

Entre dos bloques ideológicos: la ciencia ficción de Herbert Werner Franke

Campoamor Stursberg, Rutwig

Al hablar de ciencia ficción, tanto el entendido como el neófito tienden a identificar ésta con el ámbito anglosajón, que, aunque supone sin duda la clase dominante en el mercado, y está en el origen del género como marcado fenómeno de masas, no es en absoluto exclusiva de los países de habla inglesa. Sea mediante una nomenclatura distinta, o motivaciones distintas a las generalmente aceptadas, el fenómeno de ciencia ficción ha sido común a la mayoría de las naciones modernas. Llámese literatura de anticipación, fantasía científica o novela del futuro, todas las variantes contemplan, por una parte, un género de evasión, a la par de ser un vehículo sobre el que especular sobre el desarrollo científico y tecnológico y los peligros ocultos que tales descubrimientos pueden provocar a nivel social.

La existencia de una ciencia ficción nacional está indiscutiblemente relacionada con el nivel científico, tecnológico y social de un país, además del sistema político e ideológico dominante. La ciencia ficción anglosajona, y, en particular, la estadounidense, representa claramente la mentalidad de la sociedad de consumo, el sistema capitalista en sus distintos grados, y la (supuesta) libertad total del individuo. Muchos críticos del género han observado, con mayor o menor acierto, que el trasfondo de la producción anglosajona es una proyección del espíritu imperialista que marcaron importantes épocas, tanto en la creación y consolidación de los EEUU, como en la arrolladora expansión del Imperio Británico. Ciertamente, esta crítica no es exclusiva de los países de habla inglesa, sino que ha sido asimismo extrapolada a parte de la ciencia ficción europea,¹ e incluso asiática (léase japonesa), en un análisis del género enfocado desde una perspectiva mayo-

ritariamente influenciada por la filosofía de corte marxista desarrollada a principios de los años 1960. En este sentido, la producción procedente de los países pertenecientes a la otrora órbita soviética ha sido calificada de "humanista", carente de la violencia o el ansia conquistadora típicas de las sagas espaciales, y enfocada hacia un entendimiento y armonía cósmica, así como a una finalidad didáctica,² mientras que la occidental se define como "una literatura trivial cuya finalidad principal es el adoctrinamiento político".³

Ambas interpretaciones son insuficientes y parcialmente inexactas, al margen de ser excesivamente unilaterales y superficiales. Obviamente, hay autores que destacan por la vehemencia de sus convicciones políticas, que no dudan en diseminar en sus textos, tales como el marcado militarismo de un Robert A. Heinlein o Gordon R. Dickson, el fanático sectarismo de L. Ron Hubbard o la inquebrantable fidelidad al marxismo dialéctico de Alexei N. Tolstoi, Grigori B. Adamov o Aleksander R. Beliaev.⁴ Se trata, no obstante, de excepciones, y no de un conjunto representativo de la totalidad de escritores de ciencia ficción. De este modo, tanto Isaac Asimov como Joe Haldeman han mostrado una clara tendencia antimilitarista, enfocando su obra desde una perspectiva donde las confrontaciones bélicas son parte del decorado de la trama, y no un fin propagandístico o ideológico. De la misma forma, los ingleses James G. Ballard, Michael Moorcock, ajenos a toda alineación política o religiosa, suponen otro ejemplo que desmonta la tesis de la mentalidad expansionista, mostrando que el espectro de interpretaciones y motivaciones de los autores es sumamente amplio. Como máximos exponentes de la disidencia en el bloque oriental, cabe citar a los hermanos

Strugatski y Stanislaw Lem, estando su obra a menudo condicionada por las restricciones de contorno del sistema político o de la censura imperante. Siguiendo esta línea de pensamiento tan estricta, el escritor checo Karel Čapek tendría que ser incluido en la lista de autores belicistas, a la vista de novelas como *Krakatit* o la *Guerra con las salamandras*. Por tanto, al margen de las circunstancias personales y sociales de cada uno, la ciencia ficción occidental y oriental no pueden resumirse en manidos y superficiales clichés, trivializando los contenidos en base al origen geográfico o la época histórica de los autores. Todos los defectos y virtudes que se enumeran son igualmente aplicables, con pequeños ajustes de estilo, a los autores representantes de ambos bandos.

