

Taller de relatos de fantasía, ciencia ficción, misterio y terror

Profesor: José Luis Ordóñez

TEMA 4: ¿Por qué me interesa escribir un relato de ciencia ficción y/o fantasía? Tecnología real o imaginación. Narradores más adecuados según la trama de mi relato. Creación de mundos diferentes (futuros o pasados, reales o ficticios). Detallar o sugerir. Su importancia en la historia. Elementos propios del género.

Nada mejor que iniciar este tema con las definiciones de ciencia ficción y fantasía que hace uno de los grandes escritores del siglo XX, Philip K. Dick:

“(La ciencia ficción) No puede ser definida como un relato, novela o drama ambientado en el futuro, desde el momento que existe algo como la aventura espacial, que está ambientada en el futuro, pero no es ciencia ficción; se trata simplemente de aventuras, combates y guerras espaciales que se desarrollan en un futuro de tecnología superavanzada (...) La fantasía trata de aquello que la opinión general considera imposible, la ciencia ficción trata de aquello que la opinión general considera posible bajo determinadas circunstancias”.

Si bien ese comentario de “la opinión general considera imposible/posible” puede generar cierta ambigüedad en algunos casos, sí es lo suficientemente clarificador como para tenerlo en cuenta cuando nos surjan ejemplos en los que debemos calificar el relato o la novela de una u otra manera. Ahí entra, por supuesto, nuestra capacidad de

fabular, de jugar a imaginar cómo será nuestra sociedad o nuestra tecnología en el futuro, y si avanzará o no hasta límites que hoy parecen más o menos improbables.

¿POR QUÉ ME INTERESA ESCRIBIR UN RELATO DE CIENCIA FICCIÓN Y/O FANTASÍA?

Tengo una historia. Por fin mi idea se ha desarrollado y tengo una trama que contiene un planteamiento nítido, un conflicto, un desarrollo y una conclusión satisfactoria. Parece que esto va por buen camino, ¿cierto? Pudiera pensarse, incluso, que ya lo único que necesito es encontrar ese espacio de tiempo necesario para sentarme y empezar a escribir mediante las teclas del ordenador y así darle forma a lo que ya lleva días rumiándose en mi cabeza.

Pero, entonces, de alguna manera, sientes que no estás preparado para hacerlo.



En ese momento, te lanzas a repasar la historia: un breve relato de crímenes donde hay un departamento encargado de seguir a sospechosos que podrían cometer un acto delictivo. Por un momento, te das cuenta de algo que ya has

sospechado: no es demasiado original. Quizá tu idea de elaborar un relato negro y realista se desmorone y caiga como un castillo de naipes... pero, al mismo tiempo, te surge una idea alternativa: ¿Y si ese departamento se encarga de capturar a los asesinos que *aún no han cometido su crimen*? De repente, abandonamos el realismo *noir* para adentrarnos en el terreno de la ciencia ficción (y, también, el *noir*). Es el caso del relato “El informe de la minoría”, de Philip K. Dick, después adaptado al cine, con importantes cambios, por los guionistas Scott Frank y Jon Cohen, con el director Steven Spielberg al mando, en magnífica “Minority Report”.

Imaginemos que tenemos otra historia. Un grupo de jóvenes amigos que vive en un barrio de las afueras de Londres. Su situación y la de sus familias es, por algún motivo, crítica, pero entonces reciben un misterioso encargo que solucionará sus problemas: deben entregar una carta al otro lado del país y así la prosperidad llegará a

sus familias. Al principio te atraía la idea, pero pronto comprendes que no es demasiado atractiva. Le das una vuelta, y, entonces, ese grupo de jóvenes amigos ya no son humanos, sino *hobbits*, que viven en un mundo inventado, fantástico, alejado de nuestra realidad, y no tienen que entregar ninguna carta, sino depositar un misterioso y poderoso anillo en cierto lugar, para que regrese el equilibrio a su mundo. De repente, lo que era una historia sin demasiado atractivo, se convierte en un apasionante mundo de fantasía, muy diferente al nuestro, pero con evidentes similitudes. Es el caso, claro, de la mítica y premiadísima trilogía “El señor de los anillos”, de J.R.R. Tolkien, después adaptada al cine por el director Peter Jackson, también guionista de la misma junto a Fran Walsh y Philippa Boyens.

