

Literatura de anticipación

Obras de ficción, literatura o cómic describen las consecuencias de ciertos avances tecnológicos y los cambios que va a experimentar la sociedad. Es el caso de *La Visión*, que protagoniza un humano sintético, del grupo de superhéroes *Los Vengadores*.

Siempre me gustó el término literatura de anticipación. Define mucho mejor que ciencia ficción -una mala traducción del término anglosajón *science-fiction*-, el verdadero interés de muchas de las obras adscritas a este género.

En la mayoría de relatos de ficción científica, el autor anticipa las consecuencias que ciertos avances tecnológicos u otros cambios en la sociedad podrían tener. Lo hacen enfrentando al lector a situaciones hipotéticas que siempre parten de una base bastante rigurosa.

Por supuesto, y tras más de un siglo de historia, el género se ha diversificado y ha dado lugar a obras de muy diferente carácter. Así, en las grandes sagas galácticas la anticipación se refiere a cambios tecnológicos, macroeconómicos o sociales que, a veces, afectan a sistemas planetarios enteros y que suelen estar situados en un futuro lejano. Suelen resultar más interesantes, sin embargo, los relatos que exhiben una escala más doméstica, cercana al lector tanto en la temática como en el marco temporal.

Un gran ejemplo de este tipo de narración es la novela *Crónicas Marcianas* (1950) de Ray Bradbury, en la que el autor describe las consecuencias de la colonización de Marte por parte de los habitantes de la Tierra, haciendo hincapié en las pequeñas historias de marcianos y humanos en lugar de describir con detalle elementos como la tecnología que propicia esos viajes interplanetarios.

Hoy, las claves propias de esta literatura de anticipación se han popularizado hasta extremos impensables hace unos años. De hecho, muchos de los videojuegos más vendidos o de las películas y series de televisión más celebradas presentan temáticas típicas de la ficción científica, como los futuros distópicos o los riesgos de la investigación científica desprovista de una ética, por poner solo un par ejemplos.

Muchos de los videojuegos más vendidos o de las películas y series de televisión más celebradas presentan temáticas típicas de la ficción científica, como los futuros distópicos

o los riesgos de la investigación científica desprovista de una ética

En este sentido, la serie de televisión británica *Black Mirror* ¹ (Charlie Brooker, 2011) es una magnífica muestra del tipo de narración que mejor aprovecha las ventajas del género. Así, en los distintos capítulos de esta serie se nos presenta el impacto que ciertos avances tecnológicos tienen en la sociedad, se centra en casos particulares y sitúa la acción en un futuro sospechosamente parecido a nuestro presente.

En cuanto al cómic, son numerosos los ejemplos de obras que podrían enmarcarse dentro de la ficción científica, encontrando ejemplos notables tan distantes en su fecha de publicación como *Flash Gordon* ² (Don Moore y Alex Raymond, 1934) o *Akira* ³ (Katsuhiro Otomo, 1982), por citar solo dos de las series que más impacto han tenido en la historia.

El propio género de superhéroes podría definirse como una especie de subgénero dentro de la ciencia ficción, habida cuenta de que muchas obras pertenecientes a este tipo de historietas tienen su origen en premisas propias de esta rama de la literatura especulativa.

De esta forma, nos encontramos con la historia de un extraterrestre que llega a la Tierra siendo un recién nacido y que, a pesar de poseer una fisiología que le da características especiales, es educado por una familia humana en los valores éticos y morales propios de una localidad rural del centro de Estados Unidos (*Superman*); también podemos vivir casi en primera persona los cambios físicos y personales que producen los efectos exacerbados de la radiación en distintos individuos (*Spider-Man*, *Hulk*, *Los 4 Fantásticos...*); o, por poner solo otro ejemplo, podemos experimentar los conflictos sociales provocados por la aparición espontánea de individuos con capacidades superiores a las del común de los mortales (*X-Men*).

Debemos tener en cuenta que, desde que *Superman* sobrevolara Metrópolis por primera vez allá por 1938, el cómic de superhéroes ha ido encontrando sus propias claves y se ha ido separando, en cierta forma, de los cánones de la ficción científica.

De ese modo, algunas constantes como las identidades secretas, los uniformes coloridos, los poderes sobrehumanos o las eternas luchas con antagonistas con ansias de dominación mundial han terminado por tener más peso específico en el imaginario popular que la inicial combinación del género de aventuras con los relatos de especulación científica. Incluso en las propias pretensiones narrativas de muchos autores.

El cómic de superhéroes ha encontrado sus propias claves y se ha ido separando de los cánones de la ficción científica

A pesar de ello, las obras más notables que ha dado en los últimos tiempos la historieta superheróica beben

claramente de las fuentes originales. Así, en la serie limitada *Watchmen* ⁴ (Alan Moore y Dave Gibbons, 1986) se nos muestra un presente distópico en el que la existencia de un ser humano con poderes extraordinarios obtenidos, una vez más, en un accidente radioactivo, produce un desequilibrio exagerado entre las potencias mundiales, con los consiguientes efectos en las vidas de una serie de personajes que terminan constituyendo uno de los entramados más complejos de la historia del medio.

Esta misma situación de desequilibrio entre potencias mundiales es también uno de los pilares de *Batman. The Dark Knight Returns* (Frank Miller, 1986), cómic que supuso toda una pérdida de la inocencia para personajes clásicos como *Batman* y *Superman*, éste último convertido aquí en el adversario institucional del rebelde protagonista.

Precisamente, lo que más me gustó de la propuesta de *La Visión* ⁵ fue la sensación de que era un relato que podía enmarcarse completamente en la ortodoxia de la ficción científica, en lugar de asimilarse a algunos de los clichés que, en mi opinión, han provocado un paulatino desgaste en el género superheróico.

Por poner en antecedentes al lector que no conozca la serie, el punto de partida del relato es el deseo de Visión, un humano sintético, de vivir lo que él considera una existencia normal. Para ello, construye una familia compuesta por una esposa y un hijo y una hija adolescentes con los que se traslada a vivir a un típico barrio residencial de Arlington, en el estado norteamericano de Virginia.

Desde el comienzo de la serie se plantea la hipótesis de qué consecuencias tendría la convivencia entre humanos y humanos artificiales. Uno de los mayores aciertos de la serie fue que limitamos la acción al ámbito más cercano de esta familia sintética. En lugar de enfrentarse a seres todopoderosos en la concurrida ciudad de Nueva York, la familia de *La Visión* deberá aprender las convenciones sociales y tratar con unos vecinos que les regalan unas galletas que no sirven de nada a unos androides que no ingieren alimentos. Tendrán, además, que soportar las miradas extrañadas de los compañeros del instituto que les preguntan con total descaro: “¿sois normales?”.

