

ALFAGUARA JUVENIL

Guía para disfrutar y comprender la lectura

Cuentos de ciencia ficción

Ricardo Bernal (compilador)



El autor y su obra

Ricardo Bernal, el antologador, es egresado de la escuela de la Sociedad General de Escritores de México. Ha sido becario del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes. Recibió el Premio Nacional de Poesía Sor Juana Inés de la Cruz en 1995 y el Premio Salvador Gallardo Dávalos, en cuento y poesía. Ha sido consejero editorial de la revista cultural *La Mandrágora*.

Esta antología consta de nueve cuentos de ciencia ficción, producto de la imaginación de autores clásicos del género como H.G. Wells (1866-1946), Edmond Hamilton (1904-1977), Ray Bradbury (1920), Robert Silverberg (1935), Arthur C. Clarke (1917), Isaac Asimov (1920-1992), Stanislaw Lem (1921) y Philip K. Dick (1928-1982).

Cuentos de ciencia ficción constituye una puerta no sólo a otras realidades sino, fundamentalmente, a la multiplicación de lecturas, sea de otras obras de los autores seleccionados o de otros escritores del género; asimismo, es una invitación para conocer una gran cantidad de películas.

Uno de los criterios para conformar esta colección, además de la excepcional calidad de cada uno de los cuentos, se refiere al tiempo y el contexto histórico en que fueron producidos.

Los jóvenes lectores podrán apreciar la manera en que un escritor nacido en el siglo XIX imaginó la utilización de una droga milagrosa para potenciar las habilidades físicas de los hombres (*El nuevo acelerador*, de H.G. Wells), o cómo el hombre domina otros planetas (*Lo recordamos a usted perfectamente*, de Philip K. Dick).

En este sentido, el criterio histórico es importante debido a que la ciencia ficción se escribe, publica y lee en el presente, pero habla del futuro o de los futuros posibles. Así, la concepción de lo que sucederá se encuentra fuertemente anclada en el presente del escritor.

Lo maravilloso de ello, en todo caso, consiste en que mucho de lo que los escritores de ciencia ficción anticiparon para el futuro del planeta y la humanidad se ha cumplido, desde guerras hasta grandes inventos.

Cada uno de los autores seleccionados cumplió la premisa de que el futuro se materializará, tarde o temprano, con la diferencia de que ellos lo pensaron antes que nosotros.

Propuesta de actividades

Para empezar

Magia y ciencia

Lo desconocido es un imán para el género humano. También es un motor para el descubrimiento. La curiosidad es un factor sin el cual no existirían máquinas que hacen nuestra vida más sencilla, tratamientos contra las enfermedades y leyes para normar la convivencia.

Sin curiosidad no existiría lo que conocemos como *civilización* y sin ella no existiría la ciencia.

La ciencia, puede decirse, es la actualización de la magia. En otros tiempos, la explicación de los fenómenos se fundamentaba en creencias surgidas de la experiencia y en la repetición de soluciones para determinados problemas, sin conocer sus causas.

Con la aparición del *método* la magia deja su lugar a la ciencia, la cual explica e incluso predice fenómenos diversos y comportamientos individuales y sociales; conocimiento que da lugar a la *ciencia aplicada*, esto es, la tecnología.

El método científico, como disciplina intelectual, comienza con una pregunta: *¿por qué?*

Este simple cuestionamiento desata una serie de procesos que enriquecen el conocimiento. ¿Por qué vuelan los aviones?, ¿por qué flotan los barcos?, ¿por qué los virus tienen la capacidad de infectar a los seres humanos y a las computadoras?, ¿por qué las hojas de los árboles son verdes?, ¿por qué la sopa se enfría si se deja una cuchara de metal en ella? Preguntas tan simples como éstas, y sus respectivas respuestas, han dado lugar a descubrimientos portentosos, como las vacunas, las telecomunicaciones, la televisión, los satélites artificiales y los viajes a la luna.

La ciencia ficción lleva al límite las respuestas a estas preguntas y sus resultados son sorprendentes: Existen o existirán en el futuro naves más rápidas que los aviones, la cura para la mayor parte de las enfermedades, civilizaciones extraterrestres, al igual que sociedades represivas y alienadas; viajes a diversos planetas y el dominio del hombre sobre el tiempo.

Una buena manera de comenzar consiste en alentar a los jóvenes lectores a plantearse *los porqués*, tomando como base los fenómenos que observan en su vida cotidiana, y luego anotarlos y buscar en internet y en otras fuentes las soluciones a esos cuestionamientos. Después compartirán sus hallazgos con sus compañeros y comenzarán así un saludable intercambio de datos e ideas.

Para hablar y escuchar

En serio, ¿existen los marcianos?

Marte, el llamado “planeta rojo”, ha sido una verdadera tentación para astrónomos y escritores. H.G. Wells fue el primero que imaginó no sólo que Marte estaba habitado sino que su civilización le permitía invadir la Tierra (en su novela *La guerra de los mundos*, publicada en 1898). En este caso, incluso antes de saber que existieran, se cree que los marcianos siempre han querido conquistar nuestro mundo.

El planeta rojo es la segunda escala de la humanidad en busca de otros mundos, porque la primera estación fue la luna: Los últimos datos generados por las sondas espaciales dan la impresión de que Marte fue un planeta habitado en algún momento, que existe agua en él y que podría ser habitado por los hombres en el algún momento del siglo XXI.

La existencia de otras civilizaciones en el universo constituye una pregunta recurrente. ¿Estamos solos en medio del cielo? ¿Existirán civilizaciones más avanzadas que la nuestra? ¿Por qué no hacen contacto con nosotros?

Reflexionar sobre estas preguntas introducirá a los jóvenes lectores a temas científicos relacionados con la historia, la filosofía, la física y las matemáticas.

Recientemente, Rasmus Bjork, científico sueco, ha tratado de dar respuesta a la llamada “paradoja de Fermi”, nombre de un científico italiano que señaló en 1950 una contradicción: la posibilidad de la existencia de otras civilizaciones en el universo y la sospechosa ausencia de alienígenas que hayan visitado nuestro planeta.

Bjork, de acuerdo con sus propios cálculos, ha determinado que sí, efectivamente, existen otras civilizaciones fuera de nuestro mundo, situadas en la vía láctea, pero que en vista de las enormes distancias entre las estrellas y las tecnologías necesarias para atravesarlas, simplemente no nos han encontrado.

¿Será cierto?

Para comenzar un buen intercambio de ideas entre los jóvenes lectores puede realizarse la pregunta: ¿estamos solos en el universo?, y si es así, ¿por qué los marcianos no nos llaman, aunque sea por teléfono?

Para escribir

Avance y retroceso, descubrimiento y vida cotidiana

La vida tiene que ver, en gran parte, con maravillas como el control remoto de la televisión, los teléfonos celulares; las computadoras, la televisión por cable o el acceso a internet sin alambres; así como con la capacidad de almacenar en objetos muy pequeños grandes cantidades de información, como los dispositivos para grabar y escuchar música.

A partir del juego de los *porqués* (¿por qué vuela un avión?, ¿hay vida en otros planetas?, ¿nos invadirán los extraterrestres?, etc.), resultará interesante invitar a los jóvenes lectores a escribir un relato como respuesta a cualquiera de las preguntas planteadas en el grupo, con tema y extensión libres, tomando en cuenta que, como miembros de la humanidad, somos capaces de inventar respuestas a las grandes preguntas que nos dan insomnio.

Esa capacidad de imaginar soluciones es el patrimonio de los grandes escritores de ciencia ficción, quienes toman en cuenta un detalle: cada nuevo invento para hacer la existencia más sencilla, tiene sus consecuencias. Por ejemplo, el control remoto para cambiar canales de la televisión ha hecho que la gente no se levante de su sillón, que engorde gracias a una vida sedentaria, que consuma alimentos que no nutren y que permita que los mensajes de los medios masivos de comunicación gobiernen su vida.

Cada descubrimiento, entonces, tiene su lado negativo. Progresamos pero cambiamos nuestras vidas, a veces para retroceder.

Para seguir leyendo

Las puertas de otras lecturas

Cada uno de los autores seleccionados en esta antología tiene en común haber imaginado mundos posibles a los cuales ahora tenemos acceso. Así, Ray Bradbury, con sus *Crónicas marcianas* (1950), se adelantó a lo que ahora vemos: la posible colonización de Marte durante este siglo.

Por su parte, Arthur C. Clarke, autor de *2001, Odisea del espacio* (1968), ha imaginado la existencia de otras civilizaciones y, auxiliado por la historia y la filosofía, previsto, incluso, el fin de la humanidad.

H.G. Wells no sólo es un clásico del género, sino también el escritor que ha tocado casi todos los temas que han adquirido

vigencia en nuestros días, desde el uso de las drogas para mejorar la capacidad física e intelectual (*El nuevo acelerador*, incluido en esta antología) hasta el viaje por el tiempo (*La máquina del tiempo*, 1895).

