

**EL PASADO COMO FUTURO.
EL SUBGÉNERO DE LAS MARAVILLAS ABANDONADAS**

THE PAST AS FUTURE:
THE GENRE OF ABANDONED WONDERS

Fernando Ángel MORENO
Universidad Complutense de Madrid
famoreno@ucm.es

Resumen: El presente artículo pretende dar cuenta de una serie de obras que pueden englobarse bajo la etiqueta de *maravillas abandonadas*, todas ellas vinculadas con el género de la ciencia ficción. Si bien podrían dividirse estos textos en tres subtipos de relatos —*artefactos*, *ruinas arquitectónicas* y *superestructuras*—, tienen en común la existencia de una civilización extraterrestre que ha dejado algún tipo de construcción u objeto que provoca un efecto sublime a aquellos que interaccionan con ello. La manera en que cada una de las obras enfrenta la relación entre civilización perdida, humanidad y efecto sublime determina unas connotaciones diferentes. Por consiguiente, con el análisis estas obras se aporta también una metodología que pueda ser valiosa para el estudio y el disfrute de textos concretos.

Palabras clave: Ciencia ficción. Xenoarqueología. Exoarqueología. Superestructura. Literatura.

Abstract: This article aims to give an account of a series of texts that can be grouped under the label of *abandoned wonders*, all of them linked to the genre of science fiction. While these texts could be divided into three sub-types of narratives —*artefacts*, *architectural ruins* and *superstructures*— they have in common the existence of an extraterrestrial civilization that has left behind some kind of construction or object that provokes a sublime effect on those who interact with it. The way in which each of the works deals with the relationship between lost civilization, humanity and sublime effect determines different connotations. Therefore, the analysis of these works also provides a methodology that can be valuable for the study and enjoyment of specific texts.

Keywords: Science fiction. Xenoarchaeology. Exoarchaeology. Superstructure. Literature.

1. INTRODUCCIÓN

La ciencia ficción narrativa¹ incluye innumerables subgéneros, a menudo combinados entre sí: robots, primer contacto, viajes temporales, distopías, apocalipsis, postapocalipsis, mutantes, clones, *hard*, ucronía... Pese a su enorme diversidad, coinciden todos en un solo elemento: no acudir a lo divino ni a lo sobrenatural para especular sobre el ser humano a partir de un hecho imposible en nuestro tiempo. Su nóvum, el factor científico-cultural que separa el mundo ficcional del mundo que conocemos², puede ser rebuscado, estar mal explicado o justificado, pero, si no es sobrenatural, será ciencia ficción.

Entre todos estos subgéneros de la ciencia ficción, hay uno que no ha sido categorizado y que coloquialmente ha recibido diversos nombres, como *historias de artefactos* o *historias con superestructuras*. Considero que ambos términos son inexactos, por lo que propongo categorizarlo para enriquecer su estudio.

Así, cabe preguntarse primero qué obras identifica un lector medio con este tipo de historias³. Podemos incluir aquí novelas como *In the Mountains of Madness* (1931), de Howard Phillips Lovecraft; *Rogue Moon* (1960), de Algis Budrys; *2001, A Space Odyssey* (1968), *Rendez-vous with Rama* (1973), *2010: Odyssey Two* (1982), de Arthur C. Clarke; *The Man in the Maze* (1969), de Robert Silverberg; *Ringworld* (1970), de Larry Niven; la saga del Mundo del río, con *To Your Scattered Bodies Go* (1971), de Philip José Farmer; *Piknik na obochinie* (1972), de los hermanos Strugatsky; *Gateway* (1977) y su saga de los Heechees, de Frederic Pohl; *Titan* (1979), de John Varley; *Eon* (1985), de Greg Bear; la saga que comienza con *Las islas del Infierno* (1988), de Ángel Torres Quesada; *Mundos en el abismo* (1988) y sus continuaciones, de Juan Miguel Aguilera y Javier Redal; *Summer Tide* (1990), de Charles Sheffield; gran parte de la saga que inicia *The Engines*

¹ Si bien la ciencia ficción teatral comparte casi todos los elementos presentes en novelas y cuentos, su estudio requeriría un análisis específico sobre la manera en que los recursos escenográficos trabajan las maravillas abandonadas. Disponemos de un reciente conjunto de trabajos sobre ciencia ficción teatral que puede consultarse (Romera Castillo, ed., 2023).

² “A novum of cognitive innovation is a totalizing phenomenon or relationship deviating from the author’s and implied reader’s norm of reality. Now, no doubt, each and every poetic metaphor is a novum, while modern prose fiction has made new insights into man its rallying cry. However, though valid SF has deep affinities with poetry and innovative realistic fiction, its novelty is *totalizing* in the sense that it entails a change of the whole universe of the tale, or at least of crucially important aspects thereof (and that it is therefore a means by which the whole tale can be analytically grasped). As a consequence, the essential tension of SF is one between the readers, representing a certain number of types of Man of our times, and the encompassing at least equipollent Unknown or Other introduced by the novum. This tension in turn estranges the empirical norm of the implied reader” (Suvin, 1979: 64).

³ Sigo la consideración de Fernando Lázaro Carreter de los géneros literarios como áreas de convergencias en las que un grupo de lectores ha sintonizado sus gustos (1976: 114). Es una salida elegante a las acertadas críticas de Shaeffer (2006) respecto a la inconsistencia de casi cualquier etiqueta genérica. Comparto así el principio estético de Graham Harman (2021) por el cual lector y forma se funden para crear la obra estética. Con todo ello, lo que trabajo es una serie de características comunes en cierto grupo de textos que, vistas de un modo genérico, es decir, como un conjunto de textos en el que un grupo de lectores puede sintonizar sus gustos a partir de las implicaciones de estas características, pueden enriquecer la lectura e invitar a estudiar en las direcciones implícitas.

of God (1995), de Jack McDevitt; *Starplex* (1996), de Robert J. Sawyer; *Revelation Space* (2000), de Alastair Reynolds; *Ship of Fools* (2004), de Richard Paul Russo; *The Chronoliths* (2002) y *Spin* (2005), de Robert Charles Wilson; *6 a.m. en la marisma al borde del universo* (2021) y *Horizonte de estrellas* (2022), de Víctor Conde, y, según se considere, *Solaris* (1961), de Stanislaw Lem, y *Artifact* (1985), de Gregory Benford. Un interesante cuento español que cumple fielmente las características aquí explicadas es “La carretera” (2005), de Rodolfo Martínez. Además, durante gran parte de la novela, entraría aquí *La bomba increíble* (1950), de Pedro Salinas, pero su final rompe con la ciencia ficción. En muchas otras el motivo de la maravilla abandonada, aunque no sea el impulsor de la trama, se emplea como recurso lírico con el que crear atmósferas concretas, como en *Take Back Plenty* (1990), de Colin Greenland, o *The Martian Chronicles* (1950), de Ray Bradbury⁴. Algunas historias de “primer encuentro”, como *Factoring Humanity* (1998), de Robert J. Sawyer, o *El ojo de Átropos* (2023), de Víctor Conde, no juegan tanto con el factor del tiempo, pero sí con la inmensidad de lo encontrado y su investigación de un modo muy similar.

Si miráramos la televisión, tendríamos series como *Lost* (2004-2010) o toda la franquicia de *StarGate* (1994-2010), a la que habría que añadir episodios de la célebre *Star Trek*, como “The Inner Light” (1992).

En cine, la obra más famosa es, sin duda, *2001* (1968), de Stanley Kubrick, así como su interesante secuela *2010: Odissey Two* (1984), de Peter Hyams. También son características la primera película de la saga cinematográfica de *Star Trek* (1979), de Robert Wise, con su majestuoso V’Ger; *Le Cinquième Élément* (1997), de Luc Besson; *Alien versus Predator* (2004), de Paul W.S. Anderson, y *Prometheus* (2012), de Ridley Scott.

En cómic, encontramos, por ejemplo, la obra cumbre de Warren Ellis, *Planetary* (1999-2009); su serie *Trees* (2014-2020), y, con una tendencia más fantástica, la inconclusa pero muy interesante *Injection* (2015-2017).

