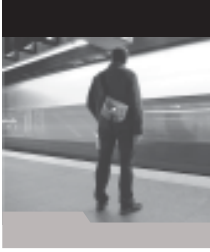


Historias de extrapolaciones. Viaje y lugar en la ciencia ficción

Rodrigo Bastidas Pérez
Universidad Nacional

La ciencia ficción —en su plano literario— ha sido observada desde la academia como literatura menor, de evasión. Observamos películas de ciencia ficción para “salir del mundo”, olvidarnos de la realidad que ese concepto, nada más cercano a nuestra situación que la ciencia ficción como extrapolación.

Si bien el componente de “salir del mundo” ha estado siempre presente en los libros de ciencia ficción, esa salida no hace más que reflejar una necesidad de observarnos desde afuera, de ser extranjeros de nuestra propia vida, de poder metaforizar una situación presente parados en los zapatos de lo diferente. Será esa extrapolación una de las características que definen a la ciencia ficción como género. Maurice Blanchot, cuando define la ciencia ficción habla de un “ejercicio esencialmente intelectual donde lo que se busca es siempre la puesta en duda de nuestros supuestos básicos”. Umberto Eco habla de la escritura de “un mundo posible que representa una fase futura del mundo real presente: y, por distinto que sea estructuralmente del mundo real, el mundo posible es posible (y verosímil)...” Esto habla de una literatura con fuertes raíces en el presente, en el mundo del aquí-y-ahora. Darko Suvin define cierta ciencia ficción como un “extrañamiento de extrapolación”. Es decir, el extrañamiento es posible verlo desde una analogía (caso de las *space opera*) o como una extrapolación (la cual se conforma como la posibilidad de hablar de



Si bien el componente de «salir del mundo» ha estado siempre presente en los libros de ciencia ficción, esa salida no hace más que reflejar una necesidad de observarnos desde afuera, de ser extranjeros de nuestra propia vida, de poder metaforizar una situación presente parados en los zapatos de lo diferente.

modelos sociológicos que forman el marco conceptual ideológico del autor, y que se simbolizan en el núcleo narrativo del relato). Desde esta perspectiva, aparece la noción de viaje vista a partir de dos posibilidades: en el acto de la escritura y en el de la lectura. Al mismo tiempo, el autor sale de su mundo tangible y el lector se desprende del “mundo cero” del autor. Será esta la base de una “verosimilitud” en la ciencia ficción.

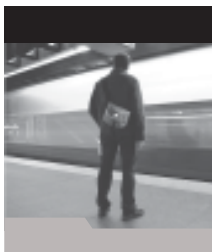
Ese escape controlado del autor y del lector no es propio de la ciencia ficción: Todorov, en su “Introducción a la Literatura Fantástica”, habla de un escape similar en géneros emparentados de la ciencia ficción: la fantasía, terror futurista, novelas de ‘espada y brujería’, y demás. De la misma manera, Servier, Gattegno y Kagarlitsky, observan una actitud similar en el renacimiento, en una serie de escritos que surgieron como una “moda estructural” y que terminaría convirtiéndose en un importante sub-género y en la base de la ciencia ficción moderna: la literatura utópica.

Desde los estudios de Rabkin y Scholes, la literatura utópica es considerada el género desde el cual surge la ciencia ficción en el siglo XX, es posible observar esto en rasgos estructurales que se mantendrán y rasgos temáticos que se modificarán ostensiblemente. Es así que, desde la escritura de *Utopía* –texto que da nombre al género–, Tomás Moro especifica el desplazamiento que Rafael Hytlodeo realiza hacia la ínsula utópica. De la misma manera, el viaje por mares peligrosos, llenos de vientos a favor y en contra, está presente en *La ciudad del sol* de Campanella y en la inacabada *Nueva Atlántida* de Bacon. La necesidad de un viaje en la literatura utópica está atada a una característica que Raymond Trousson da a la utopía: el insularismo. La localización de la mayoría de las utopías renacentistas está marcada por un cierre geográfico que obedece a la necesidad del escritor de representar un microcosmos que se sitúe lejos de

