

LA CIENCIA-FICCION A LA CONQUISTA DE LO IMAGINARIO

E. HARO IBARS * M. A. ARENAS

SORPRENDE un poco el repentino auge de la ciencia-ficción en España. Género hasta ahora marginal —en buena medida, lo sigue siendo— que no tenía siquiera un lugar importante en lo que los aristócratas de la cultura llaman subliteratura, ha adquirido de pronto una difusión que hace dos años resultaba imposible de prever. Editoriales importantes, como Bruguera y Martínez-Roca, se han apresurado a aumentar su fondo de novelas y antologías de relatos de SF, creando incluso nuevas colecciones dedicadas al tema. Aparecen, incluso, autores nacionales, de mayor o menor calidad, pero que se toman su trabajo en serio —hasta ahora, la ciencia-ficción considerada "seria" nos era importada de los Estados Unidos o, en todo caso, del mundo anglosajón— y se empiezan a conocer trabajos del género venidos de Francia, Italia, Alemania, Australia o los países socialistas...

No nos parece casual que este resurgir de la ciencia-ficción como género popular haya llegado coincidiendo con la liberalización formal del régimen político español. En una dictadura, la fantasía —o, al menos, la fantasía especulativa— está casi prohibida, y se persigue a la imaginación. Las formas de literatura popular más en boga en los años cuarenta, cincuenta y sesenta fueron las novelas del Oeste y policíacas —adaptados ambos géneros, y obligados casi siempre a seguir esquemas muy simples y digeribles—, la novela rosa y, más adelante, el "best-seller" americano. La ciencia-ficción, que intenta adivinar el futuro a partir de las posibilidades del presente, y cuya reflexión vuelve a verterse sobre este mismo presente, es un instrumento de crítica que, a pesar de su aparente inocuidad, resulta peligroso para un régimen que base su existencia en la negación de toda crítica y que pretenda imponer una visión de la realidad de un solo sentido dictada desde el poder.

¿Qué es la ciencia-ficción?

No es, desde luego, nuestra intención hacer aquí un análisis de lo que es o no la ciencia-ficción, sino presentar un panorama general de ella, sin más pretensiones que la de comprender un poco su temática, su evolución general y sus relaciones con el mundo en que vivimos. Sin embargo, resultaría imposible seguir adelante si no intentamos esclarecer ante todo qué entendemos por ciencia-ficción. Definición que será necesariamente incompleta, subjetivista y parcial, pues si resulta de entrada ya difícil cualquier tipo de definición concreta de un género artístico o literario, en el caso de la SF (1) esta dificultad se convierte en casi imposibilidad: mantiene relaciones con lo fantástico en general, con la literatura y con la ciencia, con una determinada visión de la ciencia, pero tales relaciones no están nada claras y van cambiando a medida que evoluciona el género. Podemos aproximarnos a lo que es la SF "clásica" definiéndola como un intento de recuperar la fantasía, de introducirla en el terreno de lo que puede ser explicado y razonado; intento de racionalizar el temor que el hombre siente ante lo desconocido, ya se sitúe en el pasado remoto o en el también remoto y preocupante futuro, en el más lejano confin de la galaxia o en ese lugar mucho más temible y próximo que es el "espacio interno", el inconsciente humano. Antiguamente, la clave de lo desconocido la daba la religión, que sometía a reglas lo maravilloso y lo inexplicable; ahora, y en literatura, es la ciencia la que ha asumido este papel.

Pero, precisamente, la SF va cambiando, y su evolución la

hace alejarse cada vez más de la fácil e ingenua explicación científista del misterio. Poco a poco, los autores de SF han ido perdiendo la infantil confianza en los progresos científicos y tecnológicos, al mismo tiempo que la Humanidad toda ha visto cómo ciencia y tecnología no sólo no resolvían la totalidad de sus problemas, sino que creaban otros nuevos y aún mayores. La especulación literaria sobre el misterio se aleja de la explicación "racionalista" que le ofrecía la ciencia y se aproxima cada vez más al hombre: la

SF pasa del "futurismo" y del "maquinismo" al humanismo. Y, al mismo tiempo, va desapareciendo como género definido, convirtiéndose simplemente en literatura.

