una, más se reduce la otra. La etapa más alta de desarrollo de la que es capaz la libido de objeto se ve en el estado de enamoramiento, cuando el sujeto parece abandonar su propia personalidad en favor de una catexis de objeto; mientras que encontramos la condición opuesta en la fantasía (o autopercepción) del ‘fin del mundo’ del paranoico. (*On Narcissism*, [1914], *The Standard Edition*, Volume XIV (1914-1916): *On the History of the Psycho-Analytic Movement, Papers on Metapsychology and Other Works*, pp. 74-75) Freud habla también sobre la fantasía del ‘fin del mundo’ en la Sección III de *Senatspräsident Schreber*, de 1911.

¹⁵ *Tenses of Imagination*, p. 80.

¹⁶ En concreto, parecía más interesado en la relación entre el campo y la ciudad, lo pastoral y lo urbano. Mencionó *Jesting Pilot* de H. Kuttner, en la que una ciudad que intenta “resolver sus propios problemas internos de agua, alimentos, energía y eliminación de desechos se ha vuelto [...] tan artificial que [...] nadie podría utilizarla y la supervivencia de sus habitantes se asegura únicamente por la hipnosis colectiva. Estas ciudades automáticas encerradas en sí mismas, en las que sus habitantes no pueden concebir un mundo fuera de los muros, se han imaginado una y otra vez, a menudo con el tema de un intento de escapar al territorio salvaje exterior” (“*The Future and the City*”, *Tenses of imagination*, p. 80).

Williams también alude a “*The Machine Stops*” de F. M. Forster, en la que una ciudad entera termina desgarrada en canal por una aeronave que se estrella, “mientras afuera ‘en la niebla y los pantanos’, otras personas, grupos de indigentes, esperan tomar el control, pero no para reconstruir la máquina destructiva”. Igualmente, una ciudad se ha convertido en un gran organismo monstruoso, como un cáncer

La imaginación visual encontró en la idea de un posmundo el escenario perfecto para mostrar nuevos espectáculos. Películas como *When Worlds Collide* (1951, basada en una novela de 1933, que escenifica una Nueva York arrasada) o *The World, The Flesh and the Devil* (1958, también en una Nueva York fantasma) comunicaron al público parábolas moralistas sobre un “ nuevo comienzo” para la humanidad (a veces una fantasía estilo Robinson Crusoe a escala mundial, o incluso a escala cósmica; a veces unos nuevos Adán y Eva¹⁷), al mismo tiempo que ofrecían un gran espectáculo sensorial de colisiones celestes, mundos desiertos y ciudades abandonadas.¹⁸ Una historia apocalíptica puede ser una fantasía moralmente aceptable, pero la realización visual de un desastre parece introducir un mayor nivel de crueldad e inmoralidad: el público es solo espectador, disfruta del espectáculo y no se ve obligado a bucear en los sentimientos del personaje.¹⁹

Un fin del mundo provocado por monstruos también es más fascinante a nivel cinematográfico. A este respecto, en algunas películas el género de la ciencia ficción se mezcla con el de terror, pero la presencia de las bestias y su poder destructivo se amplían enormemente gracias a su materialización visual.

Visualmente, hay poca diferencia entre el caos general representado en las viejas películas de terror y monstruos y lo que encontramos en las películas de ciencia ficción, excepto en la escala. En las viejas películas de monstruos, el monstruo siempre se dirigía a la gran ciudad donde tenía que causar un poco de alboroto, arrojando autobuses desde los puentes, aplastando trenes con sus propias manos, derribando edificios, etc. El arquetipo es King Kong, en la gran película de Schoedsack de 1933.²⁰

que brota de unas pocas células rebeldes, en "Single Combat" de Robert Abernathy (1955). También se refiere Williams a las vastas conurbaciones de Ballard en "Billennium" (1962), un mundo en el que el campo silvestre simplemente ha desaparecido.

¹⁷ Véase *Robinson in Mars*, de Byron Haskin, de 1964.

¹⁸ Uno de los personajes pasa por la sede de las Naciones Unidas, sube los escalones del parque Ralph Bunche y lee la inscripción “Convertirán sus espadas en rejas de arado, y sus lanzas en podaderas. No levantará la espada una nación contra otra. Ni aprenderán nunca más la guerra”, del Libro de Isaías 2: 4. La película no termina con *The End* sino con *The Beginning*. En *Five* (1951), una mujer y cuatro hombres son las últimas personas de la Tierra. En otra curiosa película de serie B, *World without End* (1956), un viaje accidental en el tiempo lleva a unos astronautas al futuro, a una tierra post-catastrófica que obviamente ayudan a reconstruir.

¹⁹ Lo psicológico está ausente en muchas ocasiones y el espectador ni siquiera llega a saber los nombres de algunos personajes porque simplemente solo son necesarios para que la trama funcione. En el marco de desastres visuales, el lenguaje se convierte en un mero efecto o una interjección. "Cuidado", "Allá vamos", "Solo nos quedan dos horas", "¡Deben ser vulnerables a algo!" Sontag deja muy claro este punto: “Este nivel ingenuo de las películas rebaja cuidadosamente el sentido de alteridad, de extrañeza, con lo burdamente familiar. En particular, el diálogo de la mayoría de las películas de ciencia ficción, que generalmente es de una banalidad monumental pero a menudo conmovedora, las hace maravillosamente divertidas, sin querer. Frases como: "Ven rápido, hay un monstruo en mi bañera"; "Debemos hacer algo al respecto"; "Espere, profesor. Hay alguien al teléfono"; "Pero eso es increíble"; y la vieja muletilla estadounidense (acompañada del gesto de secarse la frente), "¡Espero que funcione!", son divertidísimas en el marco de un holocausto pintoresco y ensordecedor. Sin embargo, las películas también contienen un elemento doloroso y mortalmente serio". (S. SONTAG, “The Imagination of Disaster”, *ibid*, p. 214).

²⁰ S. SONTAG, *ibid.*, p. 203. Recordemos que muchas películas de los años 30 ya representaron lo monstruoso, deforme y bestial: *Frankenstein* (1931), *The Mummy* (1932), *The Island of the Souls* (1932, basada en *Moreau's Island* de Wells de 1896), *Dr. Jekyll and Hyde* (1931, basada en la novela de Stevenson de 1886), *King-Kong* (1933).

La magnitud de los monstruos mutantes de la era atómica es enorme (arañas, hormigas, mantis religiosas, langostas, pulpos, reptiles o dinosaurios) y la realización visual, de nuevo, marca una gran diferencia: los monstruos realistas hacen más verosímil y tangible lo desconocido y lo misterioso. No importa cuán grande pueda ser un bicho espeluznante, es más susceptible de ser destruido que un miedo invisible o un poder que no se ve.²¹

En los años 50, de hecho, el mundo fue atacado por un enorme dinosaurio resucitado (*The Beast from 20.000 Fathoms* [1953]) o por hormigas gigantes mutantes (*Them!* [1954]). Sin embargo, con las películas de Ishiro Honda (*Godzilla* [1954], *Anquiritus* [1955] y *Rodan* [1956]), los monstruos adquirieron una escala desproporcionada²² y la realización visual hizo posible un asombrado disfrute sensorial de los desastres colosales provocados por el monstruo (por ejemplo, un ciclón que hace saltar en pedazos la mayor parte de Tokio).