las leyes del mundo exterior: si estas ciudades ideales se encontraran en contacto cercano con otras civilizaciones, la regularidad en el tiempo y en el espacio se vería modificada. Este aislamiento también sirve para reflexionar sobre la sociedad del utopista, en una actitud ideológica que Gioranescu ha llamado *utopismo* y que describe como un alejamiento espacial del contexto, justamente para hablar de su momento y su sociedad. Este alejamiento se ha mantenido en el tiempo. Es así como surgen viajeros que, siguiendo el paso dejado por Hytlodeo, parten de su ciudad y encuentran en una tierra lejana la perfección ideal que no han logrado hallar en el puerto del que han zarpado. Domingo González viaja a la luna de la mano de ocas salvajes, Cyrano de Bergerac inventa un cohete espacial para visitar a los lunáticos, Gulliver naufraga una y otra vez para llegar a Liliput, Laputa y Bronbdingnag; y Diderot, Prévost y Dom Deschamps¹ ubican sus lugares “ideales” en islas, sobre las montañas, en colonias apartadas o bajo el mar. Así, un elemento común que tendrán todos estos escritos será la localización de un “lugar” específico desde el cual se parte y otro al cual se llega; es obvio, no es posible un viajero sin que exista un lugar que respalde su viaje. Esta característica es tan importante dentro de la utopía literaria, que Moro llama a su obra “utopia” (*u – topos*): un lugar sin lugar.

Con la llegada del siglo XX, el viaje hacia la *terra incógnita* tomará elementos relacionados con los avances de la ciencia. El viaje de tres dimensiones aumentará una más al momento en que Wells escribe su fabulosa *Máquina del tiempo*. Dicho libro, considerado por muchos como el escrito que da inicio a la ciencia ficción como género, cambiará la concepción del viaje: esta vez “el viajero” se mueve hacia un futuro en devenir. Esta movilización temporal servirá como base para la ciencia ficción de inicios del siglo XX, la cual ha sido llamada por Kinglsey Amis “Los nuevos mapas del infierno”. El viaje en el tiempo toma características hiperbólicas, aparecen por primera vez fechas como el 632 después de Ford en Huxley o una cronología que abarca desde el nacimiento de las estrellas hasta el fin de la última galaxia en *El hacedor de estrellas* de Stapledon. Estas acotaciones hiperbólicas entran, también, en el campo espacial para convertirse en lo que posteriormente identificaremos como: “hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana”. Este tipo de fábulas espaciales se volverán comunes y entrarán en el mercado, especialmente en Norteamérica con revistas *pulp* como *Astounding* y *Amazing stories*. En esta época, es posible encontrar lugares que representan la cara cruel de la perfección propuesta por las utopías anteriores. En la estructura de los relatos siempre aparece el viajero que de una u otra forma llega a la

¹“The man in the moon” de Francis Godwin, “Historia cómica de los Estados e imperios de la luna” de Cyrano de Bergerac.



ciudad idealmente opresora y totalitarista. Ese otro-extraño que llega, esa otra mirada del viajero a quien deben explicar la manera en la que todo funciona, será el que permite el cuestionamiento sistemático de una sociedad que sacrifica la individualidad, en pro del orden y la estabilidad social. El viaje no será necesariamente un transporte espacial o temporal; por momentos es reemplazado por un “salir” al mundo, por un cambio de la introspección a la extroversión, de una inactividad a un hacer activo y dinámico. Lo importante en estos libros, será desarrollar una visión de la otredad que solo podrá tener el viajero, la cual le permitirá re-conocer los mundos conocidos. Aún así, en todos estos movimientos estarán latentes los primeros viajes utópicos y los viajes espacio-temporales fundados por Wells y sus allegados.

Los viajes y las estructuras se mantendrían de una manera similar hasta la década del cuarenta. Con la llegada de la ciencia ficción a los circuitos de la cultura popular, de la mano de John Campbell, se iniciaría otra serie de relatos los cuales usaban el viaje en el tiempo y a las galaxias lejanas como excusa para plantear historias heroicas y de aventuras en otros mundos. El surgimiento de las historias BEM (llamadas así por los gigantes monstruos que en ellas aparecían y que recibieron la especificación de *Bug Eyes Monsters*) tendrían un inusual éxito, pero al lado de ellas se podía ver que la ciencia ficción avanzaba hacia otros ámbitos. Esos otros ámbitos llegarían a su más alto grado con la aparición del movimiento llamado *new wave*, de la mano del fanzine *New Worlds* de Michael Moorcock. En esta nueva propuesta, el viaje tomaría un nuevo rumbo, el lugar al que se quiere llegar ya no aparece como algo posible, sino como un deseo inalcanzable: el viaje material-físico, se transforma en uno hacia la mente del individuo.