Así pues, ¿por qué me interesa escribir un relato de ciencia ficción y/o fantasía?

Porque, si elijo escribir uno de ciencia ficción, eso permite elaborar ciertas teorías basadas en supuestos y posibles avances científicos, en el caso señalado vinculadas con el tiempo (en el relato de Philip K. Dick, por ejemplo, con una tecnología capaz de predecir el futuro y, así, capturar a los asesinos antes de que comentan su crimen); si, en cambio, elijo escribir uno de fantasía, eso me habilita para crear un mundo fantástico, con criaturas fantásticas (como hace Tolkien en su legendaria trilogía de novelas). Son formas de escapismo, desde luego, pero un escapismo que puede reflejar aspectos de nuestra realidad, elaborar agudas críticas sobre ella y establecer tesis de cierto alcance.

TECNOLOGÍA REAL O IMAGINACIÓN



A la hora de construir un relato que implique un avance tecnológico determinado, ¿es importante basarse en datos científicos reales? Como siempre, lo importante es que sea verosímil para el lector. Hay autores que se esfuerzan más que otros para que sus textos contengan informaciones directamente derivadas de realidades científicas, pero lo fundamental es generar esa *suspensión de incredulidad* para que el lector se sumerja en la historia y abrace la ficción que le contemos; en términos cinematográficos, da igual que sea mediante una máquina del tiempo con encanto victoriano como la que aparece en “El tiempo en sus manos”, dirigida por George Pal sobre la novela “La máquina del tiempo”, de H. G. Wells, exenta de razonamientos científicos sobre su funcionamiento, como en la reciente “Tenet”, de Christopher Nolan, inundada de datos científicos y teóricos que pretenden añadir esa añorada verosimilitud a la trama. En cualquier caso, ya sea con ciencia o con imaginación, el objetivo es el mismo: esa suspensión de incredulidad en el lector que le haga quedar absorbido por el relato. También está, por supuesto, el interés del escritor: Wells, por ejemplo, en su novela no parece muy preocupado en explicar el funcionamiento científico de esa fabulosa máquina, porque sus intereses, claramente, son otros (esa sociedad del futuro). Puede que el autor utilice la ciencia ficción como excusa para hablar de otros temas (frecuentemente relacionados con su presente vital), o que, como señalamos, sí tenga cierto interés en sugerir y / o añadir datos científicos partiendo de hechos y teorías reales. Diferentes escritores, diferentes intereses, pero lo importante es que se adecúen de la mejor manera posible a su historia.

El que hablemos de un mundo fantástico con elfos, hobbits y orcos, no quiere decir que sea un mundo fantástico donde todo valga: si creamos un mundo y creamos unas reglas, debemos ser fieles a ellas; nosotros, como escritores y creadores, los primeros. Rara vez el avezado lector perdona un desliz del escritor en la creación y desarrollo de su propio universo.

En este sentido, es importante que, por un lado, si vamos a escribir un relato de ciencia ficción donde añadimos algún aspecto innovador a la trama, quizá no esté de más adornarlo con algún dato científico; o, si por el contrario, elaboramos un mundo de fantasía, con ciertas similitudes con el nuestro, pero con criaturas claramente diferentes, elaboremos una serie de características físicas y psicológicas de esas mismas criaturas y seamos fieles a ellas durante la construcción de toda la historia.

NARRADORES MÁS ADECUADOS SEGÚN LA TRAMA DE MI RELATO

La elección del narrador condiciona la estructura y el funcionamiento de la historia, como ya hemos visto en temas anteriores. Aquí, de igual manera, ya sea en el terreno de la ciencia ficción o en el del fantástico, es fundamental elegir el más adecuado. Por ejemplo, si vamos a crear un mundo nuevo, un universo fantástico de criaturas surgidas de nuestra imaginación, paisajes de nuevo cuño o conflictos entre unos y otros (hay que señalar que todos, criaturas, paisajes y conflictos, ciertamente con influencia de los conocidos en este mundo), quizá sea interesante optar por un narrador en tercera persona, omnisciente, capaz de moverse con libertad y soltura entre diferentes espacios y puntos de vista, y de llegar a todos lados para así mantener a nuestro experimentado lector informado y con capacidad de generar ese mundo en su imaginación.



Si, en cambio, optamos por una trama que mezcle géneros, por ejemplo, la ciencia ficción y el detectivesco, quizá un narrador en tercera persona con perspectiva limitada, o un narrador en primera persona, serían los más adecuados, ya que, al ser un narrador que no maneja toda la información, esto genera

en el lector una curiosidad lógica hacia ese conocimiento que aún permanece oculto; además, le hace ponerse, en ocasiones, en las mismas suelas del protagonista, y eso aumenta la cercanía y conexión con la historia.

Por otro lado, si decidimos que nuestra historia debe exhibir una frialdad necesaria para la verosimilitud del relato, tal vez un narrador cámara, que narre lo que ve sin introducirse en los pensamientos de los personajes ni emita reflexiones o conclusiones, pueda ser más adecuado.

Como se ve, las posibilidades son siempre variadas, y, también, como siempre hemos señalado, lo importante es la historia, su verosimilitud (es decir, lograr la *suspensión de incredulidad* que antes mencionamos) y la mejor manera de hacerla llegar al lector

(también con la elección del narrador adecuado). Un narrador equivocado debilita la fuerza del relato y lo aleja de expresar al máximo sus posibilidades.

CREACIÓN DE MUNDOS DIFERENTES (FUTUROS O PASADOS, REALES O FICTICIOS)

Un escritor juega a ser un Dios que tiene la capacidad para crear y controlar las historias y los personajes, y eso le permite, entre otras cosas, generar mundos diferentes al nuestro, al de todos los días, al que vivimos cada vez que nos levantamos de la cama.

Esos mundos pueden ser:

A) **Futuros.** Ahora estamos en este 2020 tan extraño y particular, pero podemos decidir ubicar nuestra historia dentro de, por ejemplo, 300 años, en el todavía



muy lejano 2320. ¿Existirá para entonces nuestra actual civilización? ¿El planeta Tierra se habrá recuperado de todos sus problemas medioambientales? ¿Habremos logrado esquivar esos inquietantes meteoritos que, cada cierto tiempo, pasan (relativamente) cerca de nosotros?

¿Habremos avanzado de forma espectacular como sociedad y en el ámbito tecnológico? ¿Habremos retrocedido? Son todas estas cuestiones que nos solemos plantear a la hora de generar una sociedad ficticia ubicada en un futuro lejano. Estos futuros pueden llevarnos a la creación de dos tipos de sociedades: utópicas (perfecta y justa) o distópicas (con característica negativas, pero desde luego mucho más interesantes y literarias, ya que, si la sociedad es perfecta y justa, sin conflicto alguno, ¿qué interés puede generar al lector?; de aquí, por cierto, surge un subgénero denominado *ciberpunk*, especializado en este tipo de visión distópica donde estos avances tecnológicos aparecen unidos a un nivel de vida bajo).

B) **Pasados.** Los mundos que creamos también pueden ubicarse en un tiempo pasado, sin que ello impida que añadamos elementos de ciencia ficción o fantásticos. Podemos, por ejemplo, ubicar una trama en el Londres victoriano, con elementos históricos reales y una ambientación acorde con la que se deriva de la época, la que conocemos por los libros de Historia, y después añadir algún elemento futurista (*retrofuturismo*), como la máquina del tiempo. Es decir, una novela o un relato escrito en el siglo XXI que en su trama viaja a finales del XIX para recrear una sociedad, real en este caso, pero con añadidos considerables, como algún avance tecnológico que, por el momento, escapa a nuestro alcance (imaginemos, por ejemplo, esa citada máquina del tiempo). Esta recreación de mundos pasados también puede ser del género de fantasía, plenamente fantástica, y para ello no hay más que recordar cómo empieza cierta saga cinematográfica de nueve episodios galácticos: “Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...”

C) **Reales.** Esos mundos, como en el ejemplo, previo, pueden ser de nuestra invención, sí, pero basados en un marco real: retrato y describo el Londres decimonónico basándome en un proceso de documentación para, así, fomentar la verosimilitud de la historia. En ocasiones, de aquí se puede derivar algún otro subgénero, como el *steampunk*, en el que descubrimos avances tecnológicos, a menudo asociados a la tecnología del vapor, en la Inglaterra victoriana (es entrañable imaginar esa máquina del tiempo a la que hacíamos referencia funcionando con un añejo mecanismo de vapor).