En videojuegos se han logrado también interesantes e influyentes obras como *The Dig* (1995), *Mass Effect* (2007), *StarField* (2018), *Horizon Zero Dawn* (2017) o, aún en desarrollo, en algunos planetas de *Star Citizen* (como el de los hadesianos).

He escogido las más representativas, tanto por importancia de la maravilla abandonada en el argumento como por celebridad de la obra, entre las que incluyen tres o más de las siguientes características, con la primera como exigencia común:

⁴ He tomado como corpus las obras que me han parecido más representativas de la segunda mitad del siglo XX, cuando el género ya está plenamente reconocido como tal. Solo añado *In the Mountains of Madness* por su fama e influencia. Si bien se acepta a menudo que existe ciencia ficción antes, aunque no sea etiquetada con ese término, sí vale la pena señalar que el tema de las ruinas abandonadas era bastante común en la ciencia ficción anterior, cuando se imaginaba la visita a las ruinas de Europa por parte de viajeros del futuro. En aquella época ya se realizaban acercamientos sublimes al tema, aunque también abundaba la sátira (Martín Rodríguez, 2024). Otro tema afín es el del descubrimiento en la propia Tierra de vestigios, documentos o incluso seres (en animación suspendida) procedentes de civilizaciones más avanzadas tecnológicamente.

- Incluyen *algo* dejado por una civilización más avanzada que la sociedad humana del momento de la trama.
- Unos investigadores encuentran ese *algo* e intentan descifrarlo.
- La mayor parte de las veces resulta imposible desentrañar todos sus misterios.
- En el proceso de investigación los protagonistas ven afectada irremediablemente su concepción de la realidad.
- Los personajes sufren un impacto personal traumático que puede llevarles, incluso, a la muerte⁵.

La presencia de estas características permite hablar de un subgénero más que de un simple tema, pero además es un tipo de obras que suelen referenciarse coloquialmente en su conjunto. Por ejemplo, a menudo el público se refiere a ellas como *de artefacto* porque incluyen algún tipo de objeto cuya manipulación produce efectos que superan nuestros avances tecnológicos más desarrollados.

Sin embargo, a veces no se trata de herramientas tecnológicas, sino de ruinas o espacios abandonados, como en *In the Mountains of Madness* o en diferentes novelas de Jack McDevitt, e incluso construcciones ciclópeas como las de *la saga del Mundo del río, Spin, Ringworld* o *Mundos en el abismo*. Estos espacios pueden estar operativos, como en *Rendez-vous with Rama, Gateway, Rogue Moon* o *The Man in the Maze*, o ser ruinas abandonadas, como en la novela de Lovecraft o en *Chindi* (2002), de Jack McDevitt.

Para la caracterización del subgénero lo más interesante puede ser lo que los artefactos, las superestructuras y la xenoarqueología tienen en común: la fusión, tan propia de la ciencia ficción, de lo sublime y lo maravilloso, que los sostienen a partir de un espacio simbólico⁶. En este sentido, toman del imaginario cierta idea común de la arqueología:

Dado que es común considerar que la excavación arqueológica no solo es la más importante de las tareas del arqueólogo, sino que, todavía más, se presupone que sin ella no hay arqueología, se acaba construyendo una asociación directa entre la arqueología y el exterior, pues realizar el trabajo al aire libre supone un distanciamiento físico y simbólico respecto de lo mundano y lo rutinario (Vizcaíno Estevan, 2019: 60-61).

Precisamente, a partir de esta idea imaginaria de la arqueología, he decidido agrupar todas estas historias bajo un único paraguas: *subgénero de las maravillas abandonadas*⁷.

⁵ Estos puntos 4 y 5 son relacionables directamente con las teorías de Saint-Girons sobre lo sublime: “Lo sublime es un principio de metamorfosis, al menos cuanto lo es de conocimiento. Más aun, su saber me modifica íntimamente” (2008: 23).

⁶ Csicsery-Ronay opina, incluso, que toda ciencia ficción busca por su propia naturaleza el encuentro con lo sublime (2008: 146-181). Pueden encontrarse varios artículos sobre lo sublime y la ciencia ficción en la antología reunida por Cornel Robu, ed. (2006), de quien recomiendo especialmente el artículo recogido en la bibliografía (2012: 209-229).

⁷ Debo la inspiración para esta etiqueta al experto en ciencia ficción Julián Díez, quien fue acertadamente crítico con mis intentos de reducir todo a *artefactos* o a *superestructuras*.

2. DESDE LO SUBLIME

Aquí cabe preguntarse: ¿qué relación existe entre lo sublime y lo maravilloso en todos estos casos? La respuesta puede comenzar con la afirmación de Graham Chapman (2020) de que no hay razones al leer la *Crítica del juicio*, de Kant, para separar lo bello de lo sublime. Más complicada es la idea de la gran experta francesa en lo sublime, Baldine Saint-Girons, quien, de un modo más metafísico al considerarlo principio y no categoría (2008: 287-90), separa lo bello de lo sublime, pero sin darle a lo sublime ese carácter negativo (2008: 50). Saint-Girons acepta lo sublime como un proceso positivo, pero que supera los límites de la razón humana: “Hay que comprender lo sublime en el marco que le es propio: el de una elevación de la humanidad por encima de sí misma” (2008: 27).

Si contemplamos la escuela inglesa, por ejemplo, a partir del clásico tratado de Burke, lo sublime es algo que sobrecoge, que incentiva una sensación de horror por sus enormes dimensiones, temporales o espaciales, de lo que se extrae un placer negativo.

La pasión causada por lo grande y lo sublime en la *naturaleza*, cuando aquellas causas operan más espectacularmente, es el asombro; y el asombro es aquel estado del alma en el que todos sus movimientos se suspenden con cierto grado de horror. En este caso, la mente está tan abrumada por la percepción del objeto que no puede reparar en ninguno más, ni en consecuencia razonar sobre el mismo objeto que le absorbe. De ahí nace el gran poder de lo sublime, que, lejos de ser producido por nuestros razonamientos, los anticipa y nos arrebatada mediante una fuerza irresistible (Burke, 2014: 99).

La línea de Derrida será más cercana a esta:

El placer (*Lust*) provocado por lo sublime es negativo. [...] En el sentimiento de lo sublime, el placer solo *brot*a indirectamente. Viene después de la inhibición, la detención, la suspensión (*Hemmung*) que retienen las fuerzas vitales. A esta retención sigue una brusca expansión, un derrame (*Ergiessung*) aún más potente (Derrida, 2010: 136).

Por otra parte, podemos entender que se alcanza un nuevo nivel cuando se reestructura el horror contemplado. Para Kant, hay una victoria de lo humano cuando se contempla a sí mismo en la gestión de ese horror⁸. En el paso de lo siniestro a lo bello, donde lo sublime forma parte del proceso, pone precisamente Eugenio Trías (1988) ese ejercicio de lo humano. En ambos casos, estaríamos ante un proceso de superación.

Ahora bien, en este subgénero de la ciencia ficción, hay algo más: no solo nuestra facultad racional se impone sobre lo inmenso o lo informe, como ocurriría bajo la visión más usual de lo sublime, sino que hay una forma de armonía, de plenitud en la empatía con la civilización perdida cuando comprendemos el origen de nuestros sentimientos. La

⁸ “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: 119).

maravilla positiva y la angustia negativa van unidas casi desde el principio. Podríamos decir que en estas obras cierto ejercicio de la razón es lo característico del juego con esta manifestación de lo sublime o, quizás, que se observa el cosmos ya como algo armónico y bello en sí mismo, al mismo tiempo que se entiende su horror mediante la incorporación del sujeto al Universo. Enlazamos así con la propuesta de Harman.

No obstante, dado que el encuentro no es con un hallazgo en pleno apogeo de su uso por parte de la civilización perdida, sino de algo abandonado, la idea de la muerte que puede imponerse en la fase final de este proceso, al contemplar las máximas grandezas ahogadas bajo el peso del tiempo, va en esta línea de Burke y Derrida.