En las películas de ciencia ficción, el desastre rara vez se ve de manera intensiva; es siempre extenso. Es cuestión de cantidad e inventiva. Si se quiere, es una cuestión de escala. Pero la escala, particularmente en las películas en tinte de pantalla ancha (de las que las del director japonés, Ishirō Honda, y las del director estadounidense George Pal, son técnicamente las más brillantes y convincentes, y visualmente las más excitantes), eleva la cuestión a otro nivel. Así, el cine de ciencia ficción (como un género contemporáneo muy diferente, el *Happening*) se preocupa por la estética de la destrucción, por la peculiar belleza que surge al causar estragos o crear un caos. Y en la imaginación de la destrucción es donde está la clave de una buena película de ciencia ficción.²³

Un caso especial de fin del mundo que también adquiere una nueva dimensión gracias a la realización visual es la invasión de la Tierra por seres de otros planetas. En

²¹ Los trífidos de Wydman resultaban siniestros porque eran en parte animales y en parte vegetales, pero otro caso curioso son los monstruos inanimados, como los cristales gigantes que crecen, se rompen y caen sobre ciudades (*The Monolith Monsters*, 1957).

²² Una pregunta interesante es qué sucede cuando los humanos se exponen a la radiactividad. Los años 50 ofrecen dos historias curiosas relacionadas con el tamaño. En *The Incredible Shrinking Man* (1957, inspirado en la novela homónima de Richard Matheson de 1956), las arañas y los gatos son gigantes, pero solo porque el personaje humano encoge después de haber sido expuesto a una combinación de radiación e insecticida, y la ciencia es incapaz de ayudarlo. Se hace cada vez más pequeño, reducido a menor que un insecto, hasta que al final de la película atraviesa la fina malla mosquitera de una ventana para convertirse en “lo infinitamente pequeño”. Obviamente, la película fue una representación de la impotencia humana en la era de las superpotencias nucleares, y tal vez esta sea la razón por la que el espectador puede empatizar con los sentimientos del personaje principal. El hombre menguante no es un monstruo, sino una persona demasiado pequeña... Por cierto, un año antes de una película sobre un hombre encogido, apareció la película de serie B *Attack of the 50 ft. Woman* (1958), en la que un encuentro con extraterrestres provoca el aumento del tamaño de una mujer.

²³ S. SONTAG, “The Imagination of Disaster”, *Ibid.*, p. 202. Sontag piensa que las secuencias destructivas masivas de ciencia ficción no difieren, en intención estética, de las escenas de destrucción “en las grandes películas espectaculares en color de espadas, sandalias y orgías ambientadas en las épocas bíblica y romana (el fin de Sodoma en *Sodoma y Gomorra* de Aldrich, de Gaza en *Sansón y Dalila* de De Mille, de Rodas en *El coloso de Rodas*, y de Roma en una docena de películas sobre Nerón). DW Griffith inició esta tendencia con la secuencia de Babilonia en *Intolerancia*, y hasta el día de hoy no hay nada como la emoción de ver derrumbarse todos esos caros decorados” (Sontag, *Ibid.*, p. 203). Sin embargo, incluso compartiendo un placer similar al ver la destrucción, hay una diferencia entre la destrucción de *civilizaciones* y la destrucción de *toda* civilización humana en la Tierra, el sistema solar y el universo. En el primer caso, la historia puede sobrevivir. En el segundo, el público puede experimentar el sueño del fin de la historia o de un mundo poshistórico. Recordemos lo que dije antes sobre la ciencia ficción y la temporalidad cíclica.

ejemplos anteriores, hemos visto cómo la ciencia y la tecnología humanas desencadenan una crisis, una catástrofe o Apocalipsis. Muchas películas de ciencia ficción, de hecho, dieron a instrumentos, máquinas, artilugios y artefactos humanos una nueva expresión visual que amplificó aún más sus extraordinarios poderes, muchas veces fuera del control de sus creadores humanos.

En las películas de ciencia ficción, a diferencia de las películas de terror, no hay mucho horror. El suspense, los sobresaltos y las sorpresas se evitan en su mayoría en favor de una trama constante e inexorable. Las películas de ciencia ficción promueven una visión estética desapasionada de la destrucción y la violencia, una visión *tecnológica*. Las cosas, los objetos, la maquinaria juegan un papel importante en estas películas. En los decorados de estas películas se asienta una gama mayor de valores éticos que en las personas. Las cosas, más que los humanos indefensos, representan los valores porque las vemos, más que a las personas, como fuentes de poder. Según las películas de ciencia ficción, el hombre está desnudo sin sus artefactos. Representan diferentes valores, son poderosos, son lo que se destruye y son las herramientas indispensables para repeler a los invasores alienígenas o reparar el entorno dañado.²⁴

En muchas ocasiones, sin embargo, la ciencia ficción expresa su obsesión con un fin del mundo provocado por el choque entre poderes humanos y superpoderes alienígenas. Bajo esta fórmula, los extraterrestres suelen tener una tecnología mucho más avanzada que los humanos. En películas como *The War of the Worlds* (1953)²⁵, *The Mysterians* (1959), su secuela, *Battle of Outer Space* (1960), o en *This Island Earth* (1955), las super-armas extraterrestres pueden crear un espectáculo continuo de aniquilación mediante bombardeos masivos, pulverizando humanos en el aire (recordemos el “humo negro” y el “rayo incendiario” de Wells), derritiendo tanques como si fueran de mantequilla, o simplemente arrasando por completo grandes infraestructuras urbanas y complejos industriales. Las armas humanas, por el contrario, suelen ser inútiles contra los invasores y el uso de armas nucleares también podría devastar la Tierra.²⁶ Los androides y robots de diferentes tamaños construidos por los extraterrestres también pueden asolar la Tierra. En *The Mysterians*, un robot gigantesco destruye la mitad de Japón con un rayo incinerador disparado por sus ojos. En la delirante película de serie B *Kronos* (1957), los extraterrestres envían un enorme acumulador robótico para invadir la Tierra, que absorbe toda la energía que entra en contacto con él. En *The Day Earth Stood Still* (1951), los visitantes no solo tienen un robot ciclópeo que puede vaporizar las armas antiaéreas humanas, sino también el poder disuasorio para

²⁴ S. SONTAG, “The Imagination of Disaster”, *Ibid.*, 205.

