

¿QUÉ ES LA CIENCIA-FICCION?

por Guillem Sánchez y Eduardo Gallego

1) Género y tema.

Un tema recurrente entre lectores de ciencia ficción consiste en discutir sobre qué definición de la misma es la más adecuada. Se trata de una tarea ardua porque es una literatura amplia y que varía con el tiempo; más ardua aún si se pretende que la definición sea exhaustiva, pues suele pecar de imprecisa, excluyendo marcos referenciales extensos. Por ejemplo: «*Género fantástico que explora las sociedades posibles en el futuro*» nos dejaría fuera de la definición todo el amplio tema de las ucronías. «*Género narrativo caracterizado por la especulación sobre una ciencia más avanzada que la actual*» elimina directamente toda aquella ciencia ficción que no especula sobre la ciencia.

Ante la dificultad, algunos autores han optado por un pragmatismo humorístico. Así, **Norman Spinrad** define la ciencia ficción diciendo que es lo que se publica en las revistas y colecciones de libros de ciencia ficción. No estaría mal si en dichas colecciones se publicara sólo ciencia ficción, pero las etiquetas que se prenden a los escritores son motivo suficiente para incluir cualquier obra suya, aunque no sea de este género, dentro de una colección del mismo. Esto ocurre con *EL LIBRO DE LOS CRÁNEOS* de **Robert Silverberg**.

Por otra parte, debemos aclarar que al hablar de género literario no lo hacemos en el sentido clásico: épica, lírica y dramática, como tampoco en el sentido de extensión: novela o cuento. En cualquiera de estos casos no tendría sentido hablar de un género llamado ciencia ficción, pues lo que entendemos como tal puede adoptar cualquiera de las formas antes mencionadas.

Otro enfoque consiste en acotar la ciencia ficción por los temas que desarrolla. Veamos algunos ejemplos de temas propios de novelas de ciencia ficción para tratar de establecer cuáles son. Al mismo tiempo plantearemos algunas objeciones en forma de obras, sean o no de narrativa, que teniendo el mismo tema como motivo principal, no se ajustan al género.

TEMA	EJEMPLO DE CF	CONTRAEJEMPLO
Avances de la ciencia	<i>UN ABISMO EN EL CIELO</i> de Vernor Vinge .	<i>EL ORIGEN DE LAS ESPECIES</i> de Charles Darwin .
Utopías y distopías	<i>1984</i> de George Orwell .	<i>UTOPIA</i> de Sir Tomas Moro .
Exploración del espacio	<i>2001, UNA ODISEA DEL ESPACIO</i> de Arthur C. Clarke .	Cualquier libro de historia de la astronáutica, como <i>ALAS ROJAS</i> de Manuel Montes .
Aventura	<i>LA GUERRA DE LAS GALAXIAS</i> de George Lucas .	<i>LOS TRES MOSQUETEROS</i> de Alejandro Dumas .
Policíaco	Serie de <i>LOS PRÍNCIPES DEMONIO</i> de Jack Vance .	<i>EL HALCÓN MALTÉS</i> de Dashiell Hammett .
Sátira	> <i>DAR DE COMER AL SEDIENTO</i> de Eduardo Gallego y Guillem Sánchez .	<i>SÁTIRAS</i> de Juvenal .

La lista podría alargarse cuanto quisiéramos, añadiendo géneros como el erotismo, el cómico, el bélico, el romántico y muchos más. En la mayoría de los casos nos hallamos con el mismo problema: normalmente será más fácil encontrar una gran cantidad de contraejemplos para refutar, que de ejemplos afirmativos. También hay algunos temas que le son propios, como las ucronías, relatos en los que se transforma la Historia para especular qué hubiera pasado si esta tomase otro rumbo, o el viaje en el tiempo. Se trata de temas que se caracterizan por ser imposibles en la realidad; sin embargo, es cierto que los temas habituales en la literatura empírica son tratados también por la ciencia ficción. ¿Qué es entonces lo que distingue a una novela de ciencia ficción de otra cualquiera que verse sobre la misma temática?

Para iniciar la discusión, definiremos el género literario como un espacio compartido de códigos y referencias, tanto en el aspecto formal como en el contenido, entre obras de un mismo ámbito cultural.

2) Prodigio o idea singular.

Suele decirse que en la ciencia ficción el protagonismo lo tienen las ideas en lugar de las personas. Es una literatura especulativa que se fundamenta en la exploración de una nueva idea o de una situación prodigiosa, que no tiene cabida dentro de la realidad y, por lo tanto, de la literatura empírica o naturalista. Debido a esto, la ciencia ficción se caracteriza porque en ella la idea o prodigio adquiere tal peso que determina la formulación de la urdimbre narrativa. No es que los protagonistas carezcan de importancia, lo que ocurre es que en la ciencia ficción *son* protagonistas debido a que giran alrededor de la idea que lo sustenta. El planteamiento consiste en la presentación de la nueva idea; el nudo narrativo es una especulación destinada a desarrollarla o bien a explicar el conflicto que produce la misma en la sociedad o en el individuo.

Podemos hallar muchos ejemplos de novelas que cumplen estas expectativas, entre ellas las de los primeros escritores de ciencia ficción: *FRANKENSTEIN O EL MODERNO PROMETEO* (1818) de **M. W. Shelley**, *LA MÁQUINA DEL TIEMPO* (1895) de **H. G. Wells** y *DE LA TIERRA A LA LUNA* (1865) de **Jules Verne**.

No es casual que sea esta la época en que aparecen las primeras muestras del género. La imaginación literaria siempre ha sido deudora de la concepción del mundo propia de su época, y es durante el siglo XIX cuando la concepción tradicional sufre un cambio notable: el futuro se hace añicos. Anteriormente el futuro se concebía como mera continuación del presente, a lo sumo sometido a algunos ciclos o cambios menores: a una época de paz seguía una guerra, a una bonanza una sequía, a una democracia una dictadura. Se podían concebir cambios, pero dentro de lo ya conocido. Sin embargo, el auge de las ciencias durante el siglo XIX demuestra que el futuro puede ser distinto: los cambios pueden derribar su inmutabilidad y la concepción tradicional se agrieta.

La novela de **Shelley** nos muestra una preocupación por lo que la ciencia puede crear: algo nuevo, monstruoso, que reclama al hombre un lugar a su lado. La obra de **Wells** no es sólo un viaje por el tiempo: al llegar al futuro, el viajero encuentra una humanidad que ha sufrido una evolución, separándose en dos ramas, los ociosos y los trabajadores. Es una crítica social, pero también una reflexión darwiniana sobre nuestro propio destino, y demuestra esa inseguridad en el futuro que impulsa a especular sobre el mismo. La citada obra de **Verne** es una extrapolación sobre máquinas o tecnologías que ya existían, tan del gusto de este autor, pero que al mismo tiempo abre una nueva frontera a la exploración. Con

Verne el cielo deja de pertenecer a los poetas y las máquinas empiezan a trazar surcos en él.

Sin embargo, hay también algunas objeciones que podemos plantear. Aun siendo la ciencia ficción un género fantástico, las obras que recurren a la magia o la religión como motores de sus prodigios no pertenecen al mismo. Algunos ejemplos serían: *TERRAMAR* de **Ursula K. Le Guin**, la trilogía de *LYONESSE* de **Jack Vance**, o la serie de *FAFHRD Y EL RATONERO GRIS* de **Fritz Leiber**. Aunque en ellas abundan los prodigios, ideas especulativas y por supuesto muchos de los temas antes mencionados, nadie las considera ciencia ficción. Acostumbramos a referirnos a ellas con el genérico nombre de *fantasía*. En el caso de la serie de **Fritz Leiber**, podríamos precisar un poco más nombrándola como de *espada y brujería*. De este tipo de obras nos ocuparemos más adelante.

3) Especulación (científica y social).

Si el fundamento de la ciencia ficción son las ideas o prodigios, hemos de ver en qué consisten y cómo se formulan. Si descartamos conceptos como la magia, es porque atribuimos a la ciencia ficción una cualidad racionalista. Lo mismo ocurre si tomamos ejemplos del realismo mágico, fecundo en ideas y prodigios, pero que tiende a formularlos bajo una capa de misterio, poesía y lirismo, sin preocuparse por su posibilidad material: su estructura es irreductiblemente fantástica.

Este componente racionalista está en los orígenes de la ciencia ficción, tanto en los precursores, **Wells, Verne, Shelley**, como posteriormente en la época en que adquiere su contemporaneidad. Podemos considerar esta más o menos cuando **Hugo Gernsback** dirige la revista *Amazing Stories*, a partir de 1926. Fomentará a través de esta revista una concepción tecnicista y cientifista de la ciencia ficción. Los prodigios y misterios deben racionalizarse hasta el punto de que resulten creíbles como especulación amparada en las leyes de la ciencia. Para **Gernsback** es importante que la suspensión de la incredulidad, necesaria al desarrollar los temas propios de la fantasía, sea la menor posible, de modo que el conocimiento disponible dé cobertura y abrigo a las ideas propuestas.

Esto nos lleva a la aparición de una ciencia ficción donde prima el rigor y el uso del conocimiento científico disponible. Es la aparición de una ciencia ficción que se ha dado en llamar *hard* (se suele decir en inglés y significa *dura*). Es también un momento de creación de nuevos ambientes escénicos, dominados por la parafernalia científica, las máquinas, los laboratorios, los robots, las naves espaciales y todo aquello que, mediante la especulación, los autores logran hacer creíble. Obsérvese, empero, que decimos creíble, no cierto. A menudo los progresos tecnológicos no son posibles según el estado de conocimiento disponible en ese momento. Entonces el racionalismo especulativo de la ciencia ficción actúa como mera figura literaria: la puesta en escena, el decorado, la jerga tecnocientífica, permiten dar un barniz de verosimilitud al relato, aunque este no se ajuste a las leyes de la ciencia.

Un ejemplo fácil de ello es *LA MÁQUINA DEL TIEMPO* de **H. G. Wells**. Este precursor del género ya acertó a buscar una solución a su problema, dar credibilidad a su relato de viaje en el tiempo. Recurrió al sencillo recurso de hablar de una máquina desarrollada según los conocimientos de la ciencia. Tal máquina no existe, ni justifica o permite prever su existencia la ciencia de su momento ni la actual. Sin embargo, esta imposibilidad no detiene a **Wells**: basta hablar de una máquina y consigue una suspensión de incredulidad muy grande en el lector. Si hubiera hecho viajar a su protagonista, por ejemplo, a través de un ritual de magia, con poderes parapsicológicos o simplemente con un chasquido de dedos, el efecto

sería distinto. **Wells** no estaba usando la ciencia, solo hablaba de ella para lograr una mayor credibilidad.