Por ejemplo, tomemos la esfera descrita por Juan Miguel Aguilera y Javier Redal en *Mundos en el abismo*. Esta esfera, construida por descendientes de los seres humanos, rodea completamente nuestro Sol y absorbe su energía. En un sentido kantiano, la enormidad de esta imagen debería producirnos un sentimiento terrible y solo cuando nos impusiéramos sobre dicho sentimiento podríamos obtener cierto placer por su contemplación. No obstante, cabe dudar de que esa sensación de lo terrible y lo ilimitado llegue a aparecer a través de los sentidos antes que cualquier tipo de gestión. El receptor puede asumir de base las convenciones del subgénero cuando llega a este elemento narrativo y entenderlo simplemente en armonía con su concepto ya construido del Universo. Parece evidente que el paso previo, el momento *¡Halá!* que lleva implícito el sentido de la maravilla en la ciencia ficción, que Csicsery Ronay relaciona con lo sublime, con la belleza y con la figura del oxímoron (2008: 146-81), implica inevitablemente una estupefacción ante lo descrito. Sin embargo, está tan asumido, tan puesto en armonía con el conjunto del subgénero que resulta en sí quizás más una belleza. Es quizás el paso final, la consciencia de que los constructores de esta superestructura han desaparecido, lo que invitaría a lo sublime, no solo la grandiosidad del objeto, por lo que el proceso podría ser incluso el contrario. Lo enorme espacial no funcionaría por sí mismo como sublime, sino a través de su caducidad, pues “las ideas de eternidad e infinidad se encuentran entre aquellas que más nos afectan; y, sin embargo, tal vez no haya nada que entendamos realmente tan poco como la infinidad y la eternidad” (Burke, 2014: 105).

Por otra parte, una novela no se ciñe solo a sus primeras cincuenta o cien páginas, o a las páginas donde la maravilla aparece. Es decir, pasado el primer momento de asombro, ¿ya todo lo que queda sigue siendo sublime? ¿Es la experiencia sublime la misma tras 450 páginas? ¿O se transforma en lo bello en algún momento? ¿Equivale el devenir de la novela al proceso de lo sublime o dicho proceso se desarrolla una y otra vez a lo largo de la novela con cada aparición de una maravilla? Pues depende de cada obra y de la teoría sobre lo sublime que tomemos, y dependerá siempre de si estamos ante una primera lectura o ante una posterior.

Lo contemplemos de la manera en que lo contemplemos, en el subgénero de las maravillas abandonadas interviene lo sublime, entendido como ese objeto que nos provoca una desasosegadora sensación de nuestra propia finitud, temporal o espacial,

sobre la que nuestra imaginación intenta imponerse. Esta es la visión de lo sublime escogida para este trabajo.

Por otra parte, a menudo lo sublime no se encuentra tanto en el objeto en sí como en el misterio de la civilización idealizada que pudo llevar a cabo tan magna obra, desde otra idea del imaginario popular: “El tercero de los patrones compartidos en la representación de la arqueología en la cultura de masas es su uso como excusa para proyectar pasados utópicos” (Vizcaíno Estevan, 2019: 61).

Por fin, para ahondar en la importancia del carácter cienciaficcional de las historias, propongo plantear diferentes tipos de representación de aquello que se escapa a las posibilidades cognitivas de nuestra razón, según la invitación textual y según la gestión receptora de dicho efecto:

- Fantástico: lo que escapa a la comprensión porque no responde a las leyes de la naturaleza. Según Rosalba Campra, aquí nos encontraríamos en el orden de lo irracional, de lo que no puede ser demostrado por la lógica científica (Campra, 1981).
- Inaudito: lo que no tenemos claro si es o no sobrenatural, pero seguramente tendrá una explicación racional. Nos estamos debatiendo entre el orden de lo racional y el de lo irracional. Hay dudas sobre si podrá explicarse desde la lógica científica
- Cienciaficcional: lo que escapa de nuestra comprensión solo porque aún no hemos profundizado lo suficiente, pero no dudamos de que existe una explicación lógica científica, aunque en por el momento no sepamos cuál. Se corresponde con la definición de ciencia ficción: “Ficción no realista basada en elementos no sobrenaturales” (Moreno, 2011: 472).

Las implicaciones tanto conceptuales como narrativas de los tres grupos varían bastante. Entre las primeras contaríamos con toda la literatura fantástica, en el sentido que le dan autores como Susana Reisz (1989), Daniel Ferreras (1995) o Rosalba Campra (2008). Implica sensaciones de angustia ante el caos, ante la falta de asideros respecto a cualquier sistema de referencia en el que quiera situarse el individuo para gestionar la relación entre el Yo y el Otro. No está claro que ahí se busque una paz, una armonía final, por lo que el efecto sublime no podría darse quizás en un sentido estricto. Esta idea la comparte Vivian Ralickas (2007), quizás la más exhaustiva investigadora de lo sublime en Lovecraft.

En lo inaudito, entran las obras más ambiguas, como algunas historias de Philip K. Dick o *Sleztwo*, de Stanislaw Lem. Disfrutan de un importante subgénero mucho más concreto, en los que la adscripción de un fenómeno a lo sobrenatural no siempre resulta pertinente y donde a menudo no se rompe ley alguna de la naturaleza, sino que sencillamente lo que existe no se entiende. Aquí puede aparecer el efecto sublime, como conciliador entre ámbitos del conocimiento: no te preocupes por lo que no entiendes, puesto que su explicación no rompe con las leyes de la naturaleza.

Por último, tenemos aquello que simplemente requiere de tiempo para su comprensión y cuyo límite no está en nuestra mente, sino en los datos disponibles. Muchas historias de ciencia ficción pueden encuadrarse aquí, como las que nos ocupan ahora.

3. LAS MARAVILLAS

Si no podemos sustraernos al destino, podemos, al menos, gritar denunciando su crueldad, podemos, además, acusar a los dioses y podemos transformar las palabras en armas capaces de asestar golpes mortales (Saint-Girons, 2008: 61).

Distingamos ahora entre tipos de maravillas. Tenemos las ruinas, las superestructuras y los artefactos.

Las ruinas son inmóviles. Sencillamente, una civilización desapareció y solo nos queda estudiar unos restos que pueden permanecer tal cual durante miles de años más. Aquí la peripecia tiene que ver, por lo general, con las implicaciones sociales de su descubrimiento. También pueden estar en peligro de desaparición, lo cual suele llevar a la novela de aventuras⁹. Características son la mayor parte de las novelas de Jack McDevitt.

A veces, las ruinas son mero atrezzo, aunque muy significativo; recordemos que nada influido por un novum de ciencia ficción es gratuito. A veces solo hay referencias puntuales a ellas, como los objetos que colecciona el capitán Picard en *The Next Generation*.

Las superestructuras implican grandes misterios y suponen a menudo una amenaza posible para toda la Humanidad. Se trata por lo general de construcciones del tamaño de un meteorito o de planetas o incluso de sistemas estelares. Casi siempre, la civilización que las diseñó ha desaparecido hace miles o millones de años, pero del algún modo lo que crearon sigue funcionando. Investigar por completo estos lugares resulta imposible en los parámetros temporales de una vida humana, así que el relato solo suele mostrar una pequeña parte de todo lo que implican. Son célebres *Ringworld*, de Larry Niven, y, en España, *Mundos en el abismo*, de Juan Miguel Aguilera y Javier Redal.

Las historias de artefacto giran en torno a un objeto de una civilización perdida que influye física y psicológicamente a los personajes. Hay también combinaciones híbridas en los que el artefacto importa casi tanto como las ruinas, como en *Gateway*. Veremos más ejemplos más adelante.

Entre las maravillas abandonadas, no funcionan igual las maravillas que quedan en el misterio puro que las maravillas que lo resuelven. Esta resolución puede darse a mitad o al final del relato o incluso a lo largo de una serie de novelas. La superestructura de *Eon*, de Greg Egan, por ejemplo, se separa bastante de las demás, por resolverse parte del misterio casi al principio de la novela. Ahora bien, durante toda la obra se ahonda en la

⁹ “A la arqueología se le dota en la cultura de masas de un cierto componente de aventura que bebe directamente de las expediciones coloniales de los siglos XIX y XX” (Vizcaíno Estevan, 2019: 60).

idea del artefacto a partir de numerosos misterios vinculados con espacios como los pozos imposibles o una estancia aparentemente infinita, que se relacionan perfectamente con las características del subgénero.

Otro ejemplo es la novela *2001* que, a diferencia de la película, la cual sería puramente una historia de artefacto, sí resuelve su misterio al acabar la novela, si bien en la continuación, *2010: Odissey Two*, los nuevos personajes se encuentran en el punto de partida.

También hay obras donde el artefacto es construido por seres humanos, solo que con una tecnología tan alejada de la nuestra que su cultura parece extraterrestre, como la citada *Eon*, la novela *The Chronoliths* o el videojuego *Horizon Zero Dawn*. Sea como sea, casi siempre se trata de maravillas dejadas hace mucho, mucho tiempo, lo que lleva a preguntas como: ¿Quién dejó eso ahí? ¿Cómo consiguieron hacer algo así? ¿Cómo funciona? ¿Cómo era su arte? ¿Cómo eran sus creadores? ¿Y su política? ¿Amaban y odiaban como nosotros? Si eran tan poderosos, ¿por qué se extinguieron? ¿O no lo hicieron y siguen ahí, en algún lugar? ¿Nos ignoran o nos vigilan desde años luz de distancia o incluso viviendo entre nosotros?

Como ocurre a menudo con la ciencia ficción, los subgéneros se entrecruzan originando híbridos y orientando las características iniciales hacia lugares muy diferentes. Así, el subgénero de la ciencia ficción de la exploración espacial convierte *Rendez-vous with Rama* en una novela de aventuras, mientras que la teleserie *Lost* deriva la trama hacia la novela a lo Verne y al motivo del *weird detective*. Por su parte, *Artifact*, de Gregory Benford, un autor especializado en ciencia ficción *hard* y en el mundo académico de las ciencias, usa el motivo para una indagación en posibilidades de principios físicos y en las trabas de la burocracia y la política sobre el trabajo de los científicos. En el cómic *Planetary*, de Warren Ellis, las investigaciones de los diversos artefactos se entremezclan con toda la tradición del *pulp*.

3.1. Relatos de artefactos

Entre todas las obras de este tipo quizás las más conocidas sean las de artefacto. Por *artefacto* se puede entender un objeto que no excede, aproximadamente, las dimensiones de un cuerpo humano. Además, sus fuentes de alimentación se mantienen, es decir, sigue funcionando a pesar del paso del tiempo. Evidentemente, en obras de superestructuras como *Rendez-vous with Rama* o *Eon*, pueden encontrarse artefactos en su interior, pero la trama no suele centrarse en ellos. Por otra parte, ciertas superestructuras o ruinas, como la isla de *Lost* o las puertas del cuento “La carretera”, son también artefactos.

Al tratarse de un objeto con medidas físicas rápidamente asumibles, aparece con facilidad en este tipo de historias la imagen del grupo de científicos reunidos alrededor del artefacto mientras toman medidas y discuten desconcertados. Es decir, lo sublime no aparece a simple vista, sino cuando se produce una interacción con el objeto. Algunos ejemplos son el cubo de *Artifact*, la onda de la saga de *The Engines of God*, la sonda de

The Inner Light, la bomba de *La bomba increíble* o las naves de *Gateway*. Casi siempre, el artefacto tiene al menos unos miles de años de antigüedad (o viene de cientos de años desde el futuro), por lo que preguntar a sus creadores por ellos no resulta viable.

Suelen ser historias relacionables superficialmente con lo fantástico, puesto que a menudo se explota la idea de la aparente *imposibilidad física* del objeto, así como el terror que en un momento dado puede generar. La mayor parte de estas historias acaban sin una explicación sobre el origen o el funcionamiento del artefacto, pero en ningún momento se pierde la perspectiva física, materialista, del universo tan propia de la ciencia ficción. Así, lo sublime se tensa en estas historias hasta límites polémicos. La razón domina lo emocional, sí, pero por una creencia ciega en la ideología materialista del universo. Lo sobrenatural, lo divino, lo supersticioso... Sencillamente, no se contemplan como posibilidades. Si no entendemos el objeto, será porque aún no poseemos los conocimientos técnicos necesarios. Si bien la categoría que he propuesto como *lo inaudito* cabe aquí, por lo general la actitud de los personajes es ciencia ficcional. Para entenderlo, podemos contrastar la novela de *2001* con la película. En la película, la opinión mayoritaria entre los espectadores es que no podía haber explicación para lo ocurrido a Dave Bowman al contactar con el artefacto, el monolito, y durante su viaje psicodélico, así como el caos temporal posterior. Entra más en lo inaudito. Sin embargo, en la novela se aporta una explicación científica coherente para estas impresiones que, si bien no resuelve todos los misterios, sí los deja dentro de lo humanamente cognoscible encuadrando la obra en la ciencia ficción.

Un caso aún más extremo es el de *Piknik na obochinie*. La novela comienza treinta años después de un breve paso de unos extraterrestres a la Tierra. Esta visita se produjo en seis zonas ubicadas en territorios alejados de la civilización, por lo que no hay testigos de ella. Dejaron allí, como si fueran los restos de un pícnic, una serie de objetos que parecen vulnerar las leyes de la naturaleza. Durante años ciertas personas, conocidas como *stalkers*, vulneran las medidas de seguridad de la ONU para robar algunos de estos objetos y venderlos en el mercado negro. El mayor problema es que muchos mueren en el intento, puesto que es imposible prever qué puede ocurrir dentro de esas zonas. La novela se centra en el último de estos *stalkers*, quien realiza una última entrada en busca de un artefacto específico y legendario.

Esta historia se mueve entre las tres categorías que he presentado: lo fantástico, lo inaudito y lo cienciaficcional. Muchos lectores podrán considerar que se encuentra dentro de lo fantástico, puesto que los hechos que ocurren dentro de las zonas resultan tan extremos que cuesta atribuirles una correcta explicación científico-racional. Sin embargo, como ocurre a menudo con la ciencia ficción, lo paratextual influye en la lectura genérica. Los autores de la novela, de tradición ciencia ficcional, estaban en contra del programa SETI y de cualquier iniciativa de contacto con extraterrestres, puesto que consideraban que dicho encuentro solo podría perjudicarnos como a los indígenas americanos les perjudicó el contacto con las civilizaciones occidentales. Con todo ello, la perspectiva ciencia ficcional cobra fuerza. No obstante, las etiquetas solo sirven si permiten leer las

obras de modos enriquecedores. En este sentido, considerar *Piknik na obochinie* como fantástico tiene sus ventajas dentro de la literatura de terror, mientras que considerarla incluida en el subgénero de las maravillas abandonadas conlleva una lectura interesante de lo sublime. Ante todo, lo ciencia ficcional muestra una postura tradicional de la ciencia: el desafío de conocimiento es aceptado, puesto que incluso aquello que parece desafiar las leyes de la naturaleza (como, por ejemplo, la física cuántica) puede llegar a ser controlado mediante la ciencia. Por otra parte, al no dejar claro si los extraterrestres tienen una mente muy superior a la nuestra o si se trata solo de un proceso de evolución tecnológica, todo lo abrumador de lo narrado en torno a los artefactos queda matizado mediante la razón por la posibilidad de conocimiento del Otro.

Muy parecido es el caso de *2001* y de *2010*, novelas en las que el célebre monolito representa, entre otros temas, el intento de una civilización por ayudar a otra a sobrevivir o incluso desarrollarse, pero interviniendo lo menos posible. Estas ideas combaten contra la resignación y la falta de asideros propias de la literatura fantástica, más relacionables con miradas religiosas, posturas acientíficas y supersticiones caducas, mediante el espíritu humanístico, moderno e ilustrado propio de la mayor parte de la ciencia ficción. Lo sublime queda inevitablemente marcado por el espíritu de la modernidad.

Existen otras maneras de entender el artefacto; por ejemplo, desde narrativas catastróficas, como el artefacto de *Artifact*, de Gregory Benford, o la onda destructora de mundos habitados, en varias novelas de Jack McDevitt. En ambos ejemplos, la incapacidad para controlar el artefacto implica una amenaza a nivel planetario que conlleva la destrucción de miles de millones de personas. En ninguno de los casos queda claro si se trata de creaciones de civilizaciones extraterrestres, por lo que las posibles razones para la creación de dichos horrores permanecen desconocidas. Lo sublime de esta situación de partida queda siempre desarrollada por las actitudes científicas de los responsables de evitar estas catástrofes. Ninguna de estas obras niega el peligro que supone el encuentro con civilizaciones más avanzadas ni deja de entender lo maravilloso de un universo comprensible mediante la razón, aunque realicen una defensa del único camino del ser humano para superar los peligros de la naturaleza: la colaboración altruista entre personas de mentalidad científica.

3.2. Relatos de ruinas extraterrestres

Los relatos de ruinas extraterrestres suelen ser más románticos. Guardan relación directa con la estética pictórica de lugares sagrados abandonados propia de pintores como Friedrich o Turner. Como en sus cuadros, el *tempus fugit* se encuentra muy presente.

Estas historias son etiquetables como *xenoarqueología* o *exoarqueología*. La base es el descubrimiento de edificios o de restos de ellos que llevan miles e incluso millones de años en desuso. Evidentemente, el primer efecto sublime es relacionable con magnitudes temporales que implican varios factores. Uno de los más interesantes es la situación impecable en que a menudo se encuentran los edificios, situación que quizás convertiría

en inadecuado el término *ruinas*. No obstante, esta impresión de edificio en decadencia por estar vacío de vida y por no ser ya usado por la civilización que lo construyó transmite una sensación de *ruina*. En estos casos, puede producirse un efecto interesante: la familiaridad de algo que se encuentra en buenas condiciones esconde la terrible realidad de la muerte. Por muy bien que algo se encuentre, está sujeto, como todo ser humano, al paso del tiempo. Lo sublime no se vincula tanto con el objeto como con la analogía que puede establecer el lector precisamente por el uso de la razón. Estos preciosos edificios, que a menudo albergan interesantes adelantos arquitectónicos, que vieron pasear en su interior a sabios, poetas y seres que sintieron, que aspiraron a más, que conquistaron su entorno, están ahora muertos. El hecho de que los lectores también morirán puede llevar a una analogía personal a muchos de ellos.

Puede resultar especialmente interesante el escenario descrito en la novela *Chindi*, de Jack McDevitt (2002: 204-8). Una expedición viaja desde la Tierra hasta un lejano sistema solar para investigar un fenómeno cósmico. Al llegar encuentran en un asteroide con un edificio que contiene una biblioteca. Uno de los muros de esta biblioteca es un inmenso ventanal que da al fenómeno cósmico, activo desde hace millones de años. Frente a este ventanal, hay una gran silla de proporciones no humanas en la que cabe suponer que se sentaba un extraterrestre a admirar de vez en cuando el fenómeno cósmico, entre página y página de los libros que leía. Todo se encuentra en estupendas condiciones de conservación, pero si se intenta sacar un libro de uno de los estantes, se convierte inmediatamente en polvo. Toda la sabiduría de aquella civilización que los libros guardan está intacta, excepto si se intenta leer los libros. Están intactos y destruidos al mismo tiempo. Evidentemente, hay aquí muchas magnitudes muy difíciles de cumplirse en un extraterrestre: que descansaran en sillones de un modo similar al nuestro, que les fascinara lo mismo que a nosotros, que los libros sean de papel... Poco importa todo esto. No se trata más que de recursos retóricos para hablar del ser humano sacándolo de su entorno inmediato. Como dice Saint-Girons: “Lo sublime nos hace abandonar el mundo inmediatamente circundante para llevarnos más lejos” (2008: 42).

En otros relatos sí existen grandes zonas en estado ruinoso, como en *In the Mountains of Madness*, de H. P. Lovecraft. El escritor de Providence no se va al espacio exterior, sino que emplea los recursos del subgénero en el propio planeta Tierra para buscar el efecto sublime. Si bien en algunos de sus textos Lovecraft coquetea con lo fantástico, en su única novela se ciñe a lo ciencia ficcional para mostrar la pequeñez del ser humano y de sus aspiraciones. La historia se centra en una expedición científica a la Antártida. Allí, los investigadores dan con unas montañas más altas que el Everest que protegen una ciudad en ruinas. Enseguida descubren que esta ciudad tiene miles de años y que su arquitectura supera los conocimientos técnicos humanos. En este caso, lo sublime viene dado no solo por la distancia temporal y el *tempus fugit*, sino por el contraste entre el orgullo que la humanidad siente respecto a sus progresos técnicos y algo que los supera. A esta sensación se une una extraña ambigüedad: la sensación de que, de alguna manera, la ciudad continúa habitada. Parece claro que las antiguas funciones de los edificios, su

vida cotidiana, se extinguieron hace milenios. Sin embargo, ruidos, sombras, inconsistentes indicios hacen sospechar que aún hay vida en esas estancias. Nada sobrenatural se vislumbra en ningún momento, nada místico ni divino. Esto vuelve aún más misteriosa la situación: saber que todo resulta explicable, pero nada resulta comprensible. Sería la parte inaudita de la novela. Los personajes encuentran numerosos datos acerca de criaturas monstruosas que vivieron allí, pero como en todo yacimiento arqueológico esos datos resultan del todo insuficientes para conocer esa extinta civilización. Solo se tiene claro que se trata de alienígenas que vinieron a la Tierra, que la gobernaron, que superaban en tecnología los mayores éxitos de la Humanidad y que desaparecieron. La razón entiende estos conceptos y los coloca dentro de su esquema, pero el horror de todo lo implicado, motivado por la razón, en una novela que es sobre todo descriptiva, muestra la pequeñez del ser humano y lo inconmensurable del universo.

Otras obras que se basan en el motivo de las ruinas extraterrestres abandonadas insisten en esta incapacidad de comprensión, esta pequeñez existencial y esta búsqueda de lo sublime mediante lo insinuado. Los protagonistas a menudo quedan trastornados por el encuentro con estas estancias. Por ejemplo, el protagonista de *Gateway*, novela en que se descubren estaciones espaciales abandonadas y cuyos vehículos pueden usarse sin poder controlar el lugar al que se dirijan, acude a terapia para sobrellevar las implicaciones de lo que ha visto y sufrido. Sus compañeros, dedicados como él a explorar a dónde llevan esos vehículos, se enfrentan a lugares insospechados y sublimes de toda la galaxia.

En *The Man in the Maze*, el protagonista vive en unas ruinas y se ha desvinculado de una Humanidad que ha dejado de interesarle. En *Rogue Moon*, encontramos de nuevo unas mortales ruinas con trampas mortales, pero la humanidad ha desarrollado un mecanismo capaz de resucitar a quien muera internándose en ellas, con los consiguientes traumas psicológicos. En ambas, las ruinas son laberintos contruidos por extraterrestres y cabe vincularlas ruinas con la propia mente humana, por lo que la resolución de sus secretos se equipara con la resolución de los secretos de la mente y del universo.

Toda ruina remite a culturas extinguidas, a sueños acabados, al *tempus fugit*. Las ancestrales ruinas extraterrestres lo vinculan con el universo en su totalidad.

3.3. Relatos de superestructuras

Las historias de superestructuras suelen ser las más espectaculares del subgénero. En numerosas ocasiones fusionan las dos categorías anteriores para construir algo mucho más impactante, que requiere análisis diferentes.

Se trata de construcciones de tamaños tan enormes que la cantidad de materiales y de desarrollo está más allá de la capacidad constructora de la Humanidad ahora y seguramente en lo que le queda de historia. Son técnicamente posibles, pero imposibles en la práctica.

