

SERES DE CIENCIA FICCIÓN

Carmen Olivares

Este trabajo pretende constituir un enlace temático con el publicado en ATLANTIS Vol. VIII, núms. 1 y 2 con el título *Elementos fantásticos en los «Viajes» de Juan de Mandeville* por Carmen Manuel Cuenca, ya que, a mi juicio, puede ser interesante para el lector comprobar hasta qué punto prevalece la continuidad o la ruptura en un tema invariante a lo largo de la historia literaria.

La crítica no hace, desde luego, una distinción tajante entre Ciencia Ficción (en adelante C F) y literatura fantástica tradicional. Todo el ámbito de lo fantástico, incluida la C F, se nutre, según Louis Vax (1973), de los conflictos entre lo real y lo posible. La continuidad del género queda también de manifiesto en el calificativo que en su propia época merecieron las obras clásicas de H. G. Wells (Parrinder 1972), llamadas, como se recordará, *Scientific romances*.

Todorov en su *Introducción a la literatura fantástica* (1972) nos recuerda que también en la Francia del siglo XIX la hoy llamada Ciencia Ficción se denominaba *lo maravilloso fantástico*.

Respecto a la creación de seres, las técnicas de las artes visuales o verbales hunden sus raíces en la tradición medieval y clásica, como también recuerda Vax (1973: 80):

«En la Edad Media se dibujaron cabezas con piernas, sorprendentes por la vida de que parecen estar animadas; monstruos bicéfalos con una cabeza en su lugar y otra en otro sitio —sobre el vientre o la espalda— mientras que la nariz termina en cola, pájaros que poseen un cuerpo compuesto de dos cabezas yuxtapuestas y cuya cola es una serpiente...».

Conviene recordar los procedimientos recurrentes para la plasmación de tales criaturas que son esencialmente *recombinatorios*. Como indica Kagarlitzki (1977: 8):

«La fantasía humana parte de objetos reales pero los recrea utilizando un conjunto determinado de conocimiento. Puede ensamblar (aglutinar si recurrimos al lenguaje de los psicólogos) rasgos de diversos objetos *formando* unos seