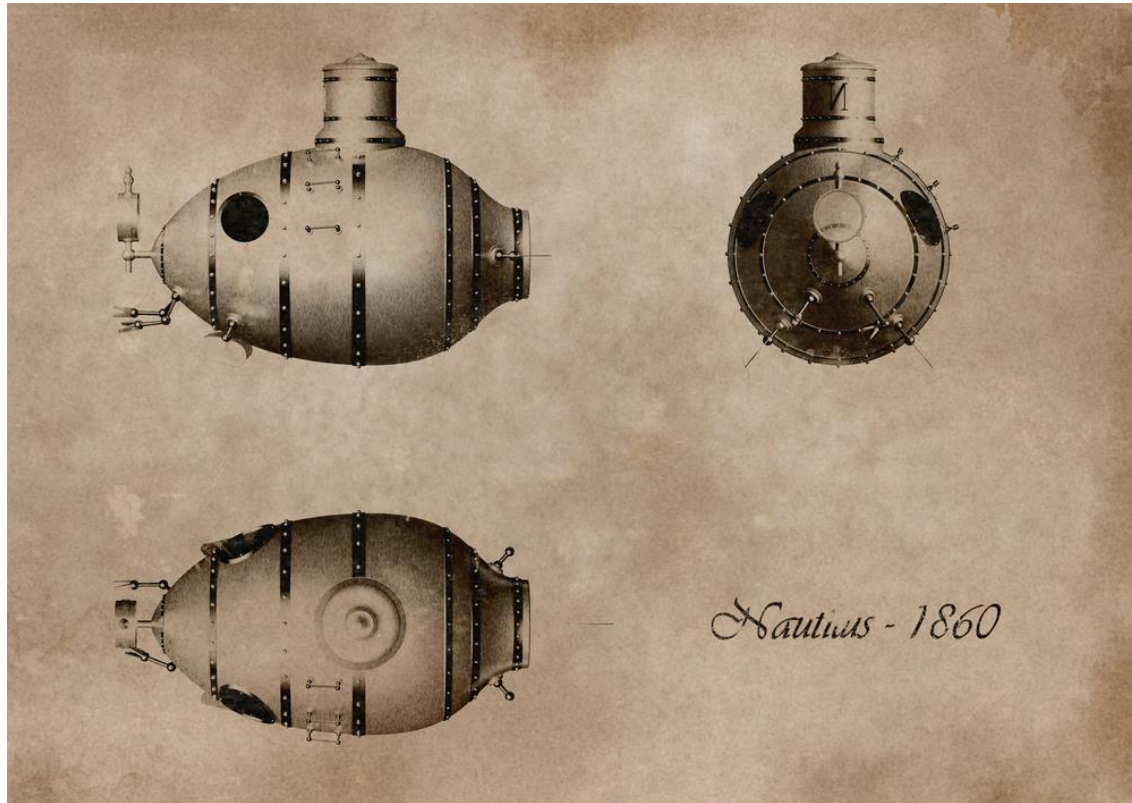


RECUERDOS DEL FUTURO



Si bien una materia prima de la literatura es la imaginación, incluso para las obras más realistas, hay quienes la usaron para crear mundos ubicados a décadas o siglos del momento en que fueron escritos. Veamos a algunos autores que alucinaron con el futuro y sus posibilidades.

Julio Verne (Francia, 1828-1905)

Un pionero que se anticipó a hitos tecnológicos que se hicieron realidad como naves espaciales, submarinos, helicópteros, motores eléctricos, entre otras cosas que no había en su época. Tres obras para engancharse, a pesar de largas páginas de disquisiciones sobre especies y máquinas: VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA (1869), VEINTE MIL LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO (1869) Y LA VUELTA AL MUNDO EN OCHENTA DÍAS (1872).

www.fundaciontelefonica.com.pe

[f /fundaciontelefonica](https://www.facebook.com/fundaciontelefonica) [i @fundaciontefpe](https://www.instagram.com/fundaciontelefonica)

[y /fundaciontelefonica](https://www.youtube.com/channel/UC...) [i @fundaciontelefonica](https://www.instagram.com/fundaciontelefonica)

Isaac Asimov (Rusia, 1920-1992)

En sus novelas y cuentos destaca la presencia de robots, viajes en el tiempo y sociedades del futuro. De hecho, algunas de sus obras se han adaptado al cine como EL HOMBRE BICENTENARIO o YO, ROBOT. Para muchos, La Guerra de las Galaxias le debe algo también a su saga de Fundación e Imperio. Un autor imprescindible, cuya erudición –ha firmado innumerables y entretenidos libros de historia, de distintas culturas y etapas de la civilización– le ayudó a imaginar el futuro de la Humanidad.