Las menores pueden confundirse incluso con ruinas o artefactos, como podría ser la isla de la teleserie *Lost*, de la que se desconocen tanto la identidad de sus creadores como lo que de ella es construcción y lo que es de origen natural. En la teleserie, la transformación personal de sus personajes es de las más explícitas y de las más fuertemente desarrolladas.

Otro ejemplo de superestructura *menor* es la nave espacial de la novela *Rendez-vous with Rama*, cuya condición no queda clara: ¿está abandonada o se encuentra en una especie de latencia en lo que llega a su destino? ¿Están sus constructores muertos o se encuentran en algún lugar de la nave?

Otro ejemplo es el satélite del videojuego *The Dig*, hoy escasamente referenciado, pero muy interesante y de gran impacto en su momento.

Por último, entre las superestructuras más *pequeñas*, estaría la I.A. / nave espacial V'Ger de la película *Star Trek*, cuya identidad y origen sí quedan revelados al final de la historia, por lo que la mayor parte de los personajes no se ven afectados por el misterio. Esta relación entre misterio e impacto en los personajes no debería ser tan causal, pero suele ocurrir en la mayor parte de los casos analizados. En cuanto a la película en sí, durante casi toda ella se trata de una historia de exploración de lo inconmensurable y de lo ininteligible.

Estos serían algunos de los ejemplos más de menores dimensiones. A partir de ahí, las proporciones se vuelven colosales hasta el punto de que difícilmente un ser humano podría visitar por completo una sola de ellas en el transcurso de una vida.

La forma esférica de las más grandes es característica, puesto que suelen rodear planetas o ser ellas mismas planetas, como en los casos de *Ringworld*, *Titan*, la saga del Mundo del río o *Spin*, o incluso rodear sistemas solares por completo, como en el caso de *Mundos en el abismo*. También pueden tratarse de naves tan colosales como la de *Eon*, que une los tres subgéneros de maravillas abandonadas.

Entre todas estas superestructuras, una de las más sublimes es la descrita en *Summer Tide* y en particular por la que da título a la novela. Aquí, Charles Sheffield cuenta que en el universo han aparecido mil doscientas superestructuras, abandonadas por una especie extraterrestre desconocida. En esta primera novela, un grupo de exploradores viaja a un planeta que periódicamente sufre la alineación de los dos soles del sistema, una alineación que ocurre una vez cada cientos de años con efectos tan destructivos que casi todas las especies vivas del planeta se extinguen. Sin embargo, hay una alineación extrema que ocurre solo cada 350.000 años. Tras un argumento de aventuras, asistimos a la liberación de una superestructura escondida hace todo ese tiempo en el interior del planeta, cuya salida estaba prevista por la destrucción de dicho planeta al producirse la alineación. La funcionalidad de la superestructura no es revelada por completo, pero se sobreentiende que es de enorme importancia para el universo. Las descripciones de Sheffield sobre dicha destrucción y sobre la aparición de la superestructura combinan la idea de cataclismo con la de nacimiento.

Estas novelas desarrollan sus argumentos desde algunas tramas recurrentes y que pueden desarrollarse en mayor o menor medida. Por una parte, suele haber personajes científicos cuyas vidas personales quedan enormemente influidas por su investigación. Es más evidente en el caso de *Eon*, pues en la Tierra estalla una guerra mundial que provoca la muerte de los familiares y amigos de los investigadores. A menudo, la trama se centra especialmente en la manera en que la maravilla afecta a las relaciones personales, dedicándoles numerosas páginas y detalles. Un caso polémico sería el de la película *Another Earth*, puesto que no queda claro durante la película si el planeta aparecido es realmente una construcción. Quizás la más clara sea *Spin*, en la que gran parte de la novela se centra más en los personajes que en la propia superestructura. En todos estos casos, encontramos un fuerte trabajo de los personajes por moverse dentro de lo sublime, con una pelea entre la razón, lo inaudito y las implicaciones personales.

Otra de las tramas recurrentes en las obras de superestructuras es la de la novela de aventuras, que comparten, por ejemplo, *Ringworld*, *Rendez-vous with Rama*, la saga del Mundo del río, *Lost*, *The Dig*, *Titan* y *Star Trek*. En estos casos, lo sublime es casi una atmósfera de fondo que aparece y desaparece según los personajes pueden o no descansar para hablar y reflexionar entre un *cliffhanger* y el siguiente. El efecto sublime de fondo enriquece y tensiona los momentos de aventura, pero las tramas no se centran en él, como sí ocurre en *Eon* o en *Mundos en el abismo*.

En muchas historias puede resultar principal la trama política, tanto entre gobiernos como entre instituciones privadas o gubernamentales, como en el caso de *Mundos en el abismo*, *Spin* o *Eon*. Este tipo de argumentos son también propios de las historias de artefacto, como en *Artifact*, en *The Chronoliths* o en la película *2010: Odissey Two*. Casi siempre, en estos casos, lo sublime se convierte en algo fundamental de la lucha política, pues para tomar decisiones políticas debe explicarse lo inaudito y deben conocerse las consecuencias de la investigación. En este sentido, lo político, lo científico, el horror, lo sublime y lo maravilloso se entrecruzan una y otra vez, para desarrollar emociones extremas.

Entre todos estos ejemplos, las que más características del subgénero reunirían en una yuxtaposición entre lo sublime, lo político, lo personal y lo aventurero serían *Mundos en el abismo*, las novelas *The Fabulous Riverboat* (1971), *The Dark Design* (1977), *The Magic Labyrinth* (1978) y *Gods of Riverworld* (1983) (pertenecientes a la saga del Mundo del río), *Summer Tide* y *Eon*.

Respecto a la saga del Mundo del río, su primera novela aparece con frecuencia en las listas de las mejores novelas de la ciencia ficción: *To your Scattered Bodies Go*. La historia comienza cuando todos los seres humanos que han existido y muerto en el pasado (36.000 millones) son resucitados en un planeta circundado todo alrededor por un inmenso río. A lo largo de dicho río hay unas pequeñas construcciones que surten de comida y que resucitan de nuevo a quien muere en el planeta. Como cabría esperar, no se conoce el objetivo ni la identidad de los constructores. La primera novela trata la búsqueda de esos constructores por parte del explorador Richard Burton, quien se suicida

una y otra vez. En las siguientes novelas, la trama se va complicando al aparecer nuevos personajes y crearse ejércitos y grandes grupos de exploración con el fin de alcanzar uno de los polos del planeta, donde se supone que viven los constructores. En la última novela, *Gods of Riverworld*, cinco personajes logran llegar a la torre, de grandes poderes tecnológicos, desde la que se dirige el planeta. No obstante, se encuentra deshabitada y algunos de los grandes misterios quedan sin resolver.

Al tratarse sobre todo de novelas de aventuras con tintes políticos, podría parecer que la saga no explota las posibilidades psicológicas de la historia. En efecto, los personajes no destacan por el intimismo metafísico que podemos encontrar en *Spin*, en *The Man in the Maze* o en *Lost*. Sin embargo, sí se encuentran una y otra vez con lo sublime y lo enfrentan por medio de la razón. En este sentido, las reflexiones de los personajes prácticamente en ningún momento tienden a lo fantástico ni a lo inaudito, sino que la fuerza de lo sublime, con la razón domeñando el horror, se centra todo una y otra vez en lo ciencia ficcional. El hecho de que se trate de personajes muy vinculados con la acción más que con la reflexión filosófica hace que la introspección se encuentre siempre vinculada con decisiones enérgicas y que tienen que ver con la exploración física antes que con la mental. Ahora bien, estamos hablando de una historia de más de dos mil páginas con docenas de personajes interaccionando entre ellos y que trata, de un modo u otro, la inmortalidad y sus consecuencias. Por consiguiente, tarde o temprano hay margen para la introspección. Es esta actitud racional ante lo sublime lo que provoca que los personajes se superen a sí mismos y no se resignen a un futuro incierto. En este sentido, el paradigma de la novela de aventuras se configura como la respuesta moderna y humana a las presiones alienantes de lo desconocido, de lo grandioso, de lo insuperable. Lo inaudito y lo fantástico quedan como opciones inmovilizadoras no deseables: no son opciones que contemplar.