D) **Ficticio.** Puede ser un mundo ficticio, surgido al completo de nuestra imaginación (ese ya mencionado universo de “Star Wars”, ideado por George Lucas para el mundo cinematográfico, o el creado por Tolkien de “El Señor de los Anillos” en el ámbito literario) o, en cambio, pueden ser elementos ficticios añadidos a un universo, por lo demás, bastante real (imaginemos una criatura fantástica que emerge en nuestra sociedad actual; son innumerables los ejemplos de libros o películas con un ser, de origen terrestre o extraterrestre, hostil o no, que amenaza nuestro planeta).

Como escritores tenemos la libertad de decidir qué tipo de mundo deseamos crear, futuros o pasados (incluso presentes), con elementos más reales o más ficticios,

pero, como solemos señalar, es la historia la que dicta finalmente cómo va a ser ese mundo, qué se adecúa mejor a las características de nuestro relato, y, a partir de ahí, centrar nuestros esfuerzos en llevarlo al mejor término posible.

DETALLAR O SUGERIR

En la creación de estos mundos, al igual que en otro tipo de relatos o novelas, tenemos la opción de detallar específicamente las características de ese mundo o sugerirlas. Dependiendo de dónde se encuentren nuestras prioridades creativas y argumentales, nos decidiremos por una opción u otra: si buscamos la creación de un mundo con peso en la historia, cercana al realismo, incidiremos en los detalles; si, por el contrario, el peso del relato reside en otros elementos, como por ejemplo los personajes, nos decidiremos por una óptica que se base más en sugerir que en mostrar a través de detalladas descripciones.

En ese sentido, cuando la ciencia ficción contiene una detallada base científica, entraríamos en el terreno de la ciencia ficción *dura*, o *hard science fiction*, en la que el rigor de los datos y la aproximación a tecnicismos hacen que adopte esta denominación. Tenemos muchas obras que optan por esta vertiente, como las a veces citadas “Fiasco”, de Stanislaw Lem, o “Cita con Rama”, de Arthur C. Clarke.

SU IMPORTANCIA EN LA HISTORIA

Si en los relatos de manera forzosa estamos obligados a jugar con un determinado y limitado número de palabras, en la novela tenemos mayor libertad de movimiento, y es, por tanto, un espacio que, de manera natural, nos permite mayor margen para detenernos en la recreación de ambientes, en la descripción de diferentes lugares o en la detallada caracterización de los personajes, principales y secundarios. También, por supuesto, en la exposición, más o menos detallada, de los datos científicos que creamos relevantes para nuestra historia.

En la narrativa breve, en cambio, la sugerencia y la pincelada pueden funcionar de manera más eficaz, haciendo avanzar la trama, pero sin descuidar la necesaria

descripción de ambientes y personajes, además de los relevantes datos científicos que sean capaces de aportar consistencia y verosimilitud a nuestra historia.

ELEMENTOS PROPIOS DEL GÉNERO

En la ciencia ficción encontramos a menudo avances tecnológicos que hoy día son imposibles de alcanzar pero que, al mismo tiempo, nos hacen pensar que, mediante los adecuados avances científicos, podrían llegar a tener lugar algún día. En su época, el escritor francés Jules Verne escribió numerosas novelas de aventuras que incluían objetos o artilugios inexistentes en su momento y predicciones que, con el paso del tiempo, llegaron a convertirse en realidad (el primer submarino eléctrico, el paseo por la Luna, la conquista de los Polos, etc.). Es innegable que el uso de detalles geográficos y científicos en sus novelas ayudaba a que el lector encontrara un mayor grado de verosimilitud, se sumergiera con mayor convicción en la historia y le hiciera viajar en una época donde hacerlo no era una actividad demasiado frecuente.