DETALLES DE LA VISIÓN DE GABRIEL H. WALTA





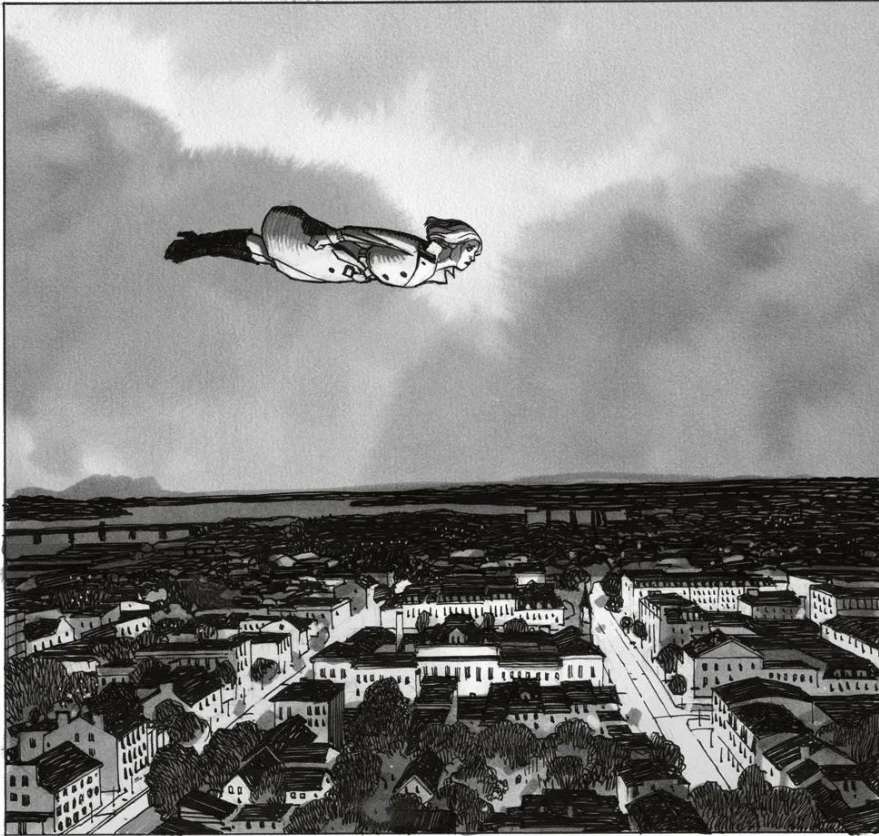


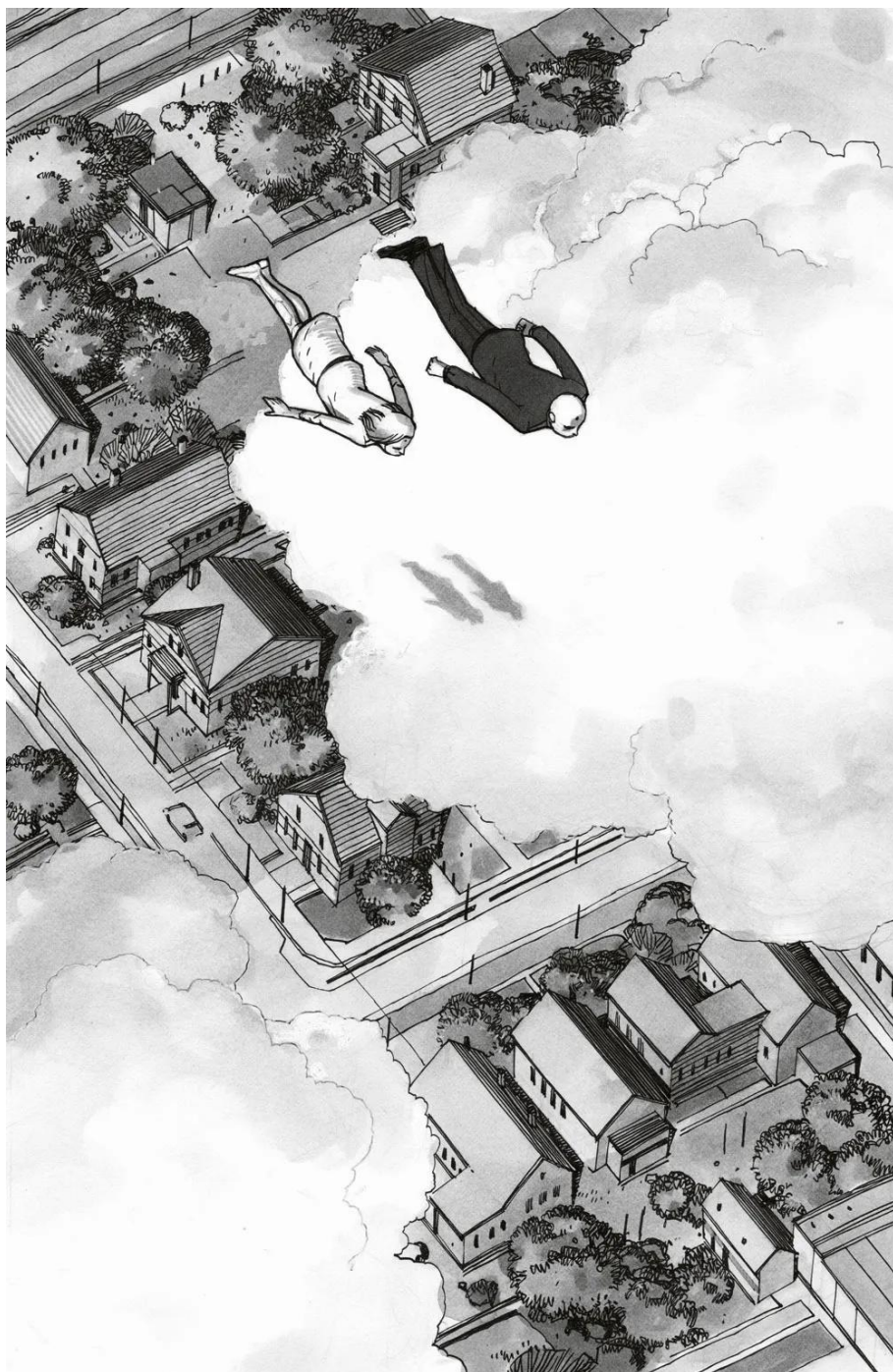




DETALLES DE *LA VISIÓN* DE GABRIEL H. WALTA







[Imágenes © de Gabriel H. Walta y Marvel]

