

CONSEJOS PARA ESCRIBIR

CIENCIA FICCIÓN

MIQUEL BARCELÓ

De hecho nadie puede enseñar a escribir ciencia ficción, aunque muchas veces se ha intentado. Escribir ficción es una habilidad acumulativa: a fuerza de escribir se van dominando las técnicas narrativas y se obtienen mejores resultados.

Hay gente especialmente dotada que, de forma natural y espontánea, es capaz de escribir muy bien desde el primer momento. Son pocos. La mayoría de los escritores ha de realizar muchas pruebas e intentos para aprender a resolver los variados problemas que plantea el hecho de escribir historias y entretener a los lectores.

A pesar de esto, recientemente han aparecido muchos libros, artículos y cursos que "enseñan" a escribir y que, en realidad, pueden evitar perder mucho tiempo en las primeras pruebas. Se trata, simplemente, de dar a conocer algunas de las cosas que los escritores van aprendiendo con el tiempo y la experiencia. Pero nadie debe pensar que se trata de recetas seguras.

Es necesario escribir y probar, volver a probar y, aún, volver a probar. Por ello éste es uno de los muchos ámbitos en los que dar consejos resulta siempre arriesgado y, aunque ahora voy a hacerlo, antes quiero recordar que siempre se puede decir aquello que se atribuye a Napoleón: "No me deis consejos que ya sé equivocarme yo solo".

Otra advertencia antes de empezar. Aquí se habla, simplemente, de narrativa tradicional. También caben en la ciencia ficción obras de tipo más experimental, pero no las recomiendo en el inicio de una carrera de escritor. Un editor italiano de ciencia ficción me hablaba, hace ya unos años, de como la mayoría de autores noveles italianos le presentaban, en su primera novela, "la novela definitiva de su vida", aquélla en la que ya habían incorporado todo el "mensaje" temático y estilístico que pretendían transmitir. No es éste el punto de vista bajo el cual se escriben estas notas.

Mi enfoque aquí tiene mucha más relación con la narración entendida como un oficio y no como un arte. Los oficios se pueden aprender con la práctica, mientras que, para las artes, son imprescindibles cualidades especiales y no sólo habilidades. Por eso no creo que sea posible enseñarlas. En la literatura hay obras de arte y de las otras. Si están llamado a escribir obras de arte, nadie puede enseñar a hacerlo, tan solo usted puede lograrlo al expresar lo que lleva dentro. Los artistas no deberían seguir leyendo. Pero si lo que pretende es entretener e interesar a la gente (y no es poca cosa...) tal vez sí pueda seguir haciéndolo.

En realidad, aunque tiene poco predicamento y a menudo se toma a broma, escribir best-sellers es una habilidad interesante que se puede aprender, aunque el factor definitivo es, casi siempre, que un editor acepte hacer un best-seller de su obra... aunque sólo pensará en hacerlo si ésta supera unos mínimos.

En cualquier caso, empecemos.

Es imprescindible captar y mantener la atención del lector

Si es de aquellos (o aquellas) que saben explicar chistes, o de esos que cuando cuentan una película a los amigos logran que éstos se sientan como si la estuvieran viendo, todo irá bien. Si eso le ocurre, la verdad es que ya sabe explicar historias que es de lo que se trata cuando se escribe narrativa como en el caso de la ciencia ficción que aquí nos ocupa. Si no es un "narrador natural", hay cuatro o cinco cosas que se pueden aprender y, tal vez, le pueden ahorrar horas y horas de pruebas. Eso es lo que voy a intentar comentar aquí.

Lo primero que debe tenerse en cuenta, y aún más en los tiempos que corren, es que si bien usted desea escribir, no es nada seguro que los demás deseen leer aquello que escribe. Debería pensar siempre que el lector está sometido al reclamo de muchas más actividades de ocio: televisión, cine, juegos de rol, juegos de ordenador, deportes, artes y un larguísimo etcétera.