Fuera de los dos grandes bloques anglosajón y del (extinto) Telón de Acero, la ciencia ficción de países no alineados a éstos ha sido tradicionalmente devaluada como una copia de menor calidad e interés, carente de particularidades intrínsecas, y encasillada frecuentemente como una literatura de pacotilla exclusivamente centrada en el entretenimiento.⁵ Este juicio, decididamente injusto y falso, es, no obstante, una consecuencia lógica de la difusión y comercialización de la ciencia ficción a nivel global, así como del desconocimiento de los autores externos al círculo más comercial, por no mencionar la obcecación ideológica de algunos críticos y sociólogos estudiosos del género. La barrera idiomática y la inaccesibilidad editorial son, sin duda, hechos que no han sido adecuadamente ponderados, y que han dado lugar a dichas interpretaciones unilaterales. Es natural que el lector anglosajón no desarrolle un gran interés por obras que no están escritas en su idioma, o hayan sido traducidas con un mínimo de rigor. De la misma forma, la difusión de autores anglosajones o europeos no alineados en los países del Este fue mínima, por cuestiones de censura política, o como consecuencia de traducciones desastrosas.⁶

Hay muchos y meritorios autores y obras de ciencia ficción que no pertenecen a ninguno de los grandes grupos descritos, que

se identifican incorrectamente con la ciencia ficción propiamente dicha. En lo que se refiere a la ciencia ficción europea, caben pocas dudas de que exhibe influencias externas, que, sin embargo, no disminuyen su originalidad, y muestran con frecuencia trazos de una identidad y trascendencia propias.

En consecuencia, merece la pena repasar la obra de importantes autores que, fuera del área de influencia de su lengua natal, no han trascendido generalmente al aficionado extranjero, y que de ser mencionados en las grandes colecciones o antologías, lo son meramente a título testimonial.⁷ Comenzamos este periplo con un autor de gran relevancia, pero lamentablemente poco conocido, al haber escrito en un idioma no mayoritario y no haber sido considerado ampliamente en traducciones. Nos referimos al austríaco Herbert Werner Franke (1927-2020), físico de formación, experto en cibernética,⁸ espeleología,⁹ así como un pionero en las áreas del arte digital y las gráficas por ordenador, donde escribió un influyente texto sobre los principios cibernéticos de la estética. Al margen de su actividad como autor y ensayista, Franke contribuyó decisivamente a la difusión de la ciencia ficción de calidad, como editor de diversas colecciones que marcaron tendencia a partir de los años 60, así como a la difusión del arte creado por ordenador,¹⁰ faceta que combinaría asimismo con la literatura.

Su extensa curiosidad intelectual e imaginación creativa lo convierten en un escritor clave para tender un puente entre la ciencia ficción, las artes visuales y las (emergentes) tecnologías digitales, sin caer en los tópicos o manierismos habituales. Su legado constituye una profunda reflexión filosófica sobre el papel de la tecnología en el desarrollo social y cultural, así como de la evolución del individuo en un contexto crecientemente tecnológico y una cada vez mayor dependencia digital. Su hábil manejo de la lengua, desplegado de forma breve, precisa y llena de acrónimos y tecnicismos, es un espejo de la progresiva tecnificación de la sociedad y, a la par, simboliza el creciente empobrecimiento del ser humano y

la progresiva reducción de su capacidad de comunicación con sus congéneres.

Un elemento común y reiterado en la obra de Franke es la constante angustia ante una tecnología todopoderosa, del control total y la indefensión del individuo ante regímenes dictatoriales o impersonales, pero marcadamente totalitarios, que reducen la esencia de la especie humana a la de un autómatas, sin posibilidad de pensar y decidir por sí mismo. En este sentido, al margen de ser un reputado representante de la ciencia ficción dura, como pone de manifiesto la solvencia de su formación académica, Franke es asimismo un sutil moralista, frecuentemente pesimista, que nos advierte de los peligros de delegar nuestra identidad como seres individuales a la máquina, aunque sea para facilitarnos en apariencia la existencia. Como experto y pionero en cibernética, Franke es plenamente consciente de que todo avance está caracterizado por un punto sin retorno, tras el cual la dependencia es absoluta.

Pese a ser un autor de gran profundidad e incuestionable carisma, creador de ingeniosos ambientes y anticipador de algunas de las patologías sociales que comenzamos a experimentar en la actualidad, su obra es largamente ignorada y prácticamente inaccesible para el aficionado, fuera del ámbito de la ciencia ficción de los países de habla alemana.¹¹

El debut de Franke como autor de ciencia ficción puede fijarse en 1960,¹² con la publicación del compendio de relatos cortos *El cometa verde*,¹³ en el que se vislumbra ya la gran variedad de temas y la profundidad con la que el autor elabora las tramas. Se considera el amplio abanico de temáticas del género, desde la exploración y colonización espacial, la búsqueda de formas de vida extraterrestre y las consecuencias psíquicas del aislamiento de los cosmonautas, hasta cuestiones propias de las distopías clásicas, tales como la manipulación y sometimiento del individuo, el temor opresivo a ser subyugado por la máquina, o la incapacidad de discernir la realidad. La preocupación por la alteración y manipulación de la realidad con el fin del adoctrina-

miento o la anihilación de la identidad individual es otra de las temáticas que Franke desarrolla con asiduidad.