Esto nos lleva al concepto de ciencia imaginaria. Puesto que la finalidad de la literatura es entretener, causar asombro o divertir, ¿por qué no usar para ello conceptos fuera del estricto ámbito de la ciencia? La telepatía y otros poderes psíquicos pueden funcionar muy bien dentro de una novela como *MUERO POR DENTRO* de **Robert Silverberg**; sin embargo, nada en la ciencia actual nos permite considerarlos ciertos. Lo mismo ocurre con distintos inventos o tecnologías futuristas: el viaje más rápido que la luz en *LA GUERRA DE LAS GALAXIAS*, los teleportadores de materia en *STAR TREK*, el comunicador instantáneo o el viaje a través del tiempo, son ejemplos muy habituales en la ciencia ficción. La ciencia moderna no nos proporciona argumentos que permitan creer en ellos, pero se emplean porque la función de la ciencia ficción es entretener provocando una sensación de prodigio o maravilla. Más importante aún: su función no es desarrollar ciencia verdadera ni prever el futuro. Si esa fuera su intención, podríamos hablar de muchos fracasos porque nada se le da peor a la ciencia ficción que la adivinación, ya sea en lo científico, lo técnico o lo social.

El amparo que la ciencia ficción busca en la ciencia es facilitar la suspensión de la incredulidad en el lector. Emplea esta para formular hipótesis imaginativas y provocadoras, la finalidad de las cuales es mostrar algo maravilloso al lector. Se despierta en este el sentido de la maravilla con mayor facilidad cuanto más se haya logrado provocar su credulidad. Esto en ocasiones es fácil: un mundo devastado por un holocausto nuclear es perfectamente creíble y posible con la tecnología actual. En cambio, nada nos permite creer que sea posible viajar a través del tiempo. Para solventar este problema basta con apelar a una tecnología tan avanzada que a nosotros nos parecería magia observar sus efectos. Del mismo modo, a una persona de hace miles de años le parecería mágico lo que consigue nuestro desarrollo tecnológico.

Esto crea un problema, pues al no tener límites es fácil confundir la ciencia ficción con la fantasía. Ciertamente no existen fronteras claras, pero por lo general hay un rasgo diferenciador que puede ser útil para saber si el autor pretendía escribir ciencia ficción, o por el contrario se decantaba por la fantasía. Este rasgo que permite dibujar una débil e imprecisa frontera es el racionalismo. Si el autor justifica sus ideas mediante el recurso, siquiera sea dialéctico, a la ciencia, entonces se trata de ciencia ficción. Si por el contrario no trata de revestir su explicación de tintes científicos y prefiere el recurso a la magia o el misticismo, se trata de fantasía.

Los autores a veces inventan nuevas ciencias para justificar sus relatos y poder relatar cosas que son posibles en otros universos distintos al nuestro. Otra situación curiosa es esa especie de convicción que tienen algunas personas de que solo la física, la química y las matemáticas son dignas de ser tenidas en cuenta. El desgraciado autor que vulnere una ley física en un relato puede ser vilipendiado por ello. En cambio, muchos autores que son meticulosos con la física y otras ciencias parecidas, y exigen a los demás ese respeto, no sienten la misma devoción por la biología, la sociología, la economía o la poliorcética. Son frecuentes descripciones de mundos largamente estables y paradisíacos (abundancia en agua, plantas y herbívoros) sin depredadores peligrosos; también las de tierras áridas, volcánicas, sometidas a frecuentes cataclismos, escasas en recursos, en plantas y herbívoros, pero abundantes en depredadores peligrosos de gran tamaño. ¿Ha reparado el lector en que la presencia de depredadores debería producirse justo al revés, por razones evolutivas? En general los autores concentran más sus esfuerzos en dar credibilidad a unos aspectos del relato que a otros.

Existe una división tradicional entre la ciencia ficción *hard* (la que se pretende rigurosa con respecto a ciencias *duras* como la física o las matemáticas) y la ciencia ficción *soft* (por oposición a la anterior, aquella que presta mayor atención a las ciencias sociales, como la lingüística, la sociología o la economía). Esta división solo produce desazón si se pretende que sea una delimitación entre lo que es o no ciencia ficción. Además, encontraremos obras hermosas, y tradicionalmente consideradas de ciencia ficción, que no se fundamentan para nada en la credibilidad científica: *CRÓNICAS MARCIANAS* de **Ray Bradbury** o *EL HACEDOR DE ESTRELLAS* de **Olaf Stapledon**. La primera es pura poesía; la segunda, por llamarlo de algún modo, sería más bien *filosofía ficción*. En ambos casos las consideramos ciencia ficción por el marco descriptivo en que se ubica el relato.

A este respecto, es notable que el género nazca como especulación racional de la mano de autores como **Shelley** o **Wells**. Las obras de estos autores formaban parte de la corriente general de la literatura y nadie se planteaba que se tratase de otro género. Por el contrario, fue durante la época de **Hugo Gernsback** como editor cuando la ciencia ficción adquiere una categoría distinta y claramente separada del resto, fácilmente reconocible por todos, gracias a sus historias de maravillas y aventuras. Autores como **John W. Campbell**, **E. E. Doc Smith**, **Abraham Merrit** o **Edmond Hamilton** se fueron apartando de la especulación profunda, al tiempo que empleaban los escenarios pintorescos que esta permitía construir para ambientar sus relatos bajo una capa de racionalismo científico que cada vez era más un artificio literario que el sustento de la trama.

Un último problema es el siguiente: ¿Invalidan la ciencia ficción los errores científicos? La serie de **Isaac Asimov** *LUCKY STARR*, *EL RANGER DEL ESPACIO* fue escrita con esmero científico según los conocimientos de la época. Sin embargo, esos conocimientos han mejorado con el tiempo, especialmente en el campo de la astronomía, dejando anticuadas muchas de las propuestas del autor. Un ejemplo es la aventura en Venus, planeta que se describe como acuático, envuelto en nubes de agua y habitable por humanos. En realidad, la temperatura es infernal, no hay mares en Venus y en las nubes abunda el ácido sulfúrico. ¿Impide esto que sea considerado ciencia ficción? No, pues el fundamento del autor era creíble en su momento; es decir, **Asimov** pretendía crear un escenario racional para sus obras. Por el contrario, en los libros de *TERRAMAR* de **Ursula K. Le Guin**, pese a que es aceptable y creíble la geografía y la sociología, la premisa más importante de los relatos es que la magia existe. Esto impide racionalizar el contenido de la obra; nos obliga a un acto de fe, incompatible con la ciencia ficción.

Existe en cambio otro tipo de obras que describen una sociedad donde la magia funciona, pero racionalizan esta concediéndole una explicación científica (sí, otra vez aquello de *una ciencia tan avanzada que puede confundirse con la magia*). Estas obras juegan a confundir la fantasía con la ciencia ficción. Como ejemplos tenemos *DARIO* de **Eduardo Gallego** y **Guillem Sánchez**, *LA SAGA DE LA TIERRA MORIBUNDA*, de **Jack Vance** o *LA ESPADA DE FUEGO* de **Javier Negrete**, donde es posible hallar las señas de una guerra nuclear en la mitología de su mundo, así como restos de nanotecnología usada con fines curativos.

4) **Espacio.**

Atendiendo a lo anterior, repasemos ahora algunas de las puestas en escena más frecuentes en la ciencia ficción. Empezamos con el espacio por ser un tema tradicional que ha dado un gran número de obras. La clave está en considerar dos cosas: si el escenario espacial propuesto es empíricamente posible y también si es racionalmente aceptable.

En cuanto al primer aspecto, si la realidad empírica nos demuestra que el viaje propuesto ya se ha realizado o es posible, entonces no podemos hablar de ciencia ficción. Si ya se ha realizado se trata de literatura de viajes, como el libro de **Marco Polo** o la *CRÓNICA* de **Ramon Muntaner**. Si no es verídico, pero hubiera podido serlo, entonces es novela histórica: *DEL NORTE A JERUSALÉN* de **Jan Guillou** o *EL CONDE BOHEMUNDO* de **Alfred Dugan**, o bien literatura a secas si es contemporánea del autor: *LA ISLA DEL TESORO* de **R. L. Stevenson**.

En el caso que el viaje propuesto no sea posible según nuestra experiencia directa, entonces cabe preguntarse si cuando menos su posibilidad está lo suficientemente justificada como para resultar creíble. Si el viaje se produce por un arte de birlirloque como los de algunos protagonistas de la serie *EL MENSAJERO DE LA OSCURIDAD* de **Lynn Flewelling**, entonces este recurso a la magia nos obliga a considerarlo fantasía. Si por el contrario estamos hablando de algo que la ciencia considera posible, como el viaje de *2001, UNA ODISEA DEL ESPACIO* de **Arthur C. Clarke**, hablamos de ciencia ficción.

El problema se presenta cuando el viaje en cuestión no es posible según nuestro conocimiento científico: *LA MÁQUINA DEL TIEMPO* de **Wells** o *VIAJE ALUCINANTE* de **Asimov**. Como nos falla el meollo del asunto, que es la explicación científica, hemos de recurrir al envoltorio o si se quiere, la parafernalia. Si estos autores hubieran dado una explicación amparada en la magia, descartaríamos enseguida que fuesen obras de ciencia ficción y las catalogaríamos de fantasía. En cambio, se salvan de ello no porque esos viajes sean posibles, si no porque los autores crean un escenario de pseudociencia con el que pretenden una fingida racionalidad.

Esta justificación escénica es lo que determina una subdivisión dentro de la propia literatura fantástica: si el viaje es científicamente posible se trata de ciencia ficción dura. Si no es científicamente posible, pero además el autor no pretende que creamos que lo es, es decir, no se molesta en usar la parafernalia científica para crear una explicación, entonces se trata de fantasía. Si no lo es, pero el autor pretende que creamos que sí lo es, puede tratarse de *space opera*.

La *space opera* es un subgénero de la ciencia ficción caracterizado por la acción y la aventura y el recurso al espacio profundo como escenario. El nombre de *space opera* se debe a unos antiguos seriales norteamericanos de radio o televisión, llamados *soap operas* por ser patrocinados normalmente por marcas de jabones. Algunos ejemplos serían la serie de *LOS HOMBRES LENTE* de **E. E. Doc Smith**, *LA SAGA DE LOS AZNAR*, de **George H. White** y la saga cinematográfica de *LA GUERRA DE LAS GALAXIAS*, de **George Lucas**.

Como última posibilidad hay que enumerar lo siguiente: el viaje es posible, pero el medio por el que se ha realizado no. Por ejemplo, ir de Bagdad a Damasco es posible, pero no lo es hacerlo en una alfombra mágica. Se trata también de literatura fantástica.

		Tipo de viaje	
		Posible	Imposible
Método	Racional	Literatura empírica	Ciencia ficción
	Mágico	Fantasía	Fantasía

5) Tiempo.

Con el tiempo en el que transcurre el relato se nos plantea una situación parecida, y aunque es un tema muy complejo, procuraremos simplificarlo al máximo.

No existe la magia ni ninguna otra explicación no racionalista en la trama del relato:

Si el momento en el que transcurre el relato es el futuro del autor, entonces se trata siempre de ciencia ficción porque se trata de una especulación, ya sea sobre el devenir de la ciencia, de la sociedad o de los personajes. No es posible hablar del futuro sin especular sobre lo desconocido, por lo que nunca se tratará de literatura empírica (nótese que aquí nos referimos a un futuro en el sentido histórico, no al futuro inmediato del protagonista, lo que este hará mañana, pues sería literatura empírica perfectamente normal)

Si el momento narrativo es el presente, puede tratarse de literatura empírica o ciencia ficción, según el argumento sea realista, o bien haya en él un tema especulativo, imposible o inexistente en nuestra realidad cotidiana, que el autor pretenda racionalizar.

Si se trata del pasado, entonces es narrativa histórica. Sin embargo, existe un caso aparte: si se trata del pasado, pero no un pasado real porque el autor lo ha alterado, entonces es una forma de ciencia ficción llamada ucronía. Poco importa que la física permita o no las ucronías: nos hallamos ante un caso donde la especulación no se formula sobre una ciencia dura, si no sobre la historia. En el caso de que el argumento sea imposible pero no perturbe el fluir conocido de la historia, se tratará de ciencia ficción, pero no de ucronía o historia alternativa.

Por el contrario, si existe la magia, entendiendo siempre a esta como un factor no racional, volvemos a estar de nuevo ante la fantasía, sea cual sea el momento elegido.

		Momento en el que transcurre la trama		
		Pasado	Presente	Futuro
Planteamiento	No hay especulación	Literatura histórica	Literatura empírica	<i>Este es un caso imposible</i>
	Especulación racional	Ciencia ficción, ucronía	Ciencia ficción	Ciencia ficción
	Magia	Fantasía	Fantasía	Fantasía

En la ciencia ficción existe además una posibilidad dramática que atraviesa como una bala toda la tabla anterior, y de paso el calendario: el viaje a través del tiempo. Aunque todos somos viajeros en el tiempo, solo podemos viajar en un sentido: del presente hacia el futuro, y a una sola velocidad: a razón de veinticuatro horas por día. A **H. G. Wells** esta forma de viajar debió parecerle un tanto limitada, porque permitió a su viajero desplazarse rápidamente hasta el año 802.701 y regresar en *LA MÁQUINA DEL TIEMPO* (1895). Es justo reconocer que no fue el primero: un poco antes, **Edward Bellamy** había escrito *MIRANDO HACIA ATRÁS* en 1888. En este caso, el viajero emplea un método curioso: es hipnotizado por un curandero en 1887 para despertar en el año 2000. Se trata de una novela utópica, la primera cuya trama transcurre en otro tiempo y no en otro lugar. Tuvo un inmenso éxito en

su época y se escribieron numerosas obras imitándola, aunque hoy ha caído en el olvido.

Sin embargo, **Wells** propone un método más creíble porque apela a la ciencia, y durante el viaje nos muestra nuestra propia evolución basada también en teorías científicas de su época. El recurso al curandero de **Bellamy** no logra suspender lo suficiente nuestra incredulidad, y su visión del año 2000 no ha dejado una huella perenne. Sin embargo, ambos casos tienen en común que los autores creen en un futuro diferente, lo que les mueve a especular cómo puede ser. Al mostrarlo, alejan sus obras de la realidad empírica: **Wells** para avisarnos de un futuro posible e indeseable, **Bellamy** para comparar su presente con una sociedad mejor. El viaje temporal constituye en ambas obras una argucia argumental para plantear situaciones de marcado carácter especulativo.

6) Sociedad.

Ya hemos visto cómo **Wells** hablaba de la evolución de la humanidad en *LA MÁQUINA DEL TIEMPO* y **Verne** de la evolución de las máquinas en *DE LA TIERRA A LA LUNA*. ¿De qué hablaba **Bellamy**? Pues de nuestra propia evolución como sociedad. Aunque hay quienes parecen relacionar la ciencia ficción solamente con los primeros dos casos, es decir, las ciencias duras, ella se ha ocupado, y mucho, de las llamadas blandas, como la sociología, la lingüística o la historia. Es pues natural considerar la especulación dentro de estas como propia de la ciencia ficción.

La ciencia ficción lingüística es aquella en la que se produce una reflexión sobre el lenguaje y por lo tanto sobre nosotros mismos en la medida en que somos seres parlantes. Existen obras que exploran con acierto e interés este fenómeno: *LOS LENGUAJES DE PAO* de **Jack Vance** es una curiosa novela de aventuras donde, para modificar el comportamiento de una sociedad entera, deciden cambiar el idioma que hablan sus habitantes sustituyéndolos por otros *de diseño*. Los resultados son tan imprevisibles como era de esperar. *EMPOTRADOS* de **Ian Watson**: es una obra compleja que, entre otros muchos elementos, reflexiona sobre la necesidad del lenguaje como determinante y condicionador de la realidad. *BABEL-17* de **Samuel R. Delany** nos muestra un futuro en que la humanidad lucha con una civilización extraterrestre. Algunos lingüistas deben descifrar su idioma, el Babel 17, para proporcionar información. Sin embargo, aprender el idioma enemigo es convertirse un poco en uno de ellos: el idioma es una forma de invasión.

Hay quienes también incluyen en este apartado a *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS* de **J. R. R. Tolkien**. Se trata de un autor que creó un idioma y, para darle consistencia, tuvo que proporcionarle todo lo que hace funcionar una lengua de verdad: hablantes, historia, mitos... Puede considerarse que el mundo de **Tolkien** es un experimento lingüístico, consistente en crear el substrato histórico, mítico y social necesario para dotar de identidad a un idioma. Sin embargo, la fantasía desbordante, el recurso a formas míticas y la presencia de la magia en el relato, hacen que se tenga por fantasía a esta obra.

Utopías y distopías.

Del mismo modo que **Verne** exploraba las posibilidades futuras de la tecnología, otros autores lo han hecho con la sociología. Generalmente consideramos una utopía aquellos argumentos que nos presentan una sociedad donde han desaparecido los elementos que restan armonía a su funcionamiento. Por el contrario, una distopía sería aquella donde se produce el extremo contrario. Ambos casos son perfectamente útiles para realizar una crítica social. Es curioso observar cómo, a pesar de requerirse un cambio de escenario tan grande o mayor que en

muchas obras de ciencia ficción dura, no se les exige ningún rigor científico ni explicación racionalizante. Simplemente cada autor propone aquella sociedad, utópica o antiutópica, que le conviene narrativamente hablando y la sitúa donde le place. Antiguamente los autores solían inventarse una isla o lugar donde situar su utopía, como la Atlántida de **Platón**, pero al agotarse las tierras vírgenes fue necesario salir al espacio, o cambiar de tiempo, entrando de lleno en los escenarios más queridos de la ciencia ficción.

El nombre viene de la obra *UTOPIÍA* de sir **Tomas Moro** y se han escrito novelas tan importantes como *1984* de **George Orwell**, *UN MUNDO FELIZ* de **Aldous Huxley** y *FAHRENHEIT 451* de **Ray Bradbury**.

Sátira y crítica social o política.

EL PLANETA DE LOS SIMIOS, escrita por **Pierre Boulle**, es una sátira espléndida de nuestra sociedad que funciona invirtiendo los roles de hombres y simios. Esta inversión de los elementos de una situación corriente es útil para mostrar defectos o señalar incongruencias que de otro modo nos pasarían inadvertidas por ser habituales.

Además de la simple inversión de papeles, se puede emplear la estrategia de la extrapolación para alterar las coordenadas de tiempo o espacio. De este modo se expulsa de nuestro universo empírico un fenómeno o situación cuya denuncia directa podría ser delicada o comprometida para el autor. En la novela *QUÉ DIFÍCIL ES SER DIOS*, de los hermanos **Arcadi y Boris Strugatski**, se plantea la represión social e intelectual en un planeta distante. Naturalmente se refiere a la situación de la U.R.S.S., pero con este artificio los autores alejan de sí el riesgo de ser castigados por disidentes. Estos cambios de coordenadas espaciales o temporales sirven para criticar lo comúnmente aceptado y para plantear novedades que de otra manera serían rechazadas.

Resumiendo: la ciencia ficción precisa de un cambio sobre las coordenadas de la realidad para existir cuando afecta a la sociedad o su idioma. No se requiere justificar que esa realidad alternativa sea físicamente posible. Por otra parte, cuando se escribe una sátira o una crítica que no contiene un cambio substancial de nuestro marco referencial empírico, entonces no podemos hablar de ciencia ficción. Tomemos como ejemplo las *SÁTIRAS* de **Juvenal**. Son brillantes, mordaces, hirientes, espléndidas y además nos muestran una sociedad exótica, extravagante... pero no contienen ninguna transformación del escenario propio de la época, tal como era conocido por el autor. Roma era así. Puede que haya exagerado sus palabras, pero no ha producido la traslocación, el cambio de coordenadas que sería necesario. **Juvenal** satirizaba el imperio romano usando como escenario el propio imperio romano. Un autor de ciencia ficción haría una reflexión sobre su mundo empleando para ello *otro* mundo, como en *QUÉ DIFÍCIL ES SER DIOS*.

7) Exclusiones.

A lo largo de esta disertación han aparecido referencias a aquello que, aun constituyendo un cambio de escenario o una especulación poderosa, no consideramos que sea clasificable como ciencia ficción. Son básicamente dos las situaciones más frecuentes: la fantasía y un subgénero que se suele llamar *espada y brujería*.

Fantasía y magia:

Esencialmente toda la literatura es fantasía, porque sus tramas y personajes son fruto de la imaginación. Incluso aquellas obras que toman prestados de la realidad personajes y situaciones tienen un contenido lo suficientemente deudor de la imaginación del autor como para considerarlas obras de fantasía, en el sentido más literal de la palabra. Cuando una obra procura evitar en todo lo posible que la imaginación del autor impregne los hechos reales en ella explicados, nos encontramos ante obras que no son de ficción: biografía, historia, ensayo... Por otra parte, existen obras que desde los tiempos más antiguos han procurado permitir un mayor juego a la imaginación, como relatos fantásticos, terroríficos o cuentos de hadas.