²⁵ Según Jameson, por cierto, la invención de la ciencia ficción era una modificación de la historia con un origen histórico real: la consolidación del imperialismo a escala mundial en la Conferencia de Berlín en 1885. Jameson recuerda oportunamente que Wells escribió su novela inspirándose en el exterminio de los indígenas de Tasmania. Véase *Archaeologies of the Future*, p. 298.

²⁶ A veces, como en *La guerra de los mundos* de Wells, los microorganismos terrestres logran lo que la alta tecnología no es capaz de hacer. Otras, como en *This Island Earth*, uno de los extraterrestres simpatiza con los terrícolas porque ha vivido un tiempo en la Tierra, y le gusta Mozart, y al final impide la conquista de sus semejantes.

detener cualquier maquinaria del mundo y el poder supremo para reducir la Tierra a cenizas.²⁷

Sin embargo, en muchas películas, el espectáculo de la destrucción se ve superado por la sensación de horror. Los extraterrestres, a pesar de su sofisticada tecnología, son seres horripilantes. Pueden pilotar platillos volantes increíbles y viajar a través de galaxias, pero siguen siendo engendros repelentes. Las películas, más que los libros, pueden satisfacer el viejo e...

...innegable placer que obtenemos *mirando* a los monstruos, a seres excluidos de la categoría de lo humano. El sentido de superioridad sobre el monstruo unido en proporciones variables con la emoción del miedo y la aversión hace posible que se aplaquen los escrúpulos morales, que se disfrute de la crueldad. Lo mismo sucede en las películas de ciencia ficción. En la figura del monstruo del espacio exterior, lo monstruoso, lo feo y lo voraz convergen y proporcionan un objetivo fantástico para que se descargue una belicosidad moralmente justificada y para el disfrute estético del sufrimiento y el desastre.²⁸

Cuando se trata de imaginar al visitante, la ciencia ficción de los años 50 sigue recurriendo a modelos como el monstruo de Frankenstein, El Golem, Drácula, vampiros, espectros, momias, muertos vivientes, cíclopes, enanos, duendes, elfos, espíritus, hadas o ángeles. También recurre a los viejos bestiarios y representa a los extraterrestres como reptiles, insectos, cefalópodos o crustáceos. Otras veces los visitantes lejanos pueden adoptar la forma de plantas, esponjas, hongos y parásitos. Hasta pueden aparecer como órganos independientes sin cuerpo (por ejemplo, un gran cerebro que se mueve por sí solo, como en *Space Children*, 1958). O incluso algo más inquietante: pueden ser gelatinas amorfas. Todo (lo orgánico, lo mecánico, pero también poderes espirituales anormales) puede resultar útil para proporcionar una representación visual de lo extraño y amenazante.²⁹ La ciencia ficción intenta ser más racional que la fantasía, pero sigue parasitando elementos del horror, el terror y otros viejos géneros.

Está claro que a Williams no le gustaba este tipo de ciencia ficción. Las historias están llenas de fenómenos insólitos, criaturas raras y artilugios estrafalarios –decía– pero “las actitudes literarias son facilonas” y la ciencia ficción sólo “está al servicio de casi

²⁷ Para ser exactos, en *The Day Earth Stood Still* (1951) un extraterrestre con apariencia humana llega a la Tierra con un mensaje de paz: los terrícolas deben renunciar a las armas nucleares porque son una amenaza para todo el universo. Los alienígenas tienen un cuerpo de policía para proteger el universo (robots cíclopes dotados de un rayo capaz de vaporizar las armas humanas) y el poder de reducir a cenizas la Tierra si los humanos no obedecen, pero prefieren promover el diálogo y una conciencia internacional. Los humanos no son capaces de controlar su propio poder, pero los extraterrestres pueden crear un ejército no humano pero completamente lógico y fiable que preserva la paz universal. Por supuesto, el visitante alienígena evoca a Jesucristo: curiosamente, adopta el nombre “Carpenter”, y como el hijo de Dios, muere y resucita (por medio de una máquina). La película juega, obviamente, con la ilusión de las Naciones Unidas, o al menos, de una Unidad Disuasoria de Guerra.

²⁸ S. SONTAG, “The Imagination of the Disaster”, *Ibid.*, p. 204. Las cursivas son mías.

²⁹ Pensemos en los diferentes tipos de extraterrestres en películas como *The Thing from Other World* (1951), *The Man from Planet X* (1951), *Donovan’s Brain* (1953) *This Island Earth* (1955), *The Quatermass Experiment* (1955, basada en una serie de TV de la BBC de 1953 y titulada en EEUU *The Creeping Unknown*), *Not of this Earth* (1957), *The Brain from the Planet Arous* (1957), *The Cyclops* (1957), *The H-Man* (1958) o *The Crawling Eye* (1958). Véanse también algunas películas de serie B como *Phantom from Space* (1953) o las extravagantes películas de Edward L. Cahn: *The She-Creature* (1956); *It. The Terror From Beyond Space* (1958) e *Invasion of the Saucer Men* (1957).

cualquier tipo de historia tradicional”³⁰. Los seres de los platillos volantes se utilizan "como un *deus ex machina* en una historia por lo demás realista" y el "pulpo gigante o la pequeña voz alienígena en la base del cráneo" son meras reminiscencias de bestiarios, historias de fantasmas y novelas góticas (solo que disfrazadas con maravillas tecnológicas). “Estos ejercicios, con o sin adornos, no son, en mi opinión, lo realmente interesante de la ciencia ficción. Un pulpo en Saturno sigue siendo un pulpo [...] las cosas nuevas e interesantes están en otra parte”³¹.

Sin embargo, la realización visual introdujo algo diferente y la modalidad horripilante de la ciencia ficción fue más allá de la fantasía del encuentro con lo misterioso. En efecto, las películas podían recrear a una nueva escala el miedo a la alienación y desaparición de lo humano.³² La fórmula del fin del mundo adquiere una nueva dimensión cuando los extraterrestres pueden sustituir o poseer a *todos* los humanos. La literatura exploró este tipo de pesadilla desde los años 50, imaginando extraterrestres tomando la apariencia externa de la humanidad para promover sus propósitos malignos, pero las películas podían representar nuevas formas de visualizar este tipo de paranoia *colectiva*, con calles en las que *masas* irremediamente poseídas por extraterrestres persiguen a los últimos *individuos* del planeta (por ejemplo, *Invaders from Mars* [1953] pero aún más en la famosa *The Body Snatchers* [1956])³³. No es difícil comprender el significado político de esta paranoia de infiltraciones camaleónicas en la era anticomunista. Sin embargo, la pesadilla de la conspiración iba más allá. Como dice

³⁰ R. WILLIAMS, “Science Fiction”, *Tenses of Imagination*, p. 14.

³¹ *Ibid.*, p. 15.