Ya en sus primeras novelas, como *La red del pensamiento* (1961), se plantean interesantes dilemas al respecto, en la que el individuo, aun siendo consciente de que está siendo engañado, puede preferir una fantasía placentera a confrontar su mundana existencia real. La obra se compone de diversos capítulos inconexos, que, no obstante, forman parte de un esquema coherente y bien perfilado, aunque el lector no tenga clara cuál es, finalmente, la sustantividad de los personajes. Se describe en primer lugar la exploración de un extraño planeta, en el que los investigadores encuentran un viejo laboratorio en el que se conservan en suspensión varios cerebros. Este descubrimiento lleva a los expedicionarios a tratar de reanimar estas conciencias mediante el uso de una computadora. Aunque tienen éxito en su empeño, comprenden demasiado tarde que han desencadenado una catástrofe, ya que la conciencia despertada asume el control de todo, y se impone a los humanos.

El siguiente capítulo no tiene en apariencia conexión con lo anterior, ya que trata de un planeta cubierto de un océano blanquizco en el que flotan extrañas estructuras ramificadas.¹⁴ Dos exploradores analizan estas formaciones y reconocen en ellas las señales de una inteligencia extraterrestre. Obrando en contra de las directrices recibidas, es severamente sancionado por sus acciones. El contexto varía nuevamente de forma drástica en el siguiente capítulo, donde un dictador depuesto trata de escapar de su planeta con la ayuda de un fiel asistente. Hacia mitad de la novela se ofrece finalmente una explicación a las tramas inconexas. Un tribunal de juristas y psiquiatras se reúnen para deliberar sobre un paciente llamado Eric Frost, cuya lealtad al sistema debe ser evaluada. Para ello, se ha sometido al paciente a la "red del pensamiento", un sistema que genera realidades virtuales en el cerebro del paciente, y que analiza las reacciones del mismo con el fin de descubrir potenciales desviaciones sobre el com-

portamiento ciudadano exigido y programado. Ante el resultado negativo del examen, que significa una intervención quirúrgica para enmendar su falta de fidelidad, Frost planea escapar con ayuda de un auxiliar del psiquiátrico, y ambos se refugian en el alcantarillado de la ciudad, donde no existe control estatal. Allí se encuentran con otros inadaptados, en una especie de sociedad llena de violencia cuya única máxima es la supervivencia. Sin embargo, también esto resulta ser una proyección, con el fin de evaluar la obediencia de la asistente, que ya ha dado signos perceptibles de inconformismo. Se suceden diversos episodios donde ya no se puede distinguir cuál es la realidad y qué es fantasía, ni tan siquiera al final, donde se revela que los cerebros hallados en el planeta muerto descrito al principio de la obra son en realidad los de Frost y la asistente.

El hábil juego que despliega el autor mezclando aparentes realidades admite, según algunos críticos, interesantes interpretaciones, como la creciente necesidad de evadirse de la rutina diaria mediante fantasías cada vez más elaboradas, y el anhelo interno de muchos en protagonizar epopeyas memorables que proporcionen un sentido a su anodina existencia.

La novela *La trampa de cristal*, aparecida en 1962, tiene como tema central el control humano mediante drogas. Relata la historia de Phil Abersen, un soldado cuya existencia se mueve monótonamente alrededor de maniobras militares sin sentido, y bajo los permanentes efectos de sustancias estupefacientes. Hastiado por esta situación, Abersen trata de desintoxicarse y elabora un plan para asesinar a su comandante, un dictador implacable cuya autoridad se sustenta en el uso de las drogas. En una trama paralela, se va desvelando la extraña realidad que rodea al protagonista. Después de una catástrofe nuclear, los supervivientes escapan al espacio en busca de un nuevo planeta donde puedan establecer una sociedad estable. El comandante de la nave, un peligroso megalómano que a su vez ejerce de médico, está obsesionado por la disciplina y el orden, así co-

mo el control absoluto sobre sus hombres. Por este motivo, les narcotiza y manipula para que piensen que son soldados cuyos sufrimientos están destinados a contener el ataque de un ilusorio enemigo. Obsesionado con la inamovilidad y firmeza de su sistema social, el comandante es incapaz de reconocer que la rigidez y falta de estímulos de su régimen militar constituye, a su vez, su mayor debilidad.

El protagonista va descubriendo paulatinamente los hechos, que fortalecen su determinación de matar al comandante. Sin embargo, cuando finalmente se enfrenta a él, es incapaz de ejecutarle: su convicción de que sin un líder la vida ya no es posible le inhabilita para el asesinato. Resignado, vuelve a caer en el vicio narcótico y la apatía. A pesar de la derrota de Abersen, el dictatorial sistema ha comenzado a debilitarse, como consecuencia de las dudas generadas por la resistencia del protagonista, abriendo la posibilidad de cambios en el futuro. La novela acaba con la descripción de unos documentos que detallan que la colonia ha hallado nuevos caminos de evolución, rompiendo la férrea estática de la dictadura.