Acabo con una obra única, quizás la más compleja de todas las citadas: *Planetary*, escrita por Warren Ellis. Esta serie cerrada de cómics narra cómo tres *weird detectives* investigan diferentes hechos hasta descubrir quién gobierna en realidad el planeta Tierra. La saga está basada en el imaginario y las formas del *pulp*, con sus científicos locos, sus grandes corporaciones y sus personajes extremos. Ellis desarrolla a partir de todo ello una original reflexión sobre el funcionamiento de la realidad humana en su relación con el universo. Se cita a menudo el cómic mediante la frase: “Es un mundo extraño. Conservémoslo así”, que no refiere tanto a no descubrir los secretos del universo como a no imponerle nuestras exigencias a la complejidad de la realidad. Si bien podría decirse que en su conjunto el cómic no entraría dentro del subgénero de las maravillas abandonadas, en varias ocasiones este es el tema de algunos capítulos. Uno de los ejemplos más claros es el de unos objetos encontrados en el episodio cuatro (“Strange Harbours”) en el centro de una gran ciudad, bajo tierra. Un personaje pisa uno de ellos y queda transmutado a algo más evolucionado que el ser humano. Se descubre entonces que los objetos son parte de una nave espacial autoconsciente que desea volver a su hogar. Para ello, necesitaba transformar a un ser humano en algo superior para que la pilote. En

el diálogo final, una de las protagonistas expresa su fascinación por lo que han visto, mientras que otro de ellos manifiesta su malestar por dicha fascinación: lo que han visto ha sido un ser humano que ha renunciado a su humanidad por un fin altruista de consecuencias inimaginables. Se trata de dos posturas ante lo sublime, relacionadas ambas con la aparición del artefacto: la fascinación sin entrar en la problemática personal humana y la solidaria con quienes viven la situación que provoca lo sublime. Coincide así con una de las más célebres críticas a las teorías de lo sublime, la de Terry Eagleton, quien reclama la atención sobre la postura excesivamente estética de quien aplaude lo sublime (2006: 112-20). *Planetary* se mueve durante todo su argumento en esa complicada línea entre la fascinación y la empatía ante el dolor y el horror a partir del encuentro lo cósmico que amenaza el ser humano y nuestra postura ante ello.

4. CONCLUSIONES

¿Existe el subgénero de las maravillas abandonadas? Como defienden los citados Schaeffer, Lázaro Carreter, además de otros muchos teóricos de los géneros, estos existen mientras se crea que existen unas características comunes y se lean teniéndolas en mente. Agrupamos los textos en torno a etiquetas porque nos resulta útil por algún motivo: para hacernos una idea de lo que nos apetece leer y de lo que no, para encontrar herramientas de escritura, para facilitar conversaciones, para proponer interpretaciones, para enriquecer la lectura... En sí mismos, los textos contienen numerosos elementos conceptuales y formales (si es que existe diferencia entre tales términos) que, según se observen de una manera o de otra, pueden resultar útiles para catalogar el texto de un modo o de otro. Por consiguiente, con que se contemplen las características enunciadas, podemos hablar de la posibilidad de leer todos estos textos como un subgénero de la ciencia ficción.

En el caso del subgénero de las maravillas abandonadas, todos estos factores pueden confluir en el concepto de lo sublime y sus implicaciones psicológicas. Además, diferentes maneras de entender lo sublime pueden llevar a diferentes maneras de entender y de disfrutar los textos del subgénero.

En el fondo, se trata de gestionar un pacto de ficción entre los lectores y los textos, de modo que lo inabordable del universo, de sus proporciones inimaginables, y de las posibilidades de un ser vivo para crear realidades majestuosas sean intuitivos, quizás no comprendidos, por la razón.

Para explicar la gestión de este proceso, podemos acudir a dos maneras de entender lo sublime: la que se centra en el poder de lo majestuoso, de lo inabarcable, a partir de la propuesta de Burke, y la que entiende el proceso sublime como el posicionamiento humano, de su libertad, ante ese encuentro con lo inabarcable, a partir de la propuesta de Kant. Al final, quizás haya en todo esto algo de superación de ambas posturas, sin necesidad de quedarnos con los matices de solo una de ellas: el encuentro con lo inabarcable nos horroriza, pero la razón trabaja sobre dicho horror. La fuerza de la razón

para gestionar ese horror y encajarlo en una mirada estructurada del universo es la más vinculada con la modernidad y más definitoria de la ciencia ficción.

En todos estos textos, el sentido de la épica, propio de la novela de aventuras, compite con lo sublime y con lo maravilloso, con predominancia de estas dos últimas categorías, que terminan por centrarse casi siempre en la mirada ciencia ficcional racional. Si bien en estas obras a menudo encontramos historias heroicas, en la mayoría de los casos los efectos sublime y maravilloso, gestionadas mediante la razón de manera complementaria o como fases de un mismo proceso, funcionan como un *nóvum* en cuanto a su influencia en las atmósferas, los recursos formales, los cronotopos y las diferentes facetas psicológicas de los personajes.

Existe, por consiguiente, como configurador común, una cierta ideología moderna y humanista en la forma de entender el universo y el delicado papel de la humanidad dentro de él. Estas obras juegan con esa mirada en combinación con lo inabarcable, pero racionalmente entendible, de la vastedad del universo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y DE FICCIÓN

Por razones metodológicas, en este artículo se distinguen las obras de ficción de maravillas abandonadas, respecto de las referencias académicas.

Ficción de maravillas abandonadas: Literatura

- AGUILERA, J.M., Y REDAL, J. (2013 [1988]). *Mundos en el abismo*. Madrid: Bibliópolis.
- BEAR, G. (1997 [1985]). *Eón*. Barcelona: Ediciones B.
- BENFORD, G. (1989 [1985]). *Artefacto [Artifact]*. Gijón: Júcar.
- BRADBURY, R. (1997 [1950]). *Crónicas marcianas*. Barcelona: Minotauro.
- BUDRYS, A. (1991 [1960]). *El laberinto de la Luna [Rogue Moon]*. Barcelona: Ultramar.
- CLARKE, A.C. (2014 [1982]). *2010: Odisea dos [2010: Odyssey Two]*. Barcelona: Debolsillo.
- ____ (2021 [1968]). *2001, una odisea espacial [2001: A Space Odyssey]*. Barcelona: Penguin Random House.
- ____ (2023 [1973]). *Cita con Rama [Rendez-vous with Rama]*. Barcelona: Nova.
- CONDE, V. (2021). *6 a.m. en la marisma al borde del universo*. Madrid: Apache.
- ____ (2022). *Horizonte de estrellas*. Barcelona: Minotauro.
- ____ (2023). *El ojo de Átropos*. Sevilla: Premium.
- FARMER, P. J. (2007 [1971]). *A vuestros cuerpos dispersos [To your Scattered Bodies Go]*. Madrid: La Factoría de Ideas.
- ____ (2009 [1971]). *El fabuloso barco fluvial [The Fabulous Riverboat]*. Madrid: La Factoría de Ideas.
- ____ (1985 [1977]). *El oscuro designio [The Dark Design]*. Barcelona: Ultramar.