En definitiva, se encontrarán en situaciones parecidas a las que podría encontrarse cualquier ser humano normal en un ambiente extraño, con el agravante de poseer, por un lado, unas capacidades superiores a las de todos los que los rodean y, por otro, con la dificultad añadida de estar en continuo conflicto entre la programación recibida y lo que su estatus de humanos exige de ellos.

De esta forma, un relato protagonizado por un superhéroe con mas de medio siglo de historia nos dio pie a tratar temas como la xenofobia, los prejuicios, las relaciones familiares y, por supuesto, las posibilidades futuras de la inteligencia artificial.

Una de las mayores satisfacciones que nos ha dado *La Visión* ha sido comprobar cómo muchas de las ideas que queríamos reflejar en la serie han sido captadas por la mayoría de los lectores, estableciendo, incluso, un vínculo emocional con los personajes protagonistas. Y es que una de las mejores herramientas con las contamos los artistas a la hora de desarrollar nuestro trabajo es que podemos establecer una comunicación íntima con el destinatario de nuestro mensaje.

Eso se hace aún más patente en medios como la literatura o el cómic, donde no son necesarias muchas personas para llevar a cabo una obra. Debido a ello, el espíritu de dicho mensaje sufre menos adulteraciones y el lector tiene la posibilidad de recibir de primera mano lo que el autor o autores le quieren contar.

Por ejemplo, si una persona ve un documental de investigación sobre las posibilidades de la inteligencia artificial podrá obtener una idea más o menos realista de lo que nos deparará el futuro. Pero si un autor consigue que el lector se implique intelectual y emocionalmente en una narración en la que se trate ese mismo tema, logrará acceder al ámbito personal de ese lector, haciendo que una situación tan improbable, de momento, como la existencia de seres humanos sintéticos se convierta en una realidad plausible.

Un relato protagonizado por un superhéroe con más de medio siglo de historia nos dio pie a tratar temas como la xenofobia, los prejuicios, las relaciones familiares y, por supuesto, las posibilidades futuras de la inteligencia artificial

Por supuesto, ninguna narración puede sustituir a la experiencia real. ¿Quién sabe como reaccionaremos si, en un futuro, las inteligencias artificiales logran el grado de complejidad necesario para interactuar en igualdad de condiciones con nosotros? ¿Podríamos confiar en un ser fabricado por nosotros mismos? ¿Hasta qué punto el uso de la tecnología nos podría llegar a convertir a nosotros mismos en híbridos transhumanos?

Resulta imposible saber, a ciencia cierta, cuáles serán nuestras reacciones ante tales posibilidades, pero lo cierto es que las obras de ficción pueden servir para adelantar, anticipar, algunas de las cuestiones a las que nos enfrentaremos en los próximos años en relación a esos avances tecnológicos. Es, incluso, posible proponer debates éticos y morales relacionados con dichos avances desde la plataforma que ofrece esa relación entre autor y lector de la que hablaba anteriormente.

En ese sentido, creo firmemente que los artistas tenemos la responsabilidad de dotar a nuestras obras de un sentido trascendente, más allá de crear únicamente productos de consumo. Y, teniendo en cuenta la desconexión casi total que existe hoy en día entre el arte contemporáneo y la sociedad, será de los medios llamados de consumo la tarea de intentar servir de vehículos de esas reflexiones que tan necesarias son para la sociedad.

King, T.; H. Walta, G. y Bellaire, J. (2016): *La Visión. Visiones Del Futuro* (12 volúmenes). Barcelona, Panini.

Salavetz, J. y Drate, S. (2010): *Creating comics: 47 master artists reveal the techniques and inspiration behind their comic genius*. Rockport Publishers

Cheng, K. (2012): *See what I mean: how to use comics to communicate ideas*. Rosenfeld Media