Las dictaduras políticas también constituyen el tema central de otras dos novelas, *Escuela de superhumanos* (1980) y *El frío del Universo* (1984), en la que los protagonistas logran liberarse de una realidad amañada y tratan de combatir al antagonista digital.

La temática tiene ciertas similitudes con *El desierto de acero*, obra aparecida también en 1962, en la que el mundo está dividido en dos grandes bloques después de una conflagración mundial. Ambas potencias, la americana y la europea, están sometidas a un régimen totalitario, y pese a los estragos de la última guerra, que ha dejado amplias regiones inhabitables como consecuencia de la radioactividad, sus dirigentes siguen enfrentados y planificando un nuevo conflicto, con el fin de luchar por los recursos y establecer el control total. La novela trata de un agente europeo, envuelto en multitud de intrigas y conspiraciones, que comprende finalmente que la realidad que

le rodea es una burda y opresiva manipulación para mantener el *statu quo* de confrontación bélica, a la vez que descubre la existencia de una misteriosa facción que actúa en ambos continentes y trata de forzar un cambio político y social. Finalmente, la única libertad a la que el agente puede acceder es aquella que ofrecen unos exiliados que se han refugiado en la Luna.

La creciente preocupación por una tecnología que va desplazando el factor humano en la evolución social queda plenamente plasmada en *La torre de marfil*, obra publicada en 1965, en la que un grupo de idealistas y aventureros tratan infructuosamente de combatir la pérdida de libertad e identidad en una sociedad superpoblada controlada por los computadores. Pese a sus esfuerzos, los inconformistas no pueden influir en la masa social, completamente dependiente de un sistema automatizado que les exonera de toda responsabilidad y autonomía, pero que satisface sus necesidades primarias, hundiéndolos en un conformismo fatal. La dependencia de la población es tan extrema, que un cambio tan sólo supondría la sustitución de los computadores por dictadores humanos, sin capacidad real para incrementar el bienestar o la libre determinación de las personas. La revolución fracasa, en parte debido a la propia estructura del grupo subversivo, basado en la ciega obediencia, factor determinante para anular cualquier iniciativa propia y efectiva. Los rebeldes de la rebelión escapan al espacio, donde inevitablemente perecen, uno tras otro, como consecuencia de las luchas internas, por lo que sus ideales de libertad también se van diluyendo. Los pocos supervivientes logran finalmente encontrar un planeta desierto en el que intentar la creación de una nueva sociedad. Sin embargo, a falta de una masa social que la sustente, también este conato de sociedad fracasa, lo que obliga a los derrotados idealistas a abandonar el planeta y refugiarse en su nave espacial. Un inesperado encuentro con una civilización extraterrestre les proporciona una salida a sus ansias de libertad, aunque el precio a pagar es alto: la renuncia a su existencia corporal y sus

recuerdos. La conclusión que el autor nos trasmite es que la superpoblación es un factor clave en la disolución de la identidad personal.

La novela *La zona cero* (1970) es, por otro lado, una turbadora reflexión sobre la existencia humana: en un entorno de progreso exclusivamente tecnológico, la existencia humana es meramente accesorio. El uso constante de sofisticados términos científicos y tecnológicos suponen un efectivo recurso para la descripción de la atmósfera claustrofóbica de la novela.

Siglos después de una confrontación nuclear entre dos superpotencias, una de ellas envía una expedición al territorio enemigo, con el fin de analizar las posibilidades de anexión. Completamente desconectada del mundo exterior, la llamada zona cero ha evolucionado de forma independiente. La naturaleza ha dejado de existir en esta región, y los escasos habitantes de la zona, que viven en extrañas edificaciones aisladas completamente del entorno, disfrutan en apariencia de un paraíso tecnológico que suple todas sus necesidades, manteniéndolos en un permanente estado de ociosidad y distracción. Aunque científicamente avanzados sobre los invasores, la ciencia se ha pervertido en grotescas experiencias, de naturaleza fundamentalmente genética, con el fin de crear nuevas atracciones para una población aletargada. El anónimo protagonista, que logra acceder a una de estas edificaciones y es acogido con amabilidad por sus moradores, empieza a cuestionar la tecnología como fin último de la evolución, a la vista de las perversiones que va descubriendo. Como único expedicionario que logra regresar, es inmediatamente apresado por sus superiores, al ser considerado un factor de riesgo por los conocimientos que ha adquirido. Finalmente, el protagonista logra evadirse de su cautiverio, mientras la potencia invasora inicia los planes de anexión, ávida de apropiarse de la tecnología de la zona cero. El destino del protagonista no se aclara, quedando abierto el final de la novela.