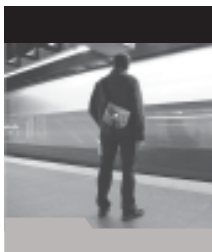
Este viaje interior, halado por el deseo, es posible verlo en textos como *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick, texto en el que Ridley Scott se basó para hacer la múltiplemente analizada *Blade Runner*. En este texto, aparece la posibilidad del viaje hacia una de las espléndidas colonias marcianas (“Emigra o degenera”, grita la propaganda oficial) como un deseo insatisfecho en Rick Deckard y en John Isidore. Dada la imposibilidad de estos dos personajes por llegar a Marte, se desenvuelve el viaje interior hacia su propio ser y las preguntas por su papel en el planeta tierra como seres “diferentes” y “descendidos”. Del otro lado, los androides viven en Marte y desean estar en la tierra; los replicantes viajan, aún con el peligro que representan los cazadores de recompensas, ya que para ellos, la Tierra representa una zona de autonomía. Marte, contrario a lo que dice la publicidad y los deseos de los humanos por partir, resulta abominable para los protagonistas. Así, el viaje ilegal realizado por los androides será el desencadenante de la trama de toda la novela: ellos han logrado realizar su deseo insatisfecho, Deckard deberá exterminarlos para restablecer el equilibrio.

Cuando el *lugar* en la ciencia ficción se comienza a destruir, muchas de las cosas imprescindibles dentro de los textos anteriores se dejan a un lado: la constitución social es desconocida, la estructura argumental se transforma, la lucha hombre vs sociedad se desplaza a deseo vs realización.

Con estas observaciones podemos extraer dos puntos imprescindibles en relación al viaje: primero, ya no se plantea un lugar, ya sea ideal (utopía) o distópico (mapas del infierno); la dualidad de los puntos de vista dados sobre Marte y La Tierra, acaba con la referencia a un lugar. Cuando el *lugar* en la ciencia ficción se comienza a destruir, muchas de las cosas imprescindibles dentro de los textos anteriores se dejan a un lado: la constitución social es desconocida, la estructura argumental se transforma, la lucha hombre *vs* sociedad se desplaza a deseo *vs* realización. Podemos ver cómo al no plantearse un lugar, sí se habla de la idealización de lo externo e intangible, en detrimento del sitio en el cual se vive; de la misma manera, la palabra ‘utopía’ cambia su connotación, de “lugar ideal”, a “imposible”. Pero, si la utopía ya no es un lugar, ¿donde se constituye? En estas obras, ya no se encuentra por fuera del individuo, sino dentro de él, en una actitud que podríamos llamar: *estado superior de conciencia*. El nuevo viaje que se plantea ya no es hacia un lugar exterior, sino hacia uno interior. Las naves espaciales que viajan hacia el futuro o hacia otras galaxias pasan a un segundo plano; existen solo como posibilidades metafóricas para llegar hacia la comprensión total del “yo” como individuo.

Con la “nueva ola”, la existencia de un lugar y del viaje, empiezan a desvanecerse en la literatura de ciencia ficción y toman un carácter más simbolista que tangible. Esta desaparición de un lugar real tendrá un momento en que pasa a otro nivel, en el cual estamos frente a un lugar que “simula” ser real, sin que lo sea en verdad: el ciberespacio.