Si el lector le hace el favor de utilizar su precioso tiempo para leer sus historias, debe ser a cambio de algo que le pueda compensar. Ese algo es muy diverso y, en el caso de la ciencia ficción, las posibilidades aumentan.

Los elementos de la narración

Se puede interesar al lector describiendo un entorno nuevo y sorprendente: una sociedad nueva, una tecnología diferente, unos seres extraños, unas costumbres distintas, etc. En la ciencia ficción éste es un elemento con muchas posibilidades y, en realidad, el famoso "sentido de lo maravilloso" de que se habla como rasgo característico del género reside a menudo en ese entorno que los anglosajones etiquetan como background.

También se puede interesar al lector con la idea central de su historia. A veces la idea descansa, precisamente, en el entorno extraño en el que transcurre la narración y, si la ciencia ficción es realmente una "literatura de ideas", muchas veces todo arranca a partir de una idea. Veamos un ejemplo famoso: ¿qué ocurriría si el sexo de una persona no fuese estable y, a lo largo de la vida de un individuo, éste pudiera ser tanto varón como hembra? Una respuesta se puede encontrar en *La mano izquierda de la oscuridad* de Ursula K. Le Guin, uno de los clásicos indiscutidos del género. En la ciencia ficción, a menudo (aunque no siempre) la idea es el motor inicial de las narraciones o, en todo caso, de la voluntad del escritor para narrar una historia.

Otra posibilidad es interesar al lector con los personajes. Pueden ser atractivos o repulsivos pero, en cualquier caso, no deben dejar indiferente al lector. Fíjese, por ejemplo, en los culebrones: J.R., en *Dallas*, era lo suficientemente malvado para interesar a los espectadores como también interesan, por otras razones, los héroes positivos. A menudo los lectores se identifican con uno de los personajes y éste es el sistema más viejo y seguro para mantener la atención del lector. Eso sí, los personajes deben reaccionar como lo haría un ser humano con los conocimientos y el carácter que el escritor deja entrever que pueda tener el personaje. Y, lo más importante de todo, el personaje central, el protagonista (y, si es posible, los demás también) debe cambiar en algo como consecuencia de aquello que le ocurre. Todos sabemos que la vida nos va cambiando poco o mucho y no sería verosímil que un personaje pase por un montón de aventuras y no evolucione.

En realidad, demasiadas historias de ciencia ficción tienen poco prestigio literario o narrativo debido a que los personajes son de "cartón-piedra" y no reaccionan como cabría esperar lógicamente como consecuencia de todo lo que les ocurre. Piense por ejemplo en el Hans Solo de La guerra de las galaxias, el James Kirk de la primera Star Trek, o, para seguir con Harrison Ford, en las películas de Indiana Jones. Para ellos las aventuras no significan nada. Siguen siempre igual. No es creíble. Intente evitarlo.

Pero si, a veces, aceptamos personajes que no evolucionen, con toda seguridad es porqué la trama de la historia resulta suficientemente interesante y mantiene la atención del lector o espectador. Las aventuras de Indiana Jones, Hans Solo o James Kirk son, por sí solas, lo bastante eficientes para mantener el interés de los que siguen la historia. Aquí se hace imprescindible un consejo: no lo cuente todo, deje que el lector siga intrigado por algo que le mueva a girar una hoja tras otra. Fíjese, por ejemplo, en la técnica de los culebrones que van liando y liando el argumento para mantener el interés de los espectadores. Aunque, eso sí, si complica la trama debe pensar que la narración ha de finalizar atando todos los cabos de forma que el lector no se sienta engañado. A los autores de culebrones puede no serles necesario, pero a los buenos narradores de ciencia ficción sí. Por otra parte no olvide nunca que algo de misterio es, a menudo, imprescindible: imagine la pobreza temática de la saga de La guerra de las galaxias sin la "Fuerza"...