Orígenes de la SF

Otra forma de comprender la SF es la de aproximarse a ella históricamente. Para ello, prescindamos de la tópica e inútil búsqueda de prestigiosos antepasados históricos que para nada necesita el género. La literatura de imaginación contiene, es cierto, muchos de los temas que luego serán tratados por la SF, pues el misterio, lo desconocido, obedece también a unas constantes y tiene unas maneras de ser formulado que le son propias; pero resulta demasiado ingenuo considerar como "de ciencia-ficción" la obra de Cyrano de Bergerac, o de Julio Verne, o incluso del propio H. G. Wells, considerado por muchos como el auténtico padre del género. La SF es, ante todo,



(1) Empleamos las siglas SF para aludir a la ciencia-ficción, porque han sido internacionalmente reconocidas. No empleamos, por ejemplo, CF, porque entre otras cosas el término "ciencia-ficción" no está siquiera reconocido por el Diccionario de la Real Academia Española y respondería entonces a una no entidad.



un fenómeno histórico y social, que tiene sus orígenes precisos en la segunda mitad de la década de los años veinte y en los Estados Unidos. Allí, el editor Hugo Gernsback decide publicar una revista titulada "Amazing Stories", historias asombrosas, aprovechándose del éxito popular que tenía la fórmula de los llamados "pulp magazines". Recibían éstos su nombre de la materia sobre la que estaban impresos, el "pulp", el papel más barato, fabricado de desechos, y eran revistas que publicaban relatos de fantasía, terror o misterio más o menos detectivesco. Gernsback acuñó el término "science-fiction", que aquí hemos traducido como "fantasciencia", "ciencia-ficción" o "ficción científica", simplemente como quien inventa una marca de fábrica, para distinguir su producto de los demás que estaban entonces en el mercado.

Los grandes temas de la SF empiezan a tomar forma en esta misma década y en la década siguiente en las publicaciones del editor Campbell, que recogen los relatos cortos de los autores que empiezan a ver en la SF su camino. Aconsejamos, para quien esté interesado en esa época, la lectura de la antología a cargo de Isaac Asimov: "La Edad de Oro de la Ciencia-Ficción" (2). Aunque la opinión de Asimov sea más que discutible y sus juicios de calidad sean bastante parcialistas —en un artículo suyo publicado no hace mucho en la revista española "Nueva Dimensión" llega a rechazar por completo la labor de

los más nuevos autores de SF bajo extraños pretextos—, la antología está bien hecha —no en vano se corresponde con la juventud del antólogo— y sirve para poder analizar las constantes que presidieron el nacimiento y primer desarrollo de este género.

La SF adquirió, en sus primeros años, una ideología muy determinada, y que era la dominante en los Estados Unidos. Nació en un país que, tras haber salido victorioso de la primera guerra mundial, donde



Arthur G. Clarke, izquierda, y Ray Bradbury, dos clásicos de la literatura de ciencia-ficción.

había empezado a manifestarse su poder de nación dominante, y cuando empezaba a manifestarse también como potencia hegemónica tanto material como culturalmente, se ve enfrentada con la crisis económica más grande de su historia: la Depresión de 1929. Este contradictorio momento histórico se reflejó en toda la producción artística y literaria de la época,

pero sobre todo en la literatura y en el cine populares: éstos, a la vez siervos de una industria poderosa e impulsados por ella, habían de responder a unas necesidades de mercado y estar de acuerdo con la concepción de las cosas que las grandes masas de consumidores tenían; y, a la vez, tenían que imponer esa concepción del mundo, al estar la industria manipulada por el poder. Si, la primera ciencia-ficción americana se caracteriza, ante todo, por un afán de expansión imperialista,



dirige, el escritor de SF tendrá que dar, en esta primera época, una visión de los habitantes de otros planetas que los presente como horribles, hostiles y maléficos, verá un Universo futuro dominado completamente por los terrestres y consistente en un imperio galáctico terracéntrico, y se imaginará el sistema político y social del futuro como una copia del que vivía en su momento y en América, modificado solamente por los avances de la tecnología puesta a su servicio. Esta es, para nosotros, la Prehistoria de la SF.

