

José Borges

Sobre el arte de escribir ciencia ficción



José Borges.

SOBRE EL ARTE DE ESCRIBIR CIENCIA FICCIÓN

LA CIENCIA FICCIÓN permite uno de los vuelos imaginativos más puros de la literatura. Quien la escribe siempre debería contestar esta pregunta : ¿Qué pasaría si...? En esa elipsis se puede albergar cualquier situación que se te ocurra. Por ejemplo, ¿qué pasaría si tuviéramos un gobierno totalitario capaz de determinar lo que vemos, comemos, escuchamos y hasta pensamos? George Orwell probablemente se hizo esa pregunta antes de escribir su famosa novela 1984, en que sus personajes viven en una distopía futura (el año 1984 es nuestro pasado, hoy día, pero para Orwell era su futuro cuando la escribió). ¿Qué pasaría si viviéramos en un sueño? Un sinnúmero de autores se han hecho esta pregunta, desde *Sueño de la mariposa*, de Chuang Tzu, hasta no hace poco las hermanas Wachowski (en ese momento eran hermanos, pero hoy día ambas son mujeres) con su película *The Matrix*. ¿Qué pasaría si pudiéramos viajar por el tiempo? Esta es la premisa de otra cantidad de ficción, desde *La Máquina del tiempo*, de H. G. Wells, hasta la serie televisiva *Doctor Who*. Yo mismo sentí atracción por ese tema con mi cuento «Las botas de hule rojas». A pesar de que parten de una misma pregunta, y aunque las tres ficciones poseen elementos en común, no dejan de ser historias muy distintas. Así que, en esencia, la ciencia ficción es simplemente contestarse una pregunta. No se trata de predecir el futuro ni de mostrar una tecnología, de la misma manera en que una novela amorosa no trata de cómo hacer el amor ni enamorarse.

Para decir más, la ciencia ficción puede ser ambientada en el pasado, en el presente o en el futuro (¡o los tres!). *The Man in the High Castle*, de Phillip K. Dick, es un ejemplo que intenta contestar qué habría sucedido si los nazis y los japoneses hubieran ganado la Segunda Guerra Mundial. *Pattern Recognition*, de William Gibson, toma lugar en el presente del 2004–2007, mientras que *El cuento de la criada*, de Margaret Atwood, se ambienta en un futuro cercano. En parte, la ciencia ficción está un poco mal llamada. Prefiero el término ficción especulativa para no sentirme limitado en cuanto al tema a tratar.

Ustedes están leyendo esto para recibir consejos y hasta la fecha solo han recibido explicaciones y definiciones. Era importante cubrir esto, sin embargo, para llegar al primer consejo : usa tu imaginación. No te preocupes por nimiedades como a qué género podría pertenecer tu texto. Escríbelo y deja que otros decidan. Tampoco sientas que debes predecir el futuro. Quien escribe ficción especulativa no debe pensar en eso. El asunto siempre debe ser imaginarse qué sucedería si se dieran las condiciones que te imaginas. Tal vez lo que te imaginas se convierta en realidad, que suele ser el peor de los casos, ya que casi nadie anda por ahí escribiendo historias utópicas. A lo mejor lo que escribiste sirva de precaución para quienes lo lean. No es tu deber pensar en esto.

Mi próximo consejo es que jamás olvides que estás contando un cuento. Por tanto, debe tener un conflicto. Algo debe suceder en tu trama que apele a los lectores. El conflicto estará ligado a tus personajes, que deben ser representaciones de la condición humana. La literatura, no importa cuál, refleja la experiencia de nosotros los humanos. Esta experiencia se puede llevar a cabo tanto en una novela existencial, como *El extranjero*, de Albert Camus, o en un cuento, como por ejemplo «El Aleph», de Jorge Luis Borges. Miremos los ejemplos que he mencionado hasta la fecha. En 1984 el protagonista se enamora y busca cómo ser feliz con la mujer que ha encontrado. En el cuento de Chuang Tzu y en *The Matrix*, los protagonistas de cada historia deben descubrir cuál es la verdad de su existencia. En la obra de H. G. Wells se busca cómo detener el deterioro de la humanidad en el futuro, en *Doctor Who* siempre hay que resolver algún problema, ya sea la destrucción del mundo o el universo o algo más cotidiano (hay decenas de episodios, así que hay una variedad de conflictos). En mi cuento hay que encontrar y advertirles de algo a una niña y su familia. La novela de Phillip K. Dick tiene varios personajes que buscan a alguien, en la de Gibson la protagonista debe cumplir un encargo y en la de Atwood se busca escapar de un régimen fundamentalista. Todas las tramas giran alrededor de los personajes, no de la tecnología ni el ambiente descrito.

Otra consideración que se debe tener es establecer y seguir las reglas de los mundos que has creado, lo que ayudará con la verosimilitud. Determina cómo funciona tu máquina del tiempo. ¿Puede viajar antes de tu nacimiento? ¿Vuela? ¿Parece una silla, una caja de teléfono o un DeLorean? Obviamente, no sabrás la ciencia exacta porque no eres Einstein (y ni él pudo construir una), pero puedes inventártela. Lo importante es que sepas más o menos cómo funciona, sin detalles. Digamos que tu máquina necesita una fusión nuclear para viajar por el tiempo. Pues tendrá algún tipo de reactor que le dé su energía. Y hasta ahí llegaron las explicaciones. ¿Que cómo puede haber un reactor tan pequeño? Inventarse eso es una tontería para el científico que construyó la máquina del tiempo. Nadie lo cuestionará. Ahora, si decides que también puede ir a la gasolinera más cercana y funcionar con gasolina, entras en aguas peligrosas porque abres la puerta a más preguntas acerca del aparato. No digo que no seas capaz de explicarlo, pero te añades trabas, tal vez innecesariamente. Cuidado, además, con alterar las reglas de tu mundo para resolver la trama. Suele ser un error que los lectores no perdonan. Si estableces que tu máquina del tiempo solo viaja a diferentes épocas sin moverse de lugar, no cambies este modo de viaje luego porque decidiste que tenían que llegar a la Antigua Roma para resolver algo en la trama. Siempre debe haber algún tipo de justificación.

Todo lo que he mencionado se podría ignorar, pero solo si funciona para la historia que deseas contar. Un ejemplo de alguien que tiró la mayoría de lo mencionado por la borda fue Douglas Adams, que escribió Guía para el autoestopista galáctico (*The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, en inglés). Como es un libro humorístico, admitía todo tipo de juego con las «reglas» convencionales.

En fin, la única verdadera regla es que lo que te inventes funcione para propósito de la historia. Somos, sobre todo, artistas, no abogados pendientes a leyes. Lo que me trae una idea : ¿qué pasaría si hubiese abogados para leyes temporales? ¿Te animas a escribir ese cuento?

FIN

Sobre el arte de escribir ciencia ficción
est un article de l'écrivain
costaricain José Borges (s.d.)

ISBN : 978-2-89854-742-3

© Vertiges éditeur, 2025

Dépôt légal : BANQ, quatrième trimestre 2025

– 2743^e lecturriel –

Lecturiels

www.lecturiels.org