³² Los seres humanos pueden transformarse en monstruos en algunas historias apocalípticas sin invasiones alienígenas. Por ejemplo, la guerra bacteriológica transforma a la mayoría de los humanos en vampiros, como en *I Am Legend* de 1954, de Richard Matheson, una historia que influyó en el desarrollo del género zombi y en la popularización del concepto de apocalipsis mundial por *enfermedad*. Se adaptó al cine como *The Last Man on Earth* en 1964, como *The Omega Man* en 1971, y como *I Am Legend* en 2007, también pudo ser fuente de inspiración para *Night of the Living Dead* (1968). En *The Damned* (1961) de Losey, dos jóvenes turistas estadounidenses se ven atrapados en un experimento de alto secreto del gobierno en una cueva de la costa inglesa: nueve niños radiactivos son criados para ser supervivientes de apocalipsis nucleares.

³³ *Invaders from Mars*, es la historia de un niño que descubre que los extraterrestres se están apoderando de las mentes de sus compañeros terrestres. William Cameron Menzies dio a la historia un aspecto surrealista inusual, mediante ángulos y vivos colores. La trama tiene una estructura de pesadilla circular, y al final de la película, el niño se despierta y sus padres lo consuelan: solo tuvo una pesadilla. Sin embargo, después de volverse a dormir, se despierta solo y la historia empieza de nuevo. La historia presenta varios temores psicológicos: los invasores están en la Tierra para poseer el alma humana y acabar con el amor y la confianza. Después de todo, las primeras personas de las que el pobre niño desconfía son su padre y su madre, tal vez una metáfora de los padres que pierden el control a causa del alcoholismo, o por una relación horrorosa, o en cualquier caso por algo que a un niño le parece tan aterrador que los convierte en monstruos alienígenas.

En *The Body Snatchers*, el médico que descubre la conspiración es tomado por loco, pero finalmente se cree su historia y el gobierno detiene a tiempo la invasión. Véase también *The Brain Eaters* (1958), *Attack of the Puppet People* (1958). También películas posteriores como *It came from other Space* (1960), *The Village of The Damned* (1960). *The Day Mars Invaded Earth* (1963) y *The Creation of Humanoids* (1964) fueron especialmente inquietantes: en la primera, a pesar de todas las luchas del científico protagonista, su esposa y sus dos hijos son suplantados por los invasores alienígenas. Son incinerados por los rayos marcianos y sus siluetas desaparecen en la piscina vacía, mientras sus simulacros se alejan en el coche familiar. En *The Creation of the Humanoids* (1964), el héroe es transformado en un robot eficiente e indestructible, aunque no es consciente de ello. Luego, acaba descubriendo que será ascendido a "humanoide" con todas las propiedades de un hombre real.

Aldiss, si los extraterrestres pudieran ser casi indistinguibles incluso con las pruebas más sofisticadas, si los análisis más rigurosos no sirven para desvelar su monstruosa naturaleza, la parábola es clara: “podríamos ser pura maldad y ni siquiera nuestro mejor amigo nos distinguiría de una buena persona, hasta que fuera demasiado tarde”³⁴.

Cuando Williams escribió en 1971 sobre el cambio progresivo de la ciencia ficción al terror en la televisión, su posición era ambivalente. Por un lado, pensaba que la ciencia ficción televisiva tenía un potencial particular para la exploración de temas como la identidad, la diferencia y la comunicación entre culturas. Pero al mismo tiempo, manifiesta sus reservas ante la variedad tan amplia de fenómenos que la ciencia ficción acababa tratando³⁵, y especialmente la creciente combinación con el terror.³⁶

¿Qué es lo que produce, en una cultura dominada por los negocios y sus derivados de sentido común y practicidad, este gusto tan persistente por lo convencionalmente irracional, con su repertorio particular y sus variantes de cosas inquietantes, sustos y escalofríos? Hay debates tradicionales sobre la purga emotiva, la descarga o la reconciliación a través de una obra de teatro, pero parecen quedar bastante lejos del televisor. Aquí, la intención deliberada de asustar como entretenimiento puede resultar escalofriante en un sentido muy diferente.³⁷

Aún más interesantes, sin embargo, son las dudas de Williams sobre la tendencia de la ciencia ficción hacia el "terror psicológico". Menciona "Welcome Home", una historia de *Out of The Unknown* en la que el personaje principal descubre que nadie lo reconoce cuando regresa a casa después de una larga estancia en un centro psiquiátrico, y que otro hombre que se llama como él lo está suplantando. La historia, como sugirió

³⁴ En su “Fifties SF and the Alien-as-human” (en *The Shape of Further Things*), Brian Aldiss examina ejemplos de Bradbury, Nourse y Ph. K. Dick. Creo que el ejemplo más llamativo que menciona es *Impostor* de Dick, de 1953. En muchas historias y películas de los años 50 se conserva el cuerpo de los terrícolas pero la persona (el alma) se convierte en un siervo automatizado o un agente del poder y la voluntad alienígenas. Como dijo Sontag, esta es “la fantasía del vampiro con un nuevo disfraz”. Las personas en realidad están muertas, pero no lo saben. Son “no muertos” o se vuelven “no-personas” (S. SONTAG, *Ibid.*, p. 47).

³⁵ En un capítulo de *Out of the Unknown* –dice– se celebra “un aquelarre asesino, con tintes de brujería tradicional, y se revela una comunidad de telepatas y transmisores de energía. ¿Mutantes, una avanzadilla alienígena, un seminario de Tarot? [...] Es un mundo muy alejado de, digamos, las aventuras del Doctor Who, donde suelen suceder cosas extrañas y aparecen algunos monstruos memorables, pero donde también hay un brigadier, Lethbridge Stewart, e intrigas familiares, todo ello en un ambiente general bañado de encanto.” (“Terror”, *Tenses of Imagination*, p. 54)

³⁶ Como explica Andrew Miller (*Tenses of Imagination*, p. 52-53), Williams fue un pionero de los estudios de televisión (publicó en 1974 su *Television: Technology and Cultural Form*) y desde 1968 hasta 1972, escribió una reseña de televisión para *The Listener* de la BBC. En la columna titulada “Terror”, de 1971, se refirió principalmente a *Out of the Unknown*, una antología serial emitida por BBC 2 durante cuatro temporadas (1960-1971) y que al final de la primera se había convertido en el drama nacional de mayor audiencia en la BBC. Las temporadas de 1965, 1966-67 y 1969 se dedicaron exclusivamente a la ciencia ficción (basadas en historias de escritores como Wyndham, Asimov, Bradbury, Ballard, Pohl, Kornbluth y Forster) y fueron producidas y editadas por gente como Irene Shubik, que había trabajado en la anterior *Out of this World* de ABC TV. La cuarta y última temporada de 1970-71, sin embargo, se inclinó por el horror en lugar de la ciencia ficción. Los otros dos programas de ciencia ficción de la BBC que Williams reseñó en su columna fueron *Doctor Who* y *Doomwatch*. El primero, junto con *Star Trek*, fue uno de los programas de ciencia ficción más conocidos y de mayor duración jamás emitidos. *Doomwatch* se emitió entre 1970 y 1972 y, como recuerda Miller, se preocupaba por las posibles amenazas frankensteinianas que afectaban a la ciencia y la tecnología.

³⁷ “Terror”, *Tenses of Imagination*, p. 52.

Williams, carecía de fuerza dramática porque acumulaba demasiados elementos (invasión de extraterrestres, vudú, drogas siniestras que doblegan la mente, paranoia, conspiración, ciencia irresponsable), pero también porque la televisión resultaba demasiado fría y metálica para transmitir ese tipo de horrores. Sin embargo, desde los años 50 el cine en pantalla grande fomentó la confluencia del espacio exterior y el espacio interior, recreando con nuevas imágenes y sonidos mundos y situaciones cuyas lógicas se asemejaban a los sueños, el delirio, la alucinación y los estados alterados. A Williams le interesaron particularmente los géneros de ciencia ficción que exploraban la revelación de la diferencia, imaginando y aprendiendo de la condición de *otros* (como veremos ahora), pero la ciencia ficción recurrió con demasiada frecuencia a una “psicología espacial” demasiado esquemática que a veces rayó en lo delirante

3. ANTROPOLOGÍA ESPACIAL. El tipo de ciencia ficción que más le gustaba a Williams trataba de procesos de extrañamiento de nuestro mundo. Lo explicaba así:

Me fascinan las formas de ‘ficción del futuro’, tanto como esa otra gran área de la ‘ciencia ficción’ —la mejor, por cierto— en la que lo que se ve es una construcción sentimental presentada como algún tipo de vida o medio ambiente extraterrestres. A menudo, esto último se destaca más nítidamente que la construcción sentimental, aunque sea una construcción muy familiar que en el curso de la escritura se ha saturado de detalles conocidos, reconocibles y que conectan con nosotros. Nuestro día a día, que puede parecer y a veces ser todo nuestro mundo, es entonces tan diferente de ese distante, sorprendente y discontinuo mundo de ‘ciencia ficción’.³⁸

Lo que Williams llamó en 1956 “antropología espacial” juega con la discontinuidad, pero, al mismo tiempo, conserva algún principio realista. Podría tomarse como una nueva versión de los cuentos de viajes, relatos de encuentros con otras culturas, tribus, civilizaciones, con otros mundos, en fin, habitados por inocentes o demonios, viajes provocados por motivos diferentes como la curiosidad, la huida de un desastre, la colonización o la evangelización.

Las viejas narraciones de viajeros hablaban de hombres con la cabeza en el pecho. En el espacio profundo, como he mencionado, encontramos bestias y monstruos y vegetales articulados, pero estos son la prehistoria del género. Hay varias historias moderadas, y algunas buenas, que utilizan conscientemente la fórmula de la ciencia ficción en busca de lo que básicamente son nuevos grupos sociales y nuevos patrones de vida. Algunos de ellos son aburridos, como los marcianos de Ray Bradbury —bolas azules sin pasiones— en “The Fire Balloons”. Ya tenemos bolas azules sin pasiones en casa. Pero los litianos, en *A Case of Conscience* de James Blish, son una tribu muy bien imaginada, a pesar de ser reptiles erectos de dos metros y medio. Aquí, por una vez, entre las infinitas aspiraciones de la ciencia ficción, encontramos un trabajo de imaginación genuina e inteligencia real. Leer cualquier ficción es así: después de un largo susurro, por fin una voz humana, pero en este caso muy lejos, entre las galaxias.³⁹

³⁸ “Tenses of Imagination” (1978), en *Tenses of Imagination*, p.121.

³⁹ “Science Fiction”, 1956, *Tenses of Imagination*, p. 19. Williams hace una observación interesante muchos años después: “*El paraíso o el infierno* —explicó— se pueden descubrir o alcanzar mediante nuevas formas de viaje dependientes del desarrollo científico y tecnológico (viajes espaciales) o cuasi científico (viajes en el tiempo). Pero este es un recurso técnico; el modo de viaje no suele afectar al lugar descubierto. El tipo de ficción cambia muy poco si el descubrimiento se realiza mediante un viaje espacial o un viaje por mar.

Curiosamente, los dos ejemplos que menciona Williams están relacionados con lo que se podría etiquetar como “misioneros espaciales”. En "The Fire Balloons" de Bradbury (publicado originalmente en *Illustrated Man*, de 1951, y después incluido en *The Martian Chronicles*), una expedición misionera de sacerdotes episcopales de los Estados Unidos presagia en Marte pecados desconocidos hasta entonces. Pero en cambio, se encuentran con criaturas etéreas que brillan como llamas azules en esferas de cristal, que han dejado atrás el mundo material y, por lo tanto, han escapado del pecado. *A Case of Conscience* de James Blish fue publicado en 1958 y es la historia de un jesuita que investiga una raza alienígena que no tiene religión pero que tiene un perfecto e innato sentido de la moralidad, situación que entra en conflicto con la enseñanza católica.⁴⁰

Los ejemplos de Williams atestiguan su talante humanista: el impulso utópico de la antropología espacial radica en la dialéctica de la identidad y la diferencia. ¿Podemos ser realmente receptivos a culturas ajenas y exóticas, o estamos fatalmente determinados y limitados por marcos antropomórficos? ¿Está nuestra imaginación necesariamente limitada por nuestra experiencia? ¿Solo podemos contactar con seres muy afines a nosotros? Como diría Jameson: ¿son incluso nuestras fantasías más desenfrenadas simples collages de experiencias, construcciones compuestas con fragmentos del aquí y ahora, como la Quimera? Williams –diríamos-- parecía un poco más optimista: las

El lugar, más que el viaje, es lo principal” (“Utopia in Science Fiction”, *Tenses of Imagination*, 96). En algunas películas de ciencia ficción, ciertamente, el lugar es predominante y el viaje tecnológico pero demasiado rápido, casi mágico, más que científico. En algunos ejemplos, el accidente que provoca el descubrimiento de un nuevo lugar equivale a la tormenta marina que arroja al marinero a una isla (ver *Robinson in Mars*, de 1960, una de las últimas películas producidas por George Pal). El predominio de lo casi mágico sobre lo científico también se puede detectar, por cierto, en algunas parábolas del fin del mundo, donde el hecho que se está interpretando mágica o científicamente no afecta formalmente al propósito principal: humillar a una humanidad destruida, la arrogancia, impotencia y limitación humanas (véase *ibid.*, 97-98).

⁴⁰ Es la primera parte de la trilogía *After Such Knowledge* de Blish, seguida de *Dr. Mirabilis*, *Black Easter* y *The Day After Judgment*. Curiosamente, un teólogo católico le envió a James Blish algunas pautas para tratar con extraterrestres. Blish citó la carta en el prólogo: “Citaré al Sr. Gerald Heard, quien ha resumido la situación mejor que nadie (como uno esperaría de un escritor de talento que es teólogo cualificado): Si hay muchos planetas habitados por criaturas sensibles, como sospechan ahora la mayoría de los astrónomos (incluidos los jesuitas), entonces cada uno de esos planetas (solares o no solares) debe entrar en una de estas tres categorías: (a) Habitados por criaturas sensibles, pero sin alma, que deberían ser tratadas con compasión pero extra-evangélicamente. (b) Habitados por criaturas sensibles con almas caídas, a través de un pecado ancestral original pero no inevitable, que deben ser evangelizadas con urgente caridad misionera. (c) Habitados por criaturas sensibles dotadas de alma que no han caído, quienes por lo tanto (1) habitan un mundo paradisiaco sin pecado y sin caída; (2) a quienes, por lo tanto, debemos contactar no para hacer proselitismo, sino para aprender de ellos la condición (sobre la que solo podemos especular) de criaturas que viven en gracia perpetua, dotadas de todas las virtudes de perfección, y tanto inmortales como en completa felicidad por estar siempre en posesión y conocimiento de Dios. El lector observará con Ruiz-Sánchez, creo, que los litianos no encajan en ninguna de estas categorías; de ahí todo lo que sigue. El autor, me gustaría agregar, es un agnóstico sin posición alguna en estos asuntos. Mi intención era escribir sobre un hombre, no sobre un punto de doctrina” (*A Case of Conscience*, Millenium, SF masterworks, 1988, pp. 8-9).

historias de viajes espaciales y encuentros con seres extraterrestres no funcionan únicamente de forma negativa, haciéndonos conscientes de nuestra propia prisión.⁴¹

En realidad hay una brecha entre el tipo de antropología espacial humanista de inspiración literaria que le gustaba a Williams y el nuevo tipo de "historia de expedición" que pusieron de moda muchas películas de ciencia ficción durante la Guerra Fría: *Destination Moon* (1950), *Project Moon Base* (1953) y *Conquest of the Space* (1955) no tienen nada que ver con la exploración de la alteridad.⁴² La realización cinematográfica, de nuevo, sirvió principalmente para representar el viaje con muchos más detalles a distintas escalas. Las películas simulaban fuerzas de gravedad o efectos de ingravidez en personas⁴³ y vaticinaban la presencia humana en la Luna con efectos visuales pioneros, pero en realidad no recreaban ningún encuentro maravilloso o transformador con seres diferentes. La ciencia ficción de los años 50 podía soñar con otros mundos, pero los diálogos y comportamientos de los viajeros seguían siendo demasiado terrenos. Las naves

⁴¹ Jameson, por el contrario, lo tiene claro: "A nivel social, esto significa que nuestras imaginaciones son rehenes de nuestro modo propio de producción (y quizás de los restos que ha conservado de otros pasados). Sugiere que la mejor utopía puede servir para el propósito negativo de hacernos más conscientes de nuestras prisiones mental e ideológica [...] y que, por tanto, las mejores utopías son las que fracasan más integralmente" (Jameson, F., *Archeologies of the Future*, xiii). El epígono más brillante de Williams, Terry Eagleton dirá: "La cultura occidental manifiesta una lamentable capacidad para intentar imaginar otras culturas, y el mejor ejemplo es el fenómeno de los extraterrestres. Lo más siniestro de los extraterrestres es lo poco extraterrestres que son. Siempre parecen tristes testimonios de nuestra incapacidad para concebir otras formas de vida radicalmente diferentes a la nuestra. Sus cabezas pueden tener forma de bulbo, y sus ojos ser triangulares, pueden hablar con un soniquete metálico y monótono, propio de un robot, o emitir un fuerte hedor a azufre, pero si no fuera por esos detalles la verdad es que se parecerían mucho a Tony Blair. Aunque son criaturas que pueden viajar años-luz, resulta que tienen cabeza, extremidades, ojos y voz. Sus naves se pueden transportar por agujeros negros, pero mira por donde, siempre se acaban estrellando en el desierto de Nevada. A pesar de haber sido diseñadas en galaxias tan remotas, sus naves siempre dejan marcas de aterrizaje en nuestra tierra. Sus ocupantes, por lo demás, manifiestan un interés demasiado familiar por los genitales humanos, y son muy propensos a lanzar vagos y pesados mensajes sobre la necesidad de la paz mundial, igual que un secretario general de las Naciones Unidas. Fisgonean por las ventanas de las cocinas con extrañas poses y les fascinan las dentaduras postizas. En fin: como todo agente de inmigración sabe perfectamente, una criatura con la que podemos comunicarnos no es, por definición, un extraño. Así que, los auténticos extraños son todos esos seres que, como quien no quiere la cosa, han estado sentados sobre nuestras rodillas durante siglos" (*The Idea of Culture*, pp. 49-50).

⁴² Para un estudio detallado de la influencia que tuvieron *Destination Moon* y *Conquest of Space* en el imaginario popular estadounidense de los años cincuenta, véase *Destined for the Stars: Faith, the Future and America's Final Frontier* de Catherine L. Newell (University of Pittsburg Press, 2019). Como me recuerda Daniel López, lejos de ayudar a imaginar la vida extraterrestre, estas películas sirvieron para revitalizar el impulso estadounidense de superar fronteras, en calidad de Pueblo Elegido en busca de la tierra prometida. Los paralelismos que Newell encuentra entre la conquista del espacio y la conquista del Lejano Oeste son más que significativos. Para más detalles véase la reseña de López del libro de Newell en *Centaurus: An International Journal of the History of Science and Its Cultural Aspects*, Vol. 64, núm. 4, nov. 2020, pp. 832-833.

⁴³ Curiosamente, muchas películas no tenían los efectos especiales para simular la ingravidez todo el tiempo, por lo que pueden incluir uno o dos "momentos sin gravedad" en los que el espectador puede maravillarse al ver a alguien salir flotando de un asiento. Sin embargo, un instante después, la película se olvida de eso y la gente sigue caminando el resto de la película como si no estuvieran en el espacio exterior. Las películas trataban de representar los viajes espaciales como si pudieran ocurrir *en la realidad*, basándose en lo que la ciencia realmente sabía en ese momento, los años 50, pero los espectadores aún tienen que colaborar con tal "realismo" suspendiendo en parte su incredulidad. Las "películas científicas" intentaban crear suspense sin demonios ni extraterrestres, trabajando solo con la idea de que nadie había visto a nadie ir a la Luna o a Marte.

espaciales podían transportar viajeros a las estrellas, pero se dirigen a sus destinos viviendo una vida muy terrestre. Las películas olvidan el posible encuentro con el otro, y parecen centrarse en el conflicto entre el espíritu de conquista y los propios principios morales, o en las tensiones entre curiosidad intelectual y grandes poderes corporativos.

Con todo, se imagina un tipo de viajes espaciales muy curiosos: aquellos en el que los humanos encuentran una civilización alienígena extinta, una civilización que pese a su alta inteligencia pereció a causa de un gran error, de una guerra nuclear o de alguna super-tecnología. Esta es una curiosa mezcla de apocalipsis y antropología espacial. Efectivamente, los viajeros espaciales descubren algo totalmente distinto, entrar en contacto con la alteridad, pero sólo a través de sus vestigios o ruinas⁴⁴. Muchas tramas son fábulas morales simplistas y los extraterrestres son solo el espejo de nuestra propia locura. Pero hubo una excepción en los años 50, que irónicamente también mezcló la ciencia ficción con lo que he denominado "psicología espacial".

Siempre me he preguntado qué habría dicho Williams sobre "Planeta prohibido" (*Forbidden Planet*, 1956), una historia de ciencia ficción inspirada nada menos que en *La tempestad* de Shakespeare. El mensaje de la película parece esquemático: el científico Morbius descubre fuerzas que, si no son controladas por una buena naturaleza humana, pueden resultar destructivas. Aunque Sontag no mencionó esta fascinante película, sí tuvo en cuenta la relación entre la figura del científico de ciencia ficción con viejos modelos mágicos y su explicación viene de nuevo al caso:

Esta es una de las imágenes más antiguas del científico: el Próspero de Shakespeare, el erudito distante apartado a la fuerza de la sociedad en una isla desierta, que solo controla en parte las fuerzas mágicas con las que experimenta. Igualmente clásica es la figura del científico como satanista (*Dr. Faustus*, las historias de Poe y Hawthorne). La ciencia es magia, y el hombre siempre ha sabido que hay magia negra además de blanca. Pero no basta señalar que las actitudes contemporáneas, tal como se reflejan en las películas de ciencia ficción, siguen siendo ambivalentes, que el científico es tratado a un tiempo como satanista y salvador. Las proporciones han cambiado debido al nuevo contexto en el que se ubican los antiguos temor y admiración por el científico, ya que su esfera de influencia ya no es local —él mismo o su círculo inmediato— sino planetaria, cósmica.⁴⁵

Este es el caso del Morbius de *Planeta Prohibido*, una especie de Próspero con su Miranda y su Calibán (Robby, un robot), solo que el pasado y el presente en el planeta fatídico, Altair-4, en el que Morbius había descifrado los secretos mágicos de una

⁴⁴ En *Rocketship X-M* (1950), los terrícolas encuentran una civilización marciana que fue destruida por su propia tecnología. La película termina con una vista de la Tierra llenando la ventana de la nave espacial mientras los astronautas chocan y mueren, en una especie de sacrificio, después de albergar algunas esperanzas de trascendencia.

Algunos apocalipsis terrestres pueden ser consecuencias de catástrofes o fines de mundos propios de los alienígenas. En *The Mysterians*, una civilización más avanzada del planeta Mysteriois aterriza en la Tierra, cerca de Tokio. Dado que la guerra nuclear se practicó en Mysteroid durante siglos, el 90% de los nacidos en el planeta tienen que morir al nacer, debido a los defectos causados por las enormes cantidades de estroncio 90. Los mysterianos vienen a la Tierra para casarse con mujeres terrestres y tal vez para apoderarse de la relativamente menos contaminada Tierra. En *This Island Earth*, los alienígenas del planeta Metaluna tienen que sobrevivir en el subsuelo a causa de la guerra, bajo los ataques de misiles de un planeta enemigo. Las reservas de uranio que alimentan el campo de fuerza que protege Metaluna desaparecen, y se envía una expedición a la Tierra para reclutar científicos terrestres para idear nuevas fuentes de energía nuclear.

⁴⁵ S. SONTAG, "The Imagination of Disaster", *Ibid.*, pp. 206-207.

civilización superior perdida son mucho más complicados. A Morbius le lleva su tiempo explicar por qué la tecnología de los extraterrestres seguía funcionando mientras sus creadores desaparecieron irremediablemente. La historia es muy buena: en tiempos remotos, el planeta albergó una noble y poderosa raza de seres, los "Krell". Tanto éticamente como tecnológicamente estaban un millón de años por delante de la humanidad porque, al desvelar los misterios de la naturaleza, "se habían dominado incluso a sí mismos". Después, en el transcurso de los siglos, abolieron la enfermedad, la locura, el crimen y toda injusticia, se volvieron también con gran benevolencia hacia el espacio y mucho antes de los albores de la historia del hombre, viajaron a la Tierra y trajeron muchos especímenes biológicos a su planeta. Pero luego, aparentemente en el umbral de algún logro supremo que habría de coronar toda su historia, esta raza casi divina, pereció en una sola noche. En los 2000 siglos transcurridos desde esa catástrofe inexplicable, incluso sus torres de vidrio, porcelana y acero diamantino más altas que las nubes se han desintegrado, y no queda nada, absolutamente nada, sobre la superficie del planeta. La explicación del desastre es el invento más extraordinario pero el último de los Krell: el "educador plástico", un dispositivo asombroso que usaron para condicionar y evaluar a sus jóvenes de un modo similar a como se emplea la pintura con los dedos entre los niños terrestres. Morbius aprendió a jugar con la máquina para entretenerse, aunque al trabajar con ella a veces quisiera haber tenido múltiples brazos y piernas. Su inteligencia creció enormemente, pero incluso tras aprender mucho de los archivos de los Krell, solo llegó a un nivel equivalente al de un niño Krell de siete años. ¿Qué clase de ser era, entonces, un Krell adulto? (no se muestra a ningún Krell en la película, así que solo podemos hacer suposiciones...). El caso es que Morbius aprendió a usar el educador plástico escogiendo "un tema familiar", y cuando explica a sus visitantes cómo funciona, el dispositivo produce una imagen tridimensional de su hija, una especie de holograma. "La imagen está viva —explica— porque su hija está viva en su cerebro de microsegundo en microsegundo mientras manipula el dispositivo". "La lámpara de Aladino en un laboratorio de física", dice uno de los visitantes con ironía.