Los grandes temas de la SF

Como decíamos antes, el misterio tiene máscaras constantes bajo las que se presenta en la literatura. Los temas de la ciencia-ficción aparecen también, aunque tratados de otro modo, en toda la literatura más o menos fantástica. Aunque la historia de la SF sea corta, han ido evolucionando en su tratamiento de una forma asombrosamente rápida. Quizá esto se deba a que la SF sea una literatura de especulación sobre lo posible, sobre lo fundamentalmente real que se esconde tras la máscara de lo fantástico, y que las visiones de lo que es real y de lo que es fantástico cambien muy a menudo en los últimos tiempos. El escritor de SF se plantea siempre la pregunta: "¿Qué ocurriría si...?", y sobre esta hipótesis articula su narración. Basándose en muchos casos para sus especulaciones en la tecnología más moderna, su tratamiento de los temas tiene que cambiar necesariamente, pues

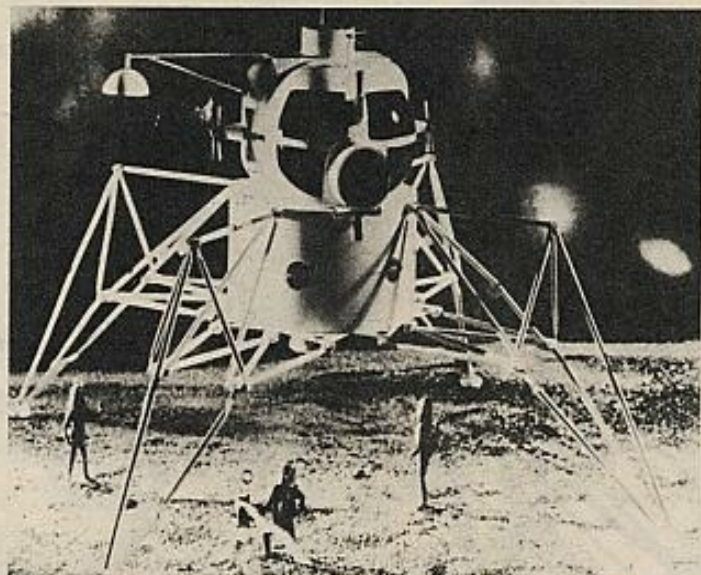
(2) Ed. Martínez Roca. Barcelona.

CIENCIA-FICCION

esta tecnología cambia también: nuestra visión del Universo está cambiando continuamente, y ya a nadie se le ocurriría considerar como un tema posible de SF la invasión de los marcianos, pues sabemos que no hay tales marcianos. Sin embargo, y a pesar de este cambio continuo en visión y tratamiento de la temática de SF —cambio condicionado no solamente por el avance tecnológico, sino también por los cambios sociales que se producen y de los que la literatura popular es, como dijimos antes, el espejo más fiel— existen unos temas que le son constantes.

Uno de ellos, y precisamente el que más ha evolucionado, es la aparición de elementos tecnológicos nuevos, de máquinas portentosas concebidas, en un principio, para hacer más fácil la vida del hombre, y que plantean nuevos problemas. Frente a esto, el clásico Asimov, por ejemplo, tiene una visión de lo más optimista y esperanzada. En sus novelas sobre robots —"Yo, Robot", "Las Cavernas de Acero", etcétera— nos muestra una sociedad futura en la que los robots, altamente perfeccionados y casi humanos, conviven con los humanos de una manera pacífica, condicionados como están por las "leyes de la robótica": leyes morales autoritarias, impresas en sus circuitos de pensamiento, que hacen del robot un ser absolutamente supeditado a la voluntad de los seres humanos. Nunca se plantea Asimov —que es, además de escritor, un científico— el falso e imposible problema —otra constante también de la SF— de la rebelión de las máquinas, y los problemas que plantea en sus relatos que tienen como protagonistas a robots, son casi exclusivamente de orden moral: los que crea la convivencia y la casi igualdad entre seres —los humanos— que son "libres", al menos en la idea que Asimov tiene de la libertad, del libre albedrío, y otros —los robots— que no lo son. Por desgracia, su análisis no es demasiado profundo.