Ray Bradbury (Estados Unidos, 1920-2012)

Su obra más conocida, sin duda, es CRÓNICAS MARCIANAS (1950), conjunto de relatos acerca de la colonización de Marte. Sus obras contienen naves espaciales, autómatas y artefactos futuristas, como las paredes-pantalla en la novela FAHRENHEIT 451 (1953), que en realidad es un alegato contra las censuras, la banalización de la vida moderna, el autoritarismo y una defensa cerrada de la lectura como práctica de liberación de conciencias adormecidas. Una visión crítica del futuro por los peligros que el presente ya anuncia como tendencia.

Philip K. Dick (Estados Unidos, 1928-1982)

Es autor de ¿SUEÑAN LOS ANDROIDES CON OVEJAS ELÉCTRICAS? (1968), novela que sirvió de base para la película de culto BLADE RUNNER (1982). En sus obras hay androides y viajes espaciales, pero sobre todo profundizó en los peligros de la tecnología y la redefinición de lo humano, en sociedades que no logran darse cuenta de que están esclavizadas y controladas sutilmente por poderes oscuros que gracias al “progreso” acrecentarán su dominio.

J.G. Ballard (China, 1930-2009)

Su visión del futuro, según sus obras, era gris, pesimista, distópica. Los temas que trató, por ejemplo, fueron desastres ambientales (EL HURACÁN CÓSMICO, LA SEQUÍA, EL MUNDO SUMERGIDO), el fin del mundo (EL MUNDO DE CRISTAL), la sobrepoblación de las ciudades, la obsesión de la humanidad por la tecnología y las patologías, adicciones, derivadas de ello (LA EXHIBICIÓN DE ATROCIDADES, CRASH).

Varias de sus obras e ideas han sido adaptadas al cine, la televisión e, incluso, la música.

Angela Carter (Reino Unido, 1940-1992)

Periodista, guionista y docente, como escritora de ciencia-ficción se especializó en temáticas muy vecinas de la llamada fantasía heroica que buscaban retratar el presente, a veces desde un punto de vista femenino. En HÉROES Y VILLANOS (1969), por ejemplo, aborda el tema de la supervivencia y las decisiones humanas dentro de un mundo postapocalíptico. En EL DOCTOR HOFFMAN Y LAS INFERNAS MÁQUINAS DEL DESEO (1972) plantea lo siguiente: ¿qué tal si un científico crea máquinas para crear una plaga de ilusiones en una ciudad? Es una novela influida por el psicoanálisis y que, a pesar de su extravagancia, plantea potenciales situaciones que se podrían vivir en el futuro.

William Gibson (Estados Unidos, 1948)

Lo llaman el padre del ciberpunk, subgénero de la ciencia ficción que combina elementos como informática, internet, realidad virtual, hackers, futuro sombrío, juegos de computadoras, realidad virtual y mucho rock'n'roll. La obra clave de Gibson es NEUROMANTE (1984), la historia de un cowboy hacker que luego de realizar un encargo misterioso se da cuenta de las extrañas fuerzas que habitan y comienzan dominar la red. Si te gustan películas como THE MATRIX o GHOST IN THE SHELL, esta novela te gustará mucho.

APRENDE MÁS

1. Julio Verne y sus aportes al siglo XX
<http://culturacolectiva.com/julio-verne-y-sus-aportes-al-siglo-xx/>
2. Crónicas Marcianas, libro completo
<http://www.latertuliadelgranja.com/sites/default/files/Bradbury,%20Ray%20-%20Cronicas%20Marcianas.pdf>

3. Comentario sobre Neuromante, de William Gibson
<https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00508.htm>
4. J.G. Ballard en el cine, la música y la televisión
<https://jackeltuerto.wordpress.com/2016/06/23/j-g-ballard-en-el-cine-la-musica-y-la-television/>

Telefonica

FUNDACIÓN