- ____ (1988 [1980]). *El laberinto mágico* [*The Magic Labyrinth*]. Barcelona: Ultramar.
- ____ (1989 [1983]). *Dioses del mundo del río* [*Gods of Riverworld*]. Barcelona: Ultramar.
- GREENLAND, C. (1992 [1990]). *Reconquistar Plenty*. Barcelona: Minotauro.
- LEM, S. (2013 [1961]). *Solaris*. Madrid: Impedimenta.
- LOVECRAFT, H. P. (2021 [1931]). *En las montañas de la locura* [*In the Mountains of Madness*]. Barcelona: Minotauro.
- MCDEVITT, J. (2006 [1995]). *Las máquinas de Dios* [*The Engines of God*]. Barcelona: Puzzle.
- ____ (2004 [2002]). *Chindi*. Madrid: La Factoría de Ideas.
- MARTÍNEZ, R. (2012 [2005]). “La carretera”. En *Prospectivas. Antología del cuento de ciencia ficción española actual*, F. Á. Moreno (ed.), 179-201. Madrid: Salto de página.
- NIVEN, L. (2013 [1970]). *Mundo anillo* [*Ringworld*]. Madrid: La Factoría de Ideas.
- POHL, F. (2015 [1977]). *Pórtico* [*Gateway*]. Barcelona: Ediciones B.
- REYNOLDS, A. (2008 [2000]). *Espacio revelación* [*Revelation Space*]. Madrid: La Factoría de Ideas.
- RUSSO, R. P. (2001 [2004]). *Dentro del leviatán* [*Ship of Fools*]. Madrid: La Factoría de Ideas.
- SALINAS, P. (2002 [1950]). *La bomba increíble (fabulación)*. Córdoba: Berenice.
- SAWYER, R. J. (2006 [1996]). *Starplex*. Barcelona: Omicron.
- ____ (2000 [1998]). *Factor de humanidad* [*Factoring Humanity*]. Madrid: La Factoría de Ideas.
- SILVERBERG, R. (2012 [1969]). *El hombre en el laberinto* [*The Man in the Maze*]. Madrid: La Factoría de Ideas.
- SHEFFIELD, C. (1993 [1990]). *Marea estival* [*Summer Tide*]. Barcelona: Ediciones B.
- STRUGATSKI, A. Y B. (2019 [1972]). *Stalker: picnic extraterrestre* [*Piknik na obochinie*]. Barcelona: Gigamesh.
- TORRES QUESADA, Á. (2021 [1988]). *Las islas del infierno*. Madrid: Alberto Santos.
- VARLEY, J. (2004 [1979]). *Titán*. Barcelona: Edhasa.
- WILSON, R. C. (2002 [2002]). *Los cronolitos* [*The Chronoliths*]. Madrid: La Factoría de Ideas.
- ____ (2008 [2005]). *Spin*. Barcelona: Libros del atril.

Ficción de maravillas abandonadas: Cine y TV

- ANDERSON, P. W. S. (2004). *Alien vs. Predator*. Davis Entertainment / Brandywine Productions.
- ABRAMS, J. J. Y LINDELOF, D. (2004-10). *Perdidos* [*Lost*]. Bad Robot Productions / Touchstone Television (1-3) / ABC Studios (4-6).
- BESSON, L. (1997). *El quinto elemento* [*Le Cinquième Élément*]. Gaumont.
- CAHILL, M. (2011). *Another Earth*. Artists Public Domain.

- EMMERICH, R. (1994). *StarGate*. Carolco Pictures / Centropolis Entertainment/ Metro-Goldwyn-Mayer / Canal+ / StudioCanal.
- HYAMS, P. (1984). *2010: Odyssey Two* [2010: *Odisea dos*]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- KUBRICK, S. (1968). *2001: Una odisea del espacio* [*A Space Odyssey*]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- LAURITSON, P. (1992). “La luz interior” [“The Inner Light”]. En *Star Trek: The Next Generation*, G. Roddenberry (1987-1994), 5, 25. Paramount Domestic Television.
- SCOTT, R. (2012). *Prometheus*. Scott Free / Brandywine Productions.
- WISE, R. (1979). *Star Trek: La película*. Paramount Pictures.

Ficción de maravillas abandonadas: Videojuegos

- CLARK, S. Y MORIARTY, B. (1995). *The Dig*. LucasArts.
- JONGE, M. DE (2017). *Horizon Zero Dawn*. Guerrilla Games.
- KRISTJANSON, L. & KARPYSHYN, D. (2007). *Mass Effect*. BioWare / Edge of Reality.
- PAGLIARULO, E. (2023). *StarField*. Bethesda Game Studios.
- ROBERTS, C. (2024). *StarCitizen*. Cloud Imperium Games.

Ficción de maravillas abandonadas: Cómic

- ELLIS, W.; CASSADAY, J. Y MARTIN, L. (1999-2009). *Planetary*. La Jolla: WildStorm.
- ELLIS, W. & HOWARD, J. (2014-2016). *Trees*. Portland: Image.
- ELLIS, W.; SHALVEY, D. & BELLARIE, J. (2015-2017). *Injection*. Portland: Image.

Referencias académicas

- BURKE, E. (2014 [1757]). *De lo sublime y lo bello*. Madrid: Alianza.
- CAMPRA, R. (1981), “Lo fantástico: una isotopía de la transgresión”. En *Teorías de lo fantástico*, D. Roas (ed.), 153-191. Madrid: Arco / Libros.
- CAMPRA, R. (2008). *Territorios de la ficción, lo fantástico*. Sevilla: Renacimiento.
- CSICSERY-RONAY JR., I. (2008). *The Seven Beauties of Science Fiction*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- DERRIDA, J. (2010 [1978]). *La verdad en pintura*. Buenos Aires: Paidós.
- EAGLETON, T. (2006 [1990]). *La estética como ideología*. Madrid: Trotta.
- FERRERAS, D. F. (1995). *Lo fantástico en la literatura y el cine*. Madrid: Vosa.
- GARRIDO MIÑAMBRES, G. (2012). *Entre el organismo y el artefacto. Una poética kantiana*. Granada: Comares.
- HARMAN, G. (2021 [2020]). *Arte y objetos*. Madrid: Enclave de libros.
- KANT, I. (2012 [1790]). *Crítica del discernimiento*. Madrid: Alianza.
- LÁZARO CARRETER, F. (1986). “Sobre los géneros literarios”. En su obra *Estudios de poética (la obra en sí)*, 113-20. Madrid: Taurus.

- MARTÍN RODRÍGUEZ, M. (2024). “Ruins and Futurity”. *SFE. The Encyclopedia of Science Fiction*. https://sf-encyclopedia.com/entry/ruins_and_futurity [06/04/2024].
- MORENO, F.A. (2011). “El monstruo prospectivo: el otro desde la ciencia ficción”. *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica* 20, 471-496. Disponible en línea: <https://doi.org/10.5944/signa.vol20.2011.6275> [22/04/2024].
- MORENO, F.Á. (2014). *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Gijón: Sportula.
- RALICKAS, V. (2007). “‘Cosmic Horror’ and the Question of the Sublime in Lovecraft”. *Journal of the Fantastic in the Arts* 18, 3, 364-98.
- REISZ, S. (1989). “Las ficciones fantásticas y sus relaciones con otros tipos ficcionales”. En *Teorías de lo fantástico*, D. Roas (ed.), 193-221. Madrid: Arco / Libros.
- ROBU, C. (2012). “‘A key to science fiction’. Revisiting the sense of wonder”. *Hélice. Reflexiones críticas sobre ficción especulativa* II.1, 29-37.
- ROBU, C., ed. (2006). *Teoria pierde omenia / Theory kills sympathy*. Cluj-Napoca: Casa Cărții de Știință.
- ROMERA CASTILLO, J., ed. (2023). *Teatro, ciencias y ciencia ficción en las dos primeras décadas del siglo XXI* (Actas del XXXI Seminario Internacional del SELITEN@T). Madrid: Verbum.
- SAINT-GIRONS, B. (2008 [2006]). *Lo sublime*. Madrid: Antonio Machado.
- SCHAEFFER, J.-M. (2006 [1989]). *¿Qué es un género literario?* Madrid: Akal.
- SUVIN, D. (1979). *Metamorphoses of science fiction*. New Haven / Londres: Yale University Press.
- TODOROV, T. (2003 [1970]). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Ediciones Coyoacán.
- TRÍAS, E. (1988 [1982]). *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: Ariel.
- VIZCAÍNO ESTEVAN, T. (2019). “De viajes interestelares y civilizaciones alienígenas. La arqueología como enlace a mundos de ciencia ficción en el cine”. *Saitabi. Revista de la Facultat de Geografia i Història* 69, 59-84. Disponible en línea: <https://ojs.uv.es/index.php/saitabi/article/view/15942/15137> [22/04/2024].



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND).

Fecha de recepción: 31/01/2024

Fecha de aceptación: 23/04/2024