Pero Morbius explica lo peligrosa que es esta magia: el dispositivo puede matar a las personas que intentan usarlo, y después de su primer intento de crear una imagen, el propio Morbius quedó inconsciente durante un día y una noche. A pesar de ello, lo volvió a intentar "por una cuestión de ciencia" y gracias a la sacudida su capacidad intelectual se duplicó. En los últimos días antes de su aniquilación, los Krell, de hecho, estaban aplicando todas sus energías a un nuevo y definitivo proyecto, uno que parecían esperar que de alguna manera los liberara por completo de cualquier dependencia de los instrumentos físicos. Intentaron, en otras palabras, ser una civilización sin instrumentos y esto fue precisamente su ruina: su sueño de omnipotencia, la creación por el mero pensamiento a través de un dispositivo que materializa el pensamiento, tenía su lado oscuro. Sobrestimaron su poder y descuidaron la influencia de un inconsciente primitivo que "odia y anhela la destrucción". Incluso los Krell debieron haber evolucionado desde el principio —explica Morbius— por lo que incluso ellos heredaron una naturaleza bestial y monstruosa que les hizo autodestruirse (algo así como un pecado original, el lado malvado de su naturaleza). La identidad —admite también Morbius— parecía una idea obsoleta incluso para un científico como él mismo, pero no sólo la destrucción de los Krell prueba su persistencia. Los propios experimentos sin límites de Morbius con el educador plástico tuvieron consecuencias fatales en el pasado, y una vez más con los nuevos visitantes que había recibido (especialmente cuando intentan raptar a su hija). Sus

propios monstruos, después de todo, pueden literalmente materializarse y atacar a los demás. El monstruo (creado para la película por la compañía Disney) es solo una proyección de los deseos y temores de Morbius, y cuando se da cuenta de esto, es demasiado tarde. Antes de morir grita desesperadamente: "¡Culpable, culpable! Mi yo maligno está aquí mismo y no tengo poder para detenerlo. ¡Detente! ¡No avances! ¡Reniego de ti, te abandono!" En resumen: a pesar de todos sus efectos visuales y sonoros (algunos de ellos pioneros⁴⁶), *Forbidden Planet* sirvió para ilustrar otra fórmula narrativa típica de los años 50: el fracaso humano en comprender al hombre. Los humanos, al final, son los únicos y verdaderos monstruos⁴⁷, pero necesitan viajar a los lejanos límites del universo para lograr enfrentarse a sí mismos.

Williams encontraría decepcionante esta realización fílmica de un viaje al espacio interior disfrazado por el espectáculo de un viaje a los confines del espacio exterior. Quizás, la realización cinematográfica de la "antropología espacial" como un encuentro real con algo diferente tuvo mejor suerte en los 60 que en los 50, pero esa es una historia que tenemos que dejar para otra ocasión.

Traducción de Carlos Valero

BIBLIOGRAFÍA

- M. H. ABENSOUR: *Utopies et dialectique du socialisme* (también como *Les Formes de l'utopie socialistes-comuniste*, París, tesis de ciencias políticas, 1973).
- B. ALDISS: *Billion Year Spree: The History of Science Fiction*, Doubleday, 1973, ampliado en 1986 como *Trillion Year Spree*.
- *The Shape of Further Things* (1970), House of the Stratus, 2001.
- J. G. BALLARD: *A User's Guide to the Millennium. Essays and Reviews*. Picador, NY, 1996.
- R. BACCOLINI y T. MOYLAN (eds.): *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*, Londres, Routledge, 2003.
- J. CLUTE y P. NICHOLLS (eds.): *The Encyclopedia of Science-Fiction* (1978¹), St. Martin's Press, 1993².
- TERRY EAGLETON: *The Idea of Culture*, London, Blackwell, 2000.
- A. ELENA: *Ciencia, cine e historia. De Méliès a 2001*, Madrid, Alianza, 2002.
- J. HIGGINGS: *Raymond Williams. Literature, Marxism and Cultural Materialism*, Nueva York, Routledge, 1999.
- F. JAMESON.: *Archaeologies of the Future*, Londres, Verso, 2005.
- Y. KAGARLITSKI: *¿Qué es la ciencia ficción?* Barcelona, Lábor, 1977 (traducción española del original ruso *Chto takoe fantastika?*)

⁴⁶ Williams comentó que estaba realmente interesado en el poder de los efectos de sonido para evocar imágenes del pasado en documentales británicos narrados, dando a los recuerdos una cualidad diferente, casi como algo que aflora de lo desconocido (ver "Terror", *Tenses of Imagination*, p. 54). *Forbidden Planet*, curiosamente, no fue solo pionero en lo visual, ni en la construcción de un robot más realista (por Robert Kinoshita). Fue una de las primeras películas cuya banda sonora fue realizada por dispositivos electrónicos. De hecho, la "partitura" sonaba como música y como efecto de sonido al mismo tiempo. E, irónicamente, a mucha gente le gustaba más cuando la partitura acompañaba al monstruo de la propia identidad. "Suena como los sueños que tengo continuamente" —le decía la gente a los compositores. En *The Day Earth Stood Still*, Bernard Herman utilizó dos theremines en la banda sonora, un instrumento cuyo sonido mucha gente asociaba a las películas de extraterrestres, pero que, irónicamente, se asemeja a la débil voz de un fantasma humano.

⁴⁷ Sería interesante comparar esta película con *La Mosca* (1958) en la que el científico literalmente se transforma en una mosca monstruosa.

- C. S. LEWIS: "On Science Fiction" y "George Orwell", en *On This and Other Worlds*, Mariner Books, 2013.
- F. E. MANUEL Y F. P. MANUEL (eds.): *Utopian Thought in the Western World*. Belknap Press, 1979
- A. MILNER: "Utopia and Science Fiction in Raymond Williams", *Science Fiction Studies*, 90, vol. 30, parte 2, julio 2003.
- J. F. MOFFIT: *Picturing Extraterrestrials: Alien Images in Modern Mass Culture*, Prometheus Books, 2003.
- A. L. MORTON: *The English Utopia*, Londres, Lawrence and Wishart, 1952.
- T. MOYLAN: *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Boulder, Westview Press, 2000.
- y R BACCOLINI: *Utopia Method Vision. The Use Value of Social Dreaming*, vol 1 de Ralahine Utopian Studies, Peter Lang Editor, 2007.
- CATHERINE L. NEWELL: *Destined for the Stars: Faith, the Future and America's Final Frontier*. Pittsburg, University of Pittsburg Press, 2019.
- TONY PINKNEY: "Williams and the 'Two Faces of Modernism'", en Terry Eagleton (ed.), *Raymond Williams: Critical Perspectives*. Cambridge, Polity Press, 1989.
- *Raymond Williams*. Bridgend, Seren Books, 1991.
- S. REDMOND (ed.): *Liquid Metal. The Science Fiction Film Reader*, Londres y Nueva York, Wallflower Press, 2004.
- A. ROBERTS: *Science Fiction*, Routledge, 2000.
- J. F. SHAPIRO: *Atomic Bomb Cinema*, Londres, Routledge, 2002.
- L. T. SARGENT: "The Three Faces of Utopianism Revisited", *Utopian Studies* 5, 1, 1994.
- SUSAN SONTAG; "The Imagination of Disaster", publicado originalmente en 1965, y más tarde, en una versión algo diferente, incluido en una colección de sus ensayos, *Against Interpretation*, en 1966. También en *Essays of the 1960s and 70s*, The Library of America, 2013.
- A. O'CONNOR: *Raymond Williams: Writing, Culture, Politics*, 1989.
- CHR. PRENDERGAST (ed.): *Cultural Materialism: On Raymond Williams*. Minneapolis. University of Minnesota Press, 1995.
- D. SUVIN: *Metamorphoses of Science Fiction: on the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press, 1979.