Para Ray Bradbury —un autor posterior a Asimov, pero también un clásico de la SF—, el maquinismo es radicalmente peligroso y malo: supone un peligro para los "valores eternos" del hombre. En sus "Crónicas marcianas" el maquinismo marca, precisamente, el fin de la raza marciana: la llegada a



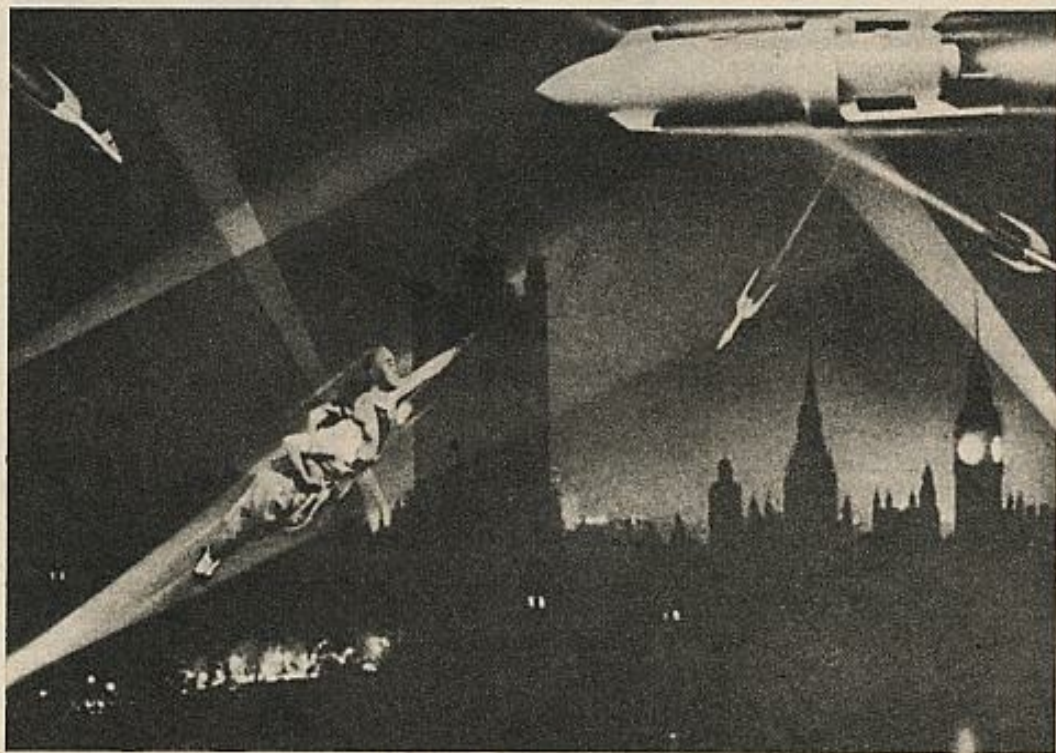
Marte de las expediciones terrestres, portadoras de una tecnología avanzada, acaba con la "poesía" y la "espiritualidad" de Marte y mata su esencia. En "Fahrenheit 451", la tecnología y sus comodidades están puestas al servicio de una sociedad descerebrante. La cultura de la Humanidad se pierde, los libros son sustituidos por pantallas enormes de televisión tridimensional y, poco a poco, el hombre va convirtiéndose en un ser sin libertad ni capacidad crítica, abandonado por completo a las manos de sus siervos-señores mecánicos.

Estas dos lecturas del futuro tecnológico, pertenecientes a dos etapas de la SF, son igualmente conservadoras. Asimov tiene una fe profunda en la

ciencia y en la técnica modernas, y su visión del mundo es la del "gran sueño americano": una expansión de una cultura —la americana— basada únicamente en el progreso tecnológico. Bradbury, por el contrario, rechaza esta visión, es pesimista, pero en favor no de un auténtico progreso, sino más bien de un retroceso a modos de vida caducos: su visión del mundo también responde al "sueño americano", en otra de sus facetas, y su desconfianza ante la técnica se ve motivada simplemente porque el burgués americano se ha dado cuenta de que el maquinismo no soluciona simplemente su confort —lo único que le importa—, sino que crea nuevos problemas destructores de ese mismo confort. La

más moderna SF mantiene otra postura frente al progreso y evolución de la tecnología, totalmente distinta de las dos anteriores: las visiones del futuro de los últimos escritores de SF —por ejemplo, J. G. Ballard— no se plantean el avance tecnológico como problema ni lo juzgan de manera favorable o desfavorable. El problema, para ellos, es otro, es un problema humano.

Igual evolución han sufrido los demás temas clásicos de SF. Por ejemplo, la relación del ser humano con los extraterrestres, con los "ajenos": al principio eran considerados unánimemente como malos y perversos invasores o "invadidos", como los indios de las películas del Oeste. Los motivos de su hostilidad hacia los humanos no se explican nunca claramente: son simplemente seres extraños, monstruos verdes con tentáculos, que están ahí como puro pretexto para que el héroe utilice contra ellos su pistola de rayos desintegradores. Luego, cuando el hombre americano comienza a sentir otros miedos, el extraterrestre pasa a interpretar un papel opuesto: llega a ser bondadoso, una especie de ángel que viene a la Tierra para cambiar el curso de la Historia, para impedir que el hombre se destruya a sí mismo en una nueva guerra mundial que sería temible. La "guerra fría", y las posibilidades que tenía de convertirse en guerra caliente, hace que el hombre busque ayuda en alguna parte para resolver



sus conflictos y pueble el cosmos de ángeles salvadores. Representante de esta tendencia es, por ejemplo, Arthur G. Clarke, en "2001", "El fin de la infancia" o "Cita con Rama". Por último, a partir de los últimos sesenta, los extraterrestres son más bien un pretexto para estudiar a los humanos: su comportamiento "extraño" está estudiado siempre en comparación con el de los seres humanos, y sus aparentes actos inexplicables sirven para desentrañar lo que de igualmente "inexplicable" hay en nuestra propia conducta.

Los llamados "subgéneros" y la nueva SF

Se ha dicho que cuando un género literario es pasto del humor, significa que está en decadencia. Nosotros no estamos de acuerdo con esa afirmación. En la SF, el humor ha estado siempre presente, desde sus mismos comienzos. La obra, por ejemplo, de Frederick Brown —cuya novela "Universo de locos" (3) es casi genial— es fundamentalmente satírica y está escrita durante la juventud de la SF, no en su decadencia. El humor no es un síntoma de necrosis de la SF, sino un subgénero dentro de ella: no tiene una temática propia, sino que toma los temas tópicos y trata de darles la vuelta, o de enfocarlos de una forma crítica e irónica. A veces es simplemente un juego privado entre autores que se conocen muchas veces personalmente y que incluso son amigos. No suele ser una visión humorística del futuro, sino de la propia SF.

Otro de los llamados "subgéneros" es la "space opera". Este plantea un problema que es, creemos, general para la definición correcta de todos los géneros literarios; esto es, si son realmente tales subgéneros, o si no será el género propiamente dicho quien procede de ellos. La "space opera" es la novela de aventuras, en un marco y con unos accesorios que son de SF: se realizan viajes a través de los espacios siderales, y ya no por mares remotos, sino terrestres. Y las pistolas de rayos desintegradores —laser u otros— sustituyen a las espadas, o coexisten con ellas en una lucha donde los enemigos, en vez de ser exóticos malayos, chinos o pieles rojas, son más exóticos extraterrestres. Pero las constantes temáticas y narrativas de



la novela de aventuras se mantienen, ampliadas por las posibilidades que les da el desarrollarse en un marco más amplio, donde la imaginación se mueve con mayor libertad. La "space opera" es el comienzo mismo de la ciencia-ficción, como la novela de aventuras está en los comienzos de la novela propiamente dicha.

Está también la "espada y brujería" o "fantasía heroica", género que algunos consideran como ajeno a la SF. Para nosotros, entra plenamente dentro de ella: sus acciones se sitúan bien en un pasado o en un futuro remotos, bien en un inexplorado planeta, bien en un mundo paralelo: el caso es dejar completamente libre a la imaginación, que se ve entonces —en los mejores ejemplos de este género— capacitada para crear mundos de una coherencia a veces asombrosa: mundos donde la magia tiene vigor y ocupa el lugar de la ciencia, y donde las armas son la fuerza física y la astucia. Relatos épicos que podrían entrar dentro de lo fantástico tradicional, pero que entran dentro de la SF por la necesidad que tienen generalmente sus autores de dar una expli-

cación materialista, científica o paracientífica, a lo que cuentan. En los relatos de Robert E. Howard, autor de "Conan el Cimerio" (4) —una de las sagas más importantes de la "espada y brujería"—, los supuestos dioses y demonios no son tales, sino seres materiales, aunque poderosos y extraños, venidos de otros mundos; y la magia no es tal, no se apoya en lo sobrenatural, sino en una técnica distinta a la nuestra y hoy día olvidada. Y tanto este autor como sus discípulos se empeñan en dar una localización geográfica lo más exacta posible a las aventuras de sus personajes: Conan vive en un mundo posterior al hundimiento de la Atlántida, donde los continentes están conformados de manera distinta a como ahora los conocemos; otros héroes tienen sus aventuras en la Atlántida, en Lemuria, etc. Nos hallamos, desde luego, en otro mundo; pero en un mundo que tiene bastantes relaciones con éste.

Y llegamos, por fin, a la nueva ciencia-ficción. Parece un

(4) "La saga de Conan el Cimerio" está publicada íntegra, en diez tomos, por editorial Bruguera.

poco extraño hablar de novedad en un género que tiene apenas cincuenta años de antigüedad, pero sin embargo así es: hay tal diferencia entre lo que en este género se hace hoy y lo que se hacía en sus comienzos, que se puede hablar de un género nuevo. La nueva SF, como ya hemos dicho, se aleja cada vez más de su modelo tradicional: no pretende ya explicar la magia por medio de la ciencia, y cada vez es menor su entusiasmo infantil por la exploración de nuevos planetas. Diríamos que entronca con la "espada y brujería" o con la "space opera", puesto que se hunde más en lo irracional, sin tratar de explicar los hechos mágicos. Pero hay un factor que la diferencia de estos géneros: la voluntad de explorar un nuevo espacio, el "espacio interno". El escritor nuevo de SF no se plantea el narrar las aventuras de un viajero del espacio: él mismo es ese viajero. Philip K. Dick, por ejemplo, utiliza temas tópicos de la SF tradicional, pero lo que en realidad está contando es su experiencia personal de la realidad. J. G. Ballard ha aprendido su técnica literaria de escritores experimentales como William Burroughs: sus distorsiones y manipulaciones de la escritura tienen por objeto no el presentarnos un mundo extraño y misterioso, sino el crearlo. Y, junto a ellos, toda una cohorte de escritores, nuevos y viejos, que están intentando volver a entroncar la SF con la literatura, narrándonos no una aventura extraña, sino la suya propia, que es, en definitiva, la nuestra.

• • •

En este trabajo, necesariamente breve, hemos dejado muchas cosas por decir: entre otras cosas, nos hemos limitado a contemplar —y de forma bastante somera— la SF americana y anglosajona, dejando para otro momento la importantísima ciencia-ficción soviética, la europea y la española. Pero es que la SF, tal como la conocemos es ante todo una invención cultural estadounidense, al igual que el "jazz", el "rock" y el cine musical. Al pasar a Europa o a la Unión Soviética la SF se convierte en otra cosa, no menos interesante, pero distinta. En la SF americana están las constantes de un pensamiento en evolución, que puede tal vez determinar las directrices de la literatura popular contemporánea y del próximo futuro. ■ E. H. I. y M. A. A.

(3) EDHASA. Col. Nebulae.