Entre las pocas novelas traducidas al castellano, destacamos *Ypsilon Minus* (1976),

una distopía tecnocrática cuyo contenido es plenamente actual. En un mundo marcado por la contaminación ambiental y un estricto control de la sociedad por parte del Estado, el ciudadano medio es un mero autómatas que ejecuta sin vacilación las funciones para las cuales ha sido designado, incluidas las actividades de reproducción y recreo, que están rigurosamente programadas y son obligatorias. La ciudadanía está dividida en diferentes estratos, desde una clase A para las élites dirigentes, hasta una ignominiosa clasificación Y-, cuyo significado nadie parece conocer, pero que todos asocian a la anulación. El protagonista es un operador de la central de computadores, llamado Benedikt Erman, cuya monótona tarea consiste en la verificación y actualización de los expedientes de clasificación que le proporciona el ordenador central. Cuando recibe el encargo de evaluar su propia ficha personal, el terror se apodera de Erman, que teme ser relegado al estado de Y-. Analizando los datos registrados, descubre un vacío que cubre tres años de su existencia, que el protagonista trata de recuperar por todos los medios a su alcance. Investigando a través de canales no permitidos, Erman descubre que fue el organizador de un grupo de resistencia contra el gobierno, siendo sus cabecillas descubiertos y "reprogramados". La clave de la conspiración se sitúa en unos documentos perdidos cuyo contenido detalla toda la estructura computacional del sistema, y que constituyen la llave para dismantelar el opresivo control sobre la ciudadanía. Utilizando su maestría como programador, que va recuperando progresivamente, el protagonista inicia una frenética búsqueda de los documentos que le permitan iniciar un cambio radical de la sociedad.

Pese a que algunos de los elementos descritos en la novela, como la tecnología de computadores, está claramente desfasada, el texto es muy meritorio e invita a la reflexión sobre los riesgos de automatizar todos los aspectos sociales de la existencia humana. Un elemento especialmente interesante de la obra es la inserción de tex-

tos y decretos estatales, en los que se especifican las medidas de represión y manipulación empleadas por las autoridades para controlar a la población, evitar posibles sublevaciones, así como corregir los actos de insumisión.

La otra novela traducida a nuestro idioma es *La caja de las orquídeas* (1961),¹⁵ cuyo telón de fondo es un planeta Tierra llegado al extremo de la tecnificación, y donde los seres humanos han degenerado en meros consumidores de sensaciones. La ciencia se ha devaluado hasta convertirse en un mero entretenimiento, carente de un espíritu innovador o guiado por la curiosidad. De este modo, la búsqueda de vida en el cosmos se ha transformado en una insulsa actividad deportiva, en la que dos o más equipos de exploración compiten por encontrar vestigios de civilizaciones extraterrestres. La trama se sitúa en un planeta de tipo terrestre, en el que dos equipos exploran las ruinas de una ciudad de incomprendible arquitectura y un elevado nivel tecnológico. El centro de la urbe, en marcado contraste con su periferia, se asemeja a una población medieval de trazos sospechosamente humanos. No obstante, los expedicionarios-concursantes no tardan en descubrir que se trata de una mera proyección holográfica, que oculta un enorme centro de control. Los protagonistas logran reactivar algunos de los ingenios hallados, y descubren en viejos archivos que los constructores eran, en efecto, de apariencia humana. Este hecho desencadena en los exploradores un verdadero deseo de descubrir más sobre la evolución y extinción de esta civilización. Se les plantea incluso la fabulosa posibilidad de encontrar aún supervivientes, ocultos en inaccesibles estructuras subterráneas. Llama la atención del lector la descuidada e incluso negligente actitud de los protagonistas, que incluso se matan entre ellos, aunque, de forma inexplicable, reaparecen al poco. Mediante sutiles detalles el autor va revelando que los expedicionarios no son realmente personas, si no androides (en terminología moderna, podríamos identificarlos con "avatares") accionados a distancia por usuarios humanos

cuya existencia se ha reducido a una realidad virtual, al estar permanentemente conectados a un ordenador, que transmite las experiencias y sensaciones entre humano y réplica artificial mediante un sofisticado sistema tecnológico, creando de esta forma una ilusoria existencia paralela. Es destacable que Franke tuviese una visión de futuro tan certera, al anticipar la realidad virtual de forma tan precisa, así como advirtiese del grave peligro que estos entornos virtuales suponen para la integridad mental de los individuos, que son finalmente incapaces de distinguir su identidad real de aquellas creadas por medios cibernéticos. *Sirius Transit* (1979) es otro claro ejemplo donde se difuminan la realidad y las proyecciones digitales. El protagonista de la historia, Barry Griffin, viaja a Santa Mónica para solicitarle un empleo a su hermano, presidente de la compañía Sirius Transit, que tiene el monopolio de colonización de un planeta de tipo terrestre recientemente descubierto, en el que aún existe un entorno natural no contaminado y supone, por tanto, un paraíso para los humanos, hastiados de una Tierra excesivamente tecnificada y urbanizada. Ante las constantes y tajantes negativas de su hermano en recibirle y proporcionarle un pasaje al paraíso, Barry empieza a sospechar que no todo es tan idílico como se vende, viéndose paulatinamente envuelto en una espiral de intrigas y secretismo que le llevan a descubrir que el aparente edén prometido es, en realidad, una puerta hacia la perdición. Obstinadamente, Barry trata de desentrañar el secreto de Sirius Transit, pero el precio a pagar es excesivo: el protagonista se pierde en un sistema de ilusiones perfectas, en los que ya no existe distinción entre realidad, manipulaciones mentales y proyecciones digitales que simulan una existencia paralela.