Desde la aparición de la ciencia ficción, y en cierta medida relacionada con ella, ha ido configurándose una rama de la literatura que suele llamarse precisamente *fantasía* y que no incluye todas las obras antes mencionadas. Es un género con reglas propias, propenso a mostrarnos civilizaciones, personajes y situaciones fantásticos. Se distingue de la ciencia ficción por eliminar el componente especulativo y toda pretensión de parecer creíble, acentuando los aspectos maravillosos y la magia. Tiene una deuda importante con los relatos épicos y a menudo sus argumentos versan sobre la eterna lucha entre el bien y el mal a través de personajes o razas que encarnan estos principios.

Yuli Kagarlitski relaciona la literatura fantástica con el mito y le otorga un parecido en cuanto que ambos requieren que creamos en algo que no es real. Sin embargo, añade, la literatura fantástica es fruto de la era moderna porque es en esta cuando la incredulidad destruye al mito, separando lo verosímil de lo inverosímil. El racionalismo transforma al mito en metáfora. **Franco Ferrini** lo explica así: *Se puede pensar que para los cuentistas árabes, que creían en las potencias intrínsecas de la magia, fuesen posibles los viajes en alfombras mágicas. Para la mayor parte de nosotros, por el contrario, la posibilidad de navegación por el cosmos es de un orden completamente distinto.*

Ambos autores están reconociendo la deuda de la fantasía con el mito y ponen la separación entre ambos en el fin de la credulidad provocado por la era racionalista. También nos sugiere **Ferrini** un método para transformar un relato fantástico en uno de ciencia ficción: *Toda narración fantástica puede ser transformada en una narración de ciencia ficción siempre que se elimine lo sobrenatural mediante la explicación de lo que se va fabulando: explicación que debe ser creíble desde un punto de vista lógico científico.*

Pertencen a este grupo obras como la serie de *TERRAMAR*, de **Ursula K. Le Guin**, donde la magia es una más de las leyes naturales en un mundo equilibrado. *LAS MIL Y UNA NOCHES* o *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS* de **Tolkien** también pertenecen a este grupo. En todas ellas el recurso al mito, o la falta de eliminación del elemento sobrenatural mediante una explicación racional, impide clasificarlas como ciencia ficción.

Espada y brujería:

Es este un subgénero de la fantasía emparentado con las leyendas y sagas de la antigüedad. Sus relatos son parahistóricos, es decir, situados al margen de la historia real. A menudo se hallan ambientados en geografías también imaginarias. Suelen describir sociedades de connotaciones medievales o bárbaras. Aunque no se produce ningún intento de racionalización científica ni de dar credibilidad a las historias, su relación con los mitos reales es de una distancia máxima, pues los

emplean como mera excusa formal para construir el relato. No pretenden extrapolar ni especular, sólo el disfrute de una acción a raudales y unos ambientes exóticos en los que abundan los prodigios sobrenaturales, las luchas a espada, la magia y los dioses, pero sin que se requiera el más mínimo rastro de fe por parte del autor o del lector.

Pertenecen a este subgénero toda la serie de *CONAN, EL BÁRBARO*, escrita por **Robert E. Howard** y la serie de *FAFHRD Y EL RATONERO GRIS* de **Fritz Leiber**, que juega a menudo con la creación de mitos y cosmogonías como un divertimento más, cargado de fina ironía. Un ejemplo más reciente sería la serie de *EL MENSAJERO DE LA OSCURIDAD* de **Lynn Flewelling**, que toma elementos de diversas tradiciones y épocas remezclándolos para formar un universo narrativo donde el mito se fusiona con la aventura.

8) Escenarios.

De todo lo anterior podemos deducir que hay una clara preferencia de la ciencia ficción por el escenario, hasta el punto de que aquella no existe si no se produce un cambio del mismo. No vale la realidad, pues en ese caso estaríamos siempre ante literatura empírica. Para que exista ciencia ficción es necesario alterar en alguna medida la realidad. Una novela romántica se convierte en ciencia ficción automáticamente si uno de los amantes es un robot. Una novela policíaca sufre el mismo cambio si el asesino es un extraterrestre. Una novela de aventuras, pistoleros y princesas secuestradas se convierte en ciencia ficción si transcurre en una galaxia muy lejana. En todos los casos debe existir al menos una idea básica que se concrete en un cambio del escenario que rodea a los personajes.

Este nuevo escenario puede ser esencial cuando es imposible imaginar el desarrollo de la trama en otras circunstancias. Esto ocurre en *TAU CERO* de **Poul Anderson**, novela en la cual los protagonistas viajan en una nave averiada, que comprime el tiempo de tal modo que el universo entero desfila ante ellos, abocándolos a presenciar su final. *UN FUEGO EN EL ABISMO* de **Vernor Vinge**, es una novela donde la galaxia está dividida en zonas que son capaces de albergar diferentes niveles de inteligencia. *EL TEXTO DE HÉRCULES* de **Jack McDevitt**, plantea la recepción de un mensaje procedente de otra civilización y especula con las consecuencias para la humanidad de este suceso. *EL HOMBRE EN EL CASTILLO* de **Philip K. Dick** es una ucronía que se desarrolla en unos Estados Unidos de América que han perdido la segunda guerra mundial y están ocupados por las potencias del eje.