Importante es explorar la obra de Philip K. Dick, debido a que buena parte de su producción ha sido llevada al cine, como la película de culto *Blade Runner* (1982) y *El vengador del futuro* (basada en el cuento incluido en esta selección *Lo recordamos a usted perfectamente*).

Isaac Asimov es otro de los grandes escritores del género que, además, aportó a la ciencia axiomas que están por cumplirse, como las contenidas en las llamadas “leyes de la robótica” en su obra *Yo, robot* (1950).

Stanislaw Lem es autor de la célebre *Solaris*, llevada al cine por Andrei Tarkovski en 1972.

El cine ha retomado, en distintos momentos, las obras de estos grandes autores para mostrarnos el futuro de nuestro planeta y de quienes lo poblamos, así como las paradojas que nos plantean sus textos.

Así, cada autor nos abre una puerta, ya sea para explorar sus obras o para ver las adaptaciones que otros medios, como el cine o la televisión, han hecho de ellas.

Los jóvenes lectores podrán reconocer en muchos de esos autores descubrimientos que actualmente tienen que ver con sus vidas cotidianas, como la inclusión del concepto *ciberespacio*, entorno creado por la interconexión de redes planetarias de sistemas informáticos.

El término *ciberespacio* fue popularizado por el autor estadounidense de ficción científica William Gibson, en su libro *Neuromante* (1984).

Conexiones curriculares

Español

- Emplear fuentes de consulta diversas y ampliar sus estrategias de lectura: comparar y seleccionar información adecuada para la mejor comprensión del texto, releer los pasajes que consideren difíciles y comentar sus interpretaciones.
- Escribir cuentos y reflexionar sobre las decisiones más adecuadas para conformar la trama, los personajes y los ambientes, con el propósito de crear estructuras narrativas.

- Revisar y corregir los textos que producen y alentar la consulta de diccionarios y manuales de redacción.
- Revisar y reescribir textos producidos en otras áreas de estudio, como la ciencia.
- Escribir la biografía de un científico con elementos como los momentos más importantes de su vida, las circunstancias históricas que lo rodearon y los sucesos paralelos que se consideren relevantes para entender su vida.

Ciencia y tecnología

- Valorar y analizar, desde la perspectiva de la ciencia, algunos de los problemas ambientales actuales, derivados de la acción humana.
- Considerar las interacciones entre el conocimiento científico, la tecnología y sus impactos sociales.
- Plantear preguntas, elaborar hipótesis e inferencias y construir explicaciones sobre algunos fenómenos físicos comunes.
- Valorar la contribución de la ciencia a la cultura y al desarrollo de los pueblos.
- Llevar a cabo experimentos, obtener información de diversas fuentes, utilizar diversos medios para efectuar mediciones, analizar datos y buscar alternativas de solución.

Conexiones al mundo

Todo es posible

No habría ciencia sin imaginación. Los científicos tienen mucho en común con los escritores de ciencia ficción, en el sentido de pensar soluciones a problemas comunes.

Nuestro siglo nos depara muchas sorpresas en los campos de la genética, la prevención de enfermedades, la economía, la cultura, los viajes espaciales, la tecnología informática, el entorno ecológico y la guerra.

Los jóvenes lectores tienen acceso a inventos que eran inconcebibles hace apenas 20 años, como los teléfonos celulares, las computadoras, el acceso a la información mediante internet o a nuevos medicamentos; asimismo, han surgido nuevas enfermedades, como el sida.

Quizás todo lo que vivimos comenzó en la imaginación de algún escritor o con un invento aparentemente insignificante, como es el caso del transistor, el cual derivó en la aplicación de

ALFAGUARA JUVENIL

la fibra óptica y el microchip, pequeños componentes que han hecho posibles las computadoras personales y la robótica.

La genética, por ejemplo, y sus implicaciones derivadas, como la clonación no sólo de animales sino también de seres humanos, se basa en el descubrimiento de la llamada “doble hélice”, el ADN (ácido desoxirribonucleico).

Los jóvenes lectores pueden descubrir que los medios de comunicación aparentemente simples, como la telefonía, el correo electrónico o el chat, son resultado de la investigación y el descubrimiento científicos.

La ciencia no es aburrida, la ignorancia sí.

Desarrollo: Gerardo Amancio y Ana Arenzana.

Grupo Santillana

ALFAGUARA

JUVENIL

Para uso exclusivo en las aulas como apoyo didáctico.

© Todos los derechos reservados para Santillana Ediciones Generales, S.A. de C.V., México, 2007