Otra muestra de cómo Franke juega con maestría con las ilusiones y la realidad, elaborando sutiles engaños mentales, la encontramos en *Transpluto* (1982), que cuenta el viaje de una nave espacial que ha dejado atrás el Sistema Solar, en busca de nuevos horizontes donde la humanidad en-

cuentre un reducto de libertad. No está claro si los cosmonautas actúan con voluntad propia o son manipulados por un orden superior. Los viajeros se enfrentan a enigmáticos fenómenos estelares que les hacen dudar de los fundamentos de la física, tal y como los conocemos, en los que se mezclan incluso ingredientes místicos, que van minando la confianza y la determinación de los expedicionarios, hasta hacerles perder el control sobre la realidad.

Más compleja (o confusa) es *Muerte de un inmortal* (1982), en la que un neurólogo llamado Arvid es enviado, junto al cuerpo congelado de un notable sabio, al planeta Nathan 4, una colonia donde los científicos viven en completo aislamiento, y en la que el científico enfermo debe ser reanimado y curado de una grave dolencia. Sin embargo, los acontecimientos se tuercen desde el principio. La nave aterriza en el lugar inexacto, y Arvid es reclutado como soldado, sin que nadie se interese por la suerte del sabio. Sólo mediante su ingenio logra el protagonista evadirse del campo militar y llegar al enclave de los científicos, donde descubre con espanto que nadie tiene ningún interés en ocuparse del ilustre enfermo, si no que su ocupación principal consiste en desarrollar métodos para la manipulación humana. Arvid contacta con una organización clandestina, donde le informan que no existe posibilidad de retorno a la Tierra: Nathan 4 es, por tanto, una especie de penitenciaría elitista, y no la cuna de esperanza y progreso científico que Arvid creía. El propio título de la novela es desconcertante, ya que no se proporciona una explicación del todo convincente. El aislamiento de los científicos (al contrario del grupo militar formado en el planeta) no estaría justificado por suponer un peligro para un gobierno estático y despótico de la Tierra. Al contrario, son extremadamente útiles desarrollando técnicas para el control total del individuo. Nuevamente, el final de la novela combina optimismo y fatalismo, sugiriendo una posible evolución futura que invierta la situación.

A mediados de los años 1980, como consecuencia natural de la constante degrada-

ción del medio ambiente, Franke añade el tema de las catástrofes ecológicas a su obra. Tres son las novelas en las que se considera la cuestión, *Tiempo final* (1985), *La estrella de Job* (1988) y, finalmente, *Cyber City Sur*, aparecida en 2005, aunque el peso de la trama sigue estando, como es habitual, en la mezcla de realidades (virtuales), la adulteración de la condición humana por medios tecnológicos y la apatía de una vida sin un objetivo definido. Destaca que, en la primera de estas novelas, las cavernas subterráneas juegan un relevante papel,¹⁶ no exento de motivaciones tanto psíquicas como oníricas, en oposición a las ciudades-cúpula, estáticas y decadentes, donde la humanidad languidece sin remedio. Se trata de una sugestiva metáfora sobre la reconciliación de la naturaleza y la técnica a través del arte, mediante la evocación de la similitud de las cuevas con las catedrales góticas.

Como una curiosa combinación de obra escrita y medios audiovisuales, merece la pena mencionar *DEA ALBA* (1988), una extraña historia en colaboración con Michael Weisser que debe leerse, para una completa comprensión, acompañada de una banda sonora compuesta por ordenador. Es un intento de descripción de algo que no puede expresarse en palabras. Una expedición aterriza en un remoto y extraño planeta, donde encuentran una inteligencia con la que tratan de establecer contacto. Los primeros intentos fracasan estrepitosamente, hasta que los extraterrestres toman la iniciativa y ponen en práctica una extraña modalidad de comunicación que, lejos de los conductos sensoriales usuales, se basa en imágenes y sonidos directamente proyectadas en la psique de los humanos. Claramente, se trata de una obra experimental que pretende iniciar una búsqueda de nuevas vías de comunicación y la estética en un contexto puramente científico.

Escape a Marte (2007) es una de las últimas obras de ficción de Franke, en la que se mezclan los temas clásicos del género con los últimos desarrollos audiovisuales, en particular, las irritantes e invasivas producciones televisivas del tipo "reality show".