También hay obras donde el cambio de escenario, y la subsiguiente especulación, se produce sobre el cuerpo humano. En *HOMO PLUS* de **Frederik Pohl** el cuerpo del protagonista es modificado para adaptarse a las condiciones de vida de Marte, provocando una reflexión sobre la esencia física y mental de lo humano. Otras exploran diversos escenarios de nuestra mente; serían los casos de la mente colectiva de *MÁS QUE HUMANO* de **Theodore Sturgeon** o la reflexión sobre los límites de nuestra inteligencia en *FLORES PARA ALGERNON* de **Daniel Keyes**.

Llevando al extremo esta diferenciación en el tema del cuerpo o la mente tenemos los relatos sobre extraterrestres, como *MISIÓN DE GRAVEDAD* de **Hal Clement** o *LOS PROPIOS DIOSES* de **Isaac Asimov**, dos obras sobre civilizaciones extraterrestres perfectamente detalladas. Narraciones de robots como *R.U.R.* de **Karel Capek** o sobre inteligencias de diversa especie, como el planeta pensante de *SOLARIS* de **Stanislaw Lem** o la reflexión sobre el cosmos de *HACEDOR DE ESTRELLAS* de **Olaf Stapledon**, permiten completar un rápido recorrido por los temas más usuales. En todas estas obras la reflexión se produce a través de una

idea ajena a la realidad empírica, mientras que en la corriente general de la literatura la reflexión se efectuaría sobre un escenario realista.

Puede tratarse de un escenario descriptivo e incluso histórico o psicológico, cuando este no es imprescindible para el desarrollo de la trama, pero contiene elementos que no existen en nuestra realidad empírica. Serían todas aquellas obras que, de haberlo querido el autor, podrían estar ambientadas en nuestra realidad inmediata: *ESTRELLA DOBLE* de **Robert A. Heinlein**, plantea que ante la inesperada muerte de un líder político, su partido debe contratar un doble para fingir que sigue vivo. El argumento se desarrolla en el futuro, pero fácilmente podría haberse construido un relato empírico con este tema. Lo mismo ocurre con *ENEMIGO MÍO* de **Barry Longyear**, que nos muestra dos soldados enemigos que deben trabajar juntos para sobrevivir tras naufragar en un remoto planeta. *LA GUERRA INTERMINABLE* de **Joe Haldeman**, podría muy bien hablar directamente de la experiencia del autor en Vietnam, donde estuvo realmente, en lugar de hablar de una guerra del futuro.

Este tipo de obras apenas tienen un valor especulativo. Sería fácil rechazar que pertenezcan a la ciencia ficción si consideramos que el único criterio es que haya una especulación científica. Sin embargo, su ambientación en el futuro o en el espacio basta para que se consideren de ciencia ficción: aunque el género nace de la especulación racional, ha creado ya sus propias formas estéticas, escénicas y referenciales. Es decir, tiene su propia codificación a nivel de forma que le identifica como género, aunque el eje argumentativo hubiera podido colocarse en nuestra realidad sin una modificación sustancial de la trama. Dicho de otro modo: la ciencia ficción exige un cambio de la realidad, pero este no tiene por qué ser científico o filosófico y basta un cambio de forma, una descripción diferente, para que la gente reconozca inmediatamente el género.

En todos los casos, el componente principal de la ciencia ficción lo constituye una dislocación de la realidad: el autor cambia uno o más ejes de coordenadas de nuestro mundo real. Esta traslación obliga a un cambio de escenario que aparta el relato de la realidad empírica, obligando a reflexionar sobre la esencia de dicho cambio. Los personajes son frecuentemente la excusa narrativa para mostrarnos ese nuevo mundo. El cambio es tan radical que el escenario adquiere el protagonismo y los protagonistas devienen un *decorado humano* sobre el que mostrarnos el escenario que aporta la idea del relato.

Este giro de la realidad permite a menudo que la sociedad en su conjunto, o el mundo entero sea el verdadero protagonista. Como un relato es siempre un modelo simplificado de una situación más compleja, la ciencia ficción a menudo opta por un mecanismo que consiste en convertir las metáforas en algo literal. En la novela *LA MANO IZQUIERDA DE LA OSCURIDAD* **Ursula Le Guin** imagina una raza humana donde cada miembro de la misma dispone de los dos sexos. El protagonista, un humano *normal*, deberá así enfrentarse a sus prejuicios y a fenómenos como la alienación, la integridad, la moral... Todo ello a través de una raza que es en sí misma una metáfora perfecta de la dualidad del ser humano. Es frecuente que en la ciencia ficción las razas o especies actúen como ideas o metáforas a las que debemos enfrentarnos para comprendernos mejor.

9) Definición.

Resumiendo todo lo anterior, hay tres factores clave para determinar lo que es ciencia ficción:

- 1.** Se trata de una narración imaginaria.

2. Contiene una idea que produce una transformación del escenario narrativo hasta tal punto que deja de pertenecer a nuestra realidad empírica.

3. Se pretende una racionalización de lo narrado, aunque esta racionalización sea meramente formal. Es decir, no es necesario que la ciencia actualmente conocida permita que ocurra lo planteado; basta con decir que una ciencia que hemos imaginado lo permitiría.

Y esta es una definición posible:

La ciencia ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo que lo relatado es aceptable como especulación racional.