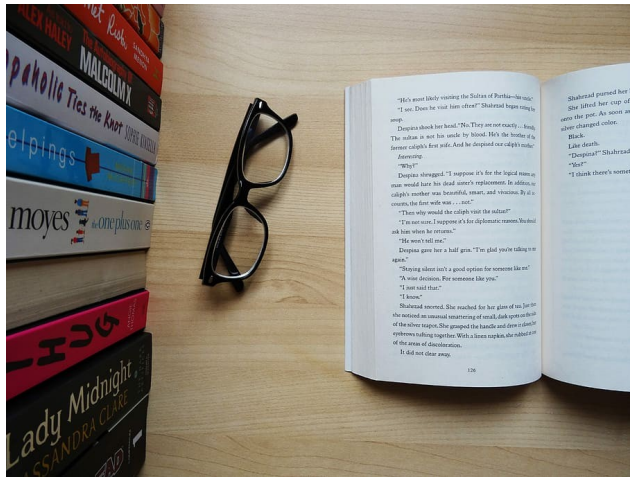
Si en la ciencia ficción es importante el detalle tecnológico, en el fantástico no lo es menos la creación de un universo particular. Recuperando el ejemplo cinematográfico de “Star Wars”, sería un error calificar a esta saga como perteneciente al género de ciencia ficción, aunque todavía lo vean así en algunos medios (¿recordamos la definición que hacía Philip K. Dick al inicio del tema?); al contrario, su característica principal es que crea un universo con unas características y unas reglas propias, y después adopta elementos del género de aventuras y acción para formar un híbrido (fantasía y aventura) que lleva teniendo éxito en todo el mundo desde hace más de cuarenta años.

LECTURA

En esta ocasión proponemos como lectura para acompañar al tema 4, el relato “La estrella”, de Arthur C. Clarke, que mezcla de manera brillante religión y ciencia, y que apareció publicado por primera vez en la revista “Infinity Science Fiction” en 1955, y poco después, en 1956, fue galardonado con el prestigioso premio Hugo.

<https://ciudadseva.com/texto/la-estrella/>

PROPUESTA DE ESCRITURA



Como solemos hacer, vamos a intentar asimilar algunos aspectos técnicos del relato de Clarke para la construcción del nuestro. Propongo narrar nuestro relato en primera persona, por un protagonista que deslice en su historia algún dato científico real (como hace Clarke) en medio de la ficción que decidamos crear, ubicado en el futuro y donde, al

final, igual que en “La estrella”, tengamos una pequeña revelación relacionada con algún fragmento de nuestra propia historia. Como Clarke hace, debemos iniciar la narración en presente y volver a él en diferentes momentos de la historia, incluido el final, aunque después usemos el tiempo pasado para hablar de lo hecho con anterioridad y para reflexionar sobre diferentes aspectos que creamos convenientes y adecuados para el relato.

Características del relato:

- Extensión: 3000 palabras máximo
- Género: Ciencia ficción
- Narrador: Primera persona
- Tiempo verbal: Presente / Pasado

“La única posibilidad de descubrir los límites de lo posible es aventurarse un poco más allá de ellos, hacia lo imposible”

Arthur C. Clarke Como solemos hacer, vamos a intentar asimilar algunos aspectos técnicos del relato de Clarke para la construcción del nuestro. Propongo

narrar nuestro relato en primera persona, por un protagonista que deslice en su historia algún dato científico real (como hace Clarke) en medio de la ficción que decidamos crear, ubicado en el futuro y donde, al final, igual que en “La estrella”, tengamos una pequeña revelación relacionada con algún fragmento de nuestra propia historia. Como Clarke hace, debemos iniciar la narración en presente y volver a él en diferentes momentos de la historia, incluido el final, aunque después usemos el tiempo pasado para hablar de lo hecho con anterioridad y para reflexionar sobre diferentes aspectos que creamos convenientes y adecuados para el relato.

Características del relato:

- Extensión: 3000 palabras máximo
- Género: Ciencia ficción
- Narrador: Primera persona
- Tiempo verbal: Presente / Pasado

Recuerda que puedes entregar, además, una reescritura del relato del tema 2 - con los cambios y añadidos en **negrita** o en **otro color**- para una revisión de cambios.

**En Portaldelector hacemos dos revisiones por relato: la de la primera entrega y una (única) revisión de cambios, por lo que, si ya entregaste una reescritura de tu relato del tema 1, no podrías volver a entregarlo.*

“La única posibilidad de descubrir los límites de lo posible es aventurarse un poco más allá de ellos, hacia lo imposible”

Arthur C. Clarke