En el siglo XXIII una expedición de ocho cosmonautas es enviada a Marte, para localizar un antiguo emplazamiento construido por los chinos dos siglos antes, en el que supuestamente se ocultaron vestigios de la última dinastía imperial. A modo de espectáculo televisivo, todo el desarrollo de la expedición se graba en tiempo real. Los expedicionarios son, con alguna excepción, ciudadanos marcados como no enteramente fiables, críticos con una sociedad centralizada y dictatorial dirigida por una inteligencia artificial llamada "Barbie Brain". Esta discrepancia en la elección del equipo se explica cuando el líder de la expedición, un tal Ramsés, revela que la finalidad es salvar a sus compañeros del impacto de un asteroide que va a destruir la Tierra. Los expedicionarios son capturados por unos sofisticados androides que los llevan a la base china, aunque dos de ellos logran evadirse. Los acontecimientos se precipitan a partir de este momento, y se descubre que el tesoro guardado en la base no tiene nada que ver con insignias imperiales, sino con un depósito de paladio que los chinos habían extraído de unas minas. Inesperadamente, el amenazador asteroide se fragmenta, y sólo unos pequeños restos caen en la Tierra, sin producir grandes daños. El hallazgo del paladio trastorna a Ramsés, que asesina a tres de los cosmonautas y trata de escapar con un cómplice. Pese a su elaborado plan, no puede escapar de los androides, que finalmente le eliminan.¹⁷ No obstante, antes de morir, Ramsés ha activado la secuencia de despegue de su nave, lo que obliga a los cuatro supervivientes a emprender una carrera contrarreloj para escapar tanto de los androides como del inhospitalario Marte.

Las novelas de Franke, entre las que tan sólo hemos comentado algunas de las más meritorias o exitosas, son complementarias de otros tantos varios volúmenes de relatos cortos, entre los que destacan especialmente *La herencia de Einstein* (1972), *El regreso de Zarathustra* (1977), *Paraíso 3000* (1981) o *El espejo del pensamiento* (1990). En ellos retoma el estilo de su primer libro, siendo cada relato una muestra del ingenio del au-

tor. Por otra parte, su actividad tanto en la creación del arte digital como en la cibernética está indisolublemente ligada a sus mundos imaginados, sin renunciar nunca a la convicción de que, pese a la naturaleza algorítmica o computacional de una obra de arte, ésta es final- e indiscutiblemente producto de la mente humana. En este sentido, Franke se mostró siempre como un firme oponente del transhumanismo.

Como reflexión final, a lo largo de su dilatada obra, que contempla una ciencia ficción con un fuerte contenido tanto científico como filosófico, Franke desarrolló un estilo propio y característico, siendo además un escritor muy exigente al nivel lingüístico. La temática de sus libros es generalmente compleja, plagada de partes en apariencia desconectadas y tramas secundarias, pero sutilmente ligadas, en la que se exploran en profundidad temas tecnológicos, la moralidad de ciertas tendencias y disciplinas científicas, el desarrollo, influencia y potenciales riesgos de la inteligencia artificial, la confrontación con entidades extraterrestres o la psicología del humano enfrentado a situaciones que escapan a su comprensión inmediata. Las cuestiones que trata, pese a ciertas obsolescencias (particularmente referidas a las ciencias de la computación), pero lógicas debidas al tiempo transcurrido desde su publicación, siguen siendo actuales e, incluso, están cobrando un sentido que no tuvieron en su momento, al corresponder a fenómenos sociales, políticos y económicos que aún no se habían manifestado, pero que se vienen observando desde hace algunos años, suponiendo una inquietante premonición de los cambios sociales y estructurales que se están produciendo. Herbert W. Franke es, sin duda, uno de los grandes desconocidos de la ciencia ficción, que no tiene nada que envidiar a los consagrados grandes maestros del género. Una adecuada traducción de su obra, al margen de enriquecer la oferta de ciencia ficción profunda, mitigaría notablemente la peyorativa opinión concerniente a la ciencia ficción europea, sin traicionar por ello el sempiterno

principio del beneficio comercial, que no deja de ser, nos guste o no, un factor determinante dentro y fuera de la ciencia ficción.

REFERENCIAS

BELIAEV, A. R. 1938 *Sozdamim sovetskaya nauchnaya fantastika!* Detskaya Literatura **15/16**, 1-8.

DAVENPORT, B. (ed) 1959 *The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism*, Chicago, Advent

FRANKE H. W. 1960 *Der grüne Komet*, München, Goldmann Verlag.