Ciberespacio es una palabra inventada por William Gibson (en *Neuromante*), quien también funda el género de ciencia ficción conocido como *ciberpunk*. El viaje físico-real, tan bien desarrollado en “los mapas del infierno” se ha convertido en un viaje a través de una serie de redes



computacionales que simulan un mundo material más parecido a la propuesta geométrica de Le Corbusier, que a la no-perfectibilidad del mundo en que vivimos. Gibson, con su obra, crea dos viajes paralelos: un viaje de los protagonistas por la concepción de materialidad de su carne (recorren sus propios cuerpos como territorios desconocidos), al tiempo que plantea un viaje constante por un ciberespacio vacío, existente solo como información. Estas búsquedas paralelas harán énfasis sobre la concepción social e individual de lo material y lo corporal; temas como la “efemerización de la economía”, “la revolución industrial postmoderna”, el papel que juega la pérdida de los rasgos del individuo en una política *cyborg* del cuerpo, y la personalización de las inteligencias artificiales, marcan la pauta para el desarrollo de la ciencia ficción en los ochenta. Es así como el inicio del ciberpunk crea un nuevo territorio para planear viajes; y una vez que se crea el territorio, también se crea el viajero que exploraría el nuevo mundo para descubrirlo e interpretarlo: el *hacker*.

Neuromante se convertiría en un paradigma para la escritura del *ciberpunk* y sería la fuente para el *Criptonomicon* de Neal Stephenson, *HardWired* de W.J. Williams y otras obras de Bruce Sterling, Bruce Bethke y estudios de Donna Haraway. Dentro de la cultura popular, la inserción del viaje informático tendría una gran aceptación, en el Séptimo arte con cintas como *The Matrix* o *Jhonny Mnemomic* (basada en un cuento de Gibson), y productos de anime japonés como *Ghost in the Shell* y películas de Katsuhiro Otomo. Sin embargo, el componente tecnológico que tendría tanto auge en la década del ochenta y del noventa, ha sido explotado al límite y la ciencia ficción del siglo XXI ya no se basa solamente en el mundo de lo virtual, sino que mezcla ideas del *new wave* y el *ciberpunk*.

Encontramos un ejemplo de esto en obras como *La posibilidad de una isla* de Michel Houellebecq, en la cual, el viaje surge como el encuentro del hombre consigo mismo después de su existencia precaria tras un mundo virtual de computador. La salida hacia el mundo “peligroso” significará en la obra de Houellebecq, el viaje físico que el autor realiza de dos maneras: por un lado es el viaje hacia la memoria y la reconstrucción, y por otro, es el viaje hacia el entendimiento de la diferencia entre una isla artificial (virtual) y una isla social (mental); y por lo tanto, la aceptación de esta última. En obras actuales, el viajero de la ciencia ficción es aquel que devela un mundo nuevo al mismo tiempo que se descubre a sí mismo como individualidad compleja; es aquel que realiza un viaje de extrapolación metafórica que significa un viaje físico (o no-físico en el caso del ciberespacio) y un desplazamiento mental.

El papel del viaje en la ciencia ficción es uno de los ejes narrativos desde los cuales se arma y se establece el género. Los mundos imaginados y las extensas travesías en naves espaciales aparecen como extrapolaciones del mundo en el cual vivimos y las narrativas se estructuran como espejos que refractan una visión, en la cual la mirada de “lo otro” es lo

imprescindible. Entonces, viaje, viajero y lugar se fundan como centros, como particularidades que manejará la ciencia ficción desde el establecimiento de *terras incógnitas* (llámense planetas, mundos futuristas, lugares sin-lugar, etc.). Estos lugares novedosos serán vistos con ojos de extrañamiento por un viajero que pretende interpretar las normas y (al tiempo que empieza el proceso de desciframiento) descubrir el mundo del cual ha partido y, finalmente, a sí mismo.

La ciencia ficción es vista por algunos como la evasión posible desde la cual hablamos de mundo inexistentes y viajamos a Trafalmore, o a Uruk24 para huir de nuestra crisis planetaria; pero la ciencia ficción responde a esos afanes escapistas con un viaje hacia nosotros mismos. Mientras los extraterrestres beligerantes nos aterrorizaron desde el celuloide de los años cuarenta, hasta las pantallas de los años ochenta, la ciencia ficción del hoy nos hace viajar por aquello que intuíamos pero supimos no-conocer. Descubrimos en nosotros a los extraterrestres amenazantes, supimos interiorizar la búsqueda y tomar como propia la mirada de extrañamiento y de la extrapolación. 