En realidad para mantener la trama hacen falta conflictos. Los personajes deben tener problemas y la trama debería explicar como se plantean esos problemas, como los personajes buscan diversas soluciones y como se llega a la solución o, también, como los personajes fracasan en su intento. Los problemas o conflictos deben ser tanto grandes (el central en la narración) como pequeños (los que dan "vida" a la historia y mantienen la acción en movimiento). Suele ser conveniente que haya un clímax general que resuelva la historia, pero debe construirse a partir de pequeños climas parciales que resuelvan los problemas menores que van conduciendo la narración hasta la resolución (o el fracaso de ese intento...) del conflicto principal. Es evidente que todo esto depende mucho de la longitud de la narración y no se pueden dar recetas únicas. En cualquier caso, sí conviene destacar aquí que personajes distintos deben resolver de formas diferentes unos mismos conflictos o, para expresarlo aún con mayor claridad, a personajes diferentes, unos mismos hechos les deberían generar conflictos diferentes.

Un breve resumen provisional

Ya tenemos cinco elementos que pueden mantener el interés del lector. Hay varios más, pero éstos son los centrales en la gran mayoría de historias. Es lógico que en cada narración pueda dominar uno o más de esos factores. En las novelas de aventuras a menudo es la trama y los conflictos y los peligros a que se enfrentan los personajes el aspecto dominante y lo que mantiene el interés del lector. En los relatos cortos a menudo es una idea, mientras que en las narraciones más largas hay que organizar la historia central rodeada de otras historias menores que la complementen, siempre y cuando el lector no pueda encontrar gratuitas esas historias laterales y, además, encuentre fácil relacionarlas de forma natural con el hecho central de la novela.

Para sintetizarlo podríamos decir que:

La trama es lo que sucede.

El conflicto es la razón final de lo que sucede, el motor de la trama.

El entorno es el lugar y las circunstancias donde sucede la trama.

Los personajes son aquellos a los que les suceden las cosas que ocurren, y quienes evolucionan y cambian como consecuencia de lo que sucede.

La idea, si existe explícita como elemento central, es lo que ha movido al escritor pero, y esto es muy importante, debe ser mostrada de forma indirecta por medio de los otros elementos.

Conviene recordar que es imprescindible mantener la atención del lector mientras está leyendo y, también, después de haberlo hecho. El lector, cuando acaba de leer, debe pensar que le ha sido rentable el tiempo que ha otorgado a su narración. Puede haber pasado un buen rato con ella y considerarla un buen entretenimiento aunque haya sido intrascendente; o puede haber encontrado un interesante motivo de reflexión en una buena idea especulativa; o sentirse maravillado por un entorno extraño y sorprendente. Aunque no se debe olvidar que, muy a menudo, es el personaje central quien puede haber focalizado y mantenido el interés del lector y, por lo tanto, aquello que perviva en su recuerdo.

Inventar historias

Parece que el problema principal de los nuevos escritores es "encontrar las historias". Muchos autores de esos libros o cursos que pretenden enseñar a escribir narrativa, dicen que la pregunta más repetida es: ¿de dónde sacan los escritores sus historias? No hay una receta fácil ni única. Graham Greene habló de la necesidad de que el narrador sea un buen observador y yo creo que esto también vale para los escritores de ciencia ficción: exagere algún rasgo de una tendencia social, tecnológica o económica observable, ponga a un determinado personaje en un entorno extraño o en una situación imprevista, invente lo que ocurriría si..., etc. Pero los caminos para encontrar historias son muy variados. Siempre podrá encontrar alguno nuevo.

De hecho, tras años y años de ciencia ficción, la mayor parte de las historias que pueda inventar es muy posible que ya hayan sido narradas.

Orson Scott Card aconseja que no se preocupe por ello. Es difícil que tenga ideas nuevas que no hayan sido ya exploradas. Pero, aunque repita historias (evitando siempre el plagio, evidentemente...), les puede dar un tono o un enfoque distinto, un punto de vista nuevo. Piense, por ejemplo, en "Aviso" de

Cristóbal García que ganó el premio UPCF del año 1993 (BEM número 35). La historia que nos narra Cristóbal posiblemente no sea nueva, pero el planteamiento lo es y el cuento resulta interesante y efectivo. A veces, cuando le falten temas para nuevas historias, puede practicar a partir de un viejo cuento que haya leído tiempo atrás y que todavía puede recordar. Sin releerlo de nuevo, tan sólo a partir del recuerdo que guarda, escriba su versión. Cuando lo haya hecho, compárela con el cuento original y fíjese en las diferencias. Es un buen ejercicio. Como la memoria es siempre muy selectiva, puede ocurrir que su cuento resulte francamente distinto del original y sea incluso utilizable. Robert A. Heinlein, uno de los escritores más admirados en Estados Unidos, hablaba de

tres tipos centrales, y para él únicos, de historias: chico-encuentra-chica: una historia de amor o de búsqueda o de fracaso de este amor. Las variaciones son infinitas. el sastrecillo valiente, o su inverso: la historia de un triunfo o de un fracaso. el-personaje-que-aprende: la historia de alguien que piensa de una manera al iniciarse la narración y que, como consecuencia de los conflictos y de lo que le sucede, cambia de forma de pensar. Seguro que hay muchas variaciones posibles, pero si Heinlein logró construir una carrera de éxitos con esto, tal vez le pueda ser útil también a usted. Recuerde que Heinlein fue el primero que logró vivir de su carrera como escritor de ciencia ficción. En nuestro país eso es, por ahora, imposible, pero tal vez en un futuro... Alguien debería comenzar. Un camino para construir historias Para finalizar esta breve recopilación de consejos le daré mi versión resumida de los pasos más interesantes que los editores de Asimov's Science Fiction recomiendan para escribir ciencia ficción, y es justo decir que parecen muy razonables: Empiece con una idea Lleve esta idea a la vida por medio de un conflicto (no caiga en las disertaciones de profesor, son demasiado aburridas...) Utilice los personajes que mejor puedan "dramatizar" el conflicto, y haga que cambien en su forma de ser y/o de pensar por efecto de lo que les sucede. Establezca una secuencia de los hechos que ocurren, una trama, que pueda mostrar los pasos principales a través de los cuales sus personajes detectan el problema o los problemas, buscan las soluciones posibles e intentan llevar a la práctica dichas soluciones.

Prepare un buen entorno para rodear y ambientar todo lo que sucede en la historia. Haga que sea razonable. No hace falta que explique con detalle todo lo que haga pensado como entorno pero, como futuro escritor que quiere ser, debe tenerlo muy claro en su imaginación.

Si es posible, inicie la historia en mitad de un conflicto para atraer al lector. En la mayoría de los casos, el escritor debería tener clara la estructura general de la trama: planteamiento, nudo y desenlace según establece la tradición clásica, pero nadie le obliga a que la narración sea completamente lineal.

Busque un buen punto de vista para explicar la historia. (Conviene decir que éste es un apartado bastante complejo y que merecería un tratamiento aparte que ahora no es posible).

Déjese de teorías y ... ¡escriba!

Advertencia final

Todo esto es, debería resultar evidente, insuficiente para escribir profesionalmente, pero no para empezar. Tal vez podría resultar interesante que intente estudiar algunos cuentos o novelas que haya leído y lleve a cabo un sencillo ejercicio para buscar en ellos los cinco elementos antes citados: identifique los conflictos principales, analice la estructura de la trama, localice el punto de vista bajo el cual está narrada la historia, vea como cambian los personajes principales, estudie la congruencia del entorno y lo que aporta a la narración, sintetice la idea central. En realidad, la mayoría de los talleres literarios funcionan así, aunque puedan ir acompañados de exposiciones más o menos teóricas.

La práctica es, en definitiva, la única que enseña de verdad. Empiece analizando la práctica de los demás y, también, practicando usted. El camino no es corto, pero vale la pena.