FRANKE H. W. 1962 *Die Glasfalle*, München, Goldmann Verlag

FRANKE H. W. 1962 *Die Stahlwüste*, München, Goldmann Verlag

FRANKE H. W. 1965 *Der Elfenbeinturm*, München, Goldmann Verlag

FRANKE H. W. 1970 *Estética cibernética*, Boletín del Centro de Cálculo de la Universidad Complutense **12**, 11-15.
<https://revistas.ucm.es/index.php/BCCU/article/view/50518>

FRANKE H. W. 1974 *Zone Null*, New York, Seabury Press.

FRANKE H. W. 1974 *The Mind Net*, New York, DAW Books

FRANKE, H. W. 1974 *Phänomen Kunst: die kybernetischen Grundlagen der Ästhetik*, Köln, DuMont Schauberg

FRANKE H. W. 1978 *Ypsilon Minus*, Barcelona, Editorial Bruguera

FRANKE H. W. 1978 *La caja de las orquídeas*, Barcelona, Martínez Roca,

FRANKE H. W. 1979 *Sirius Transit*, Frankfurt am Main Suhrkamp

FRANKE H. W. 1982 *Transpluto*, Frankfurt am Main Suhrkamp

FRANKE H. W. 1982 *Tod eines Unsterblichen*, Frankfurt am Main, Suhrkamp

FRANKE H. W. 1985 *Endzeit*, Frankfurt am Main, Suhrkamp

FRANKE H. W. 1988 *Hiobs Stern*, Frankfurt am Main, Suhrkamp

FRANKE H. W. 2005 *Cyber City Süd*, München, DTV

FRANKE H. W. 2007 *Flucht zum Mars*, München, DTV

KOENIG P. W. 1977 *Interviews with Two German Science Fiction Writers*, *Extrapolation* **18**(2), 150-154

NAGL, M. 1972 *Science Fiction in Deutschland: Untersuchungen zur Genese, Soziographie und Ideologie der phantastischen Massensliteratur*, Tübingen, Tübinger Vereinigung für Volkskunde

SADOUL, J. 1975 *Histoire de la science-fiction moderne*, Paris, Éditions J'ai lu

SUVIN, D. 1979 *The Metamorphoses of Science Fiction*, New Haven, Yale University Press

VV. AA. 1976 *Lo mejor de la ciencia ficción alemana* (Libro Amigo 380), Barcelona, Editorial Bruguera

NOTAS

[1] En especial, autores con tendencia nacionalista del período de entreguerras, como Hans Dominik.

[2] Posiblemente, de los occidentales, sólo H. G. Wells estaría incluido en esta categoría.

[3] Véase por ejemplo el partidista estudio de Manfred Nagl, no exento, sin embargo, de ciertas conclusiones francamente interesantes.

[4] En concreto, Beliaev trató en 1938 de establecer y caracterizar en un ensayo la creación de una ciencia ficción típicamente soviética (véase la bibliografía).

[5] Esto se aplica especialmente a ciertas publicaciones de baratillo, tales como la saga de Perry Rhodan, una interminable opereta espacial (comenzada en 1961 y aún en curso) de corte belicista que, sin duda, ha sido una de las principales fuentes de inspiración para muchos críticos con una visión sesgada y reducida del género.

[6] Incluso, reconocidos expertos e historiadores de la ciencia ficción como Jacques

Sadoul sostienen que la ciencia ficción no anglosajona es de menor valía, exceptuando naturalmente la francesa.

[7] Un ejemplo es la doble entrevista (H. W. Franke y C. Rasch) que la revista de crítica *Extrapolation* publicó en 1977, como comparativa de la ciencia ficción en la Alemania Federal y Democrática.

[8] Véase, por ejemplo, el texto de la conferencia que el autor impartió en 1970, y publicada en el Boletín del Centro de Cálculo de la Universidad Complutense.

[9] Autor de un novedoso método de datación de sedimentos cavernarios basados en C¹⁴.

[10] Véase por ejemplo el enlace <https://art-meets-science.io>.

[11] La lista completa de las obras de Franke y las (pocas) traducciones existentes puede consultarse en el enlace <https://www.isfdb.org/cgi-bin/ea.cgi?15582>.

[12] Algunos de los relatos recopilados en este libro habían aparecido anteriormente en 1953 en la revista cultural vienesa *Neue Wege*.

[13] De los 65 relatos que forman este libro, sólo nos consta la traducción de uno sólo, titulado "*Devorador de calcio*", aparecido en una antología de la Editorial Bruguera.

[14] Observamos aquí cierta analogía con *Solaris*, de S. Lem.

[15] Única novela de Franke que ha servido como guion cinematográfico; en este caso, de la película húngara *Az orchideák bolygója*, dirigida en 1976 por András Rajnai.

[16] El autor despliega aquí sus amplios conocimientos de espeleología, así como su fascinación por las impresionantes formas artísticas naturales que, en ocasiones, se encuentran en las cuevas.

[17] Presumiblemente, los chinos habían dejado los androides como guardianes del depósito de paladio, lo que explicaría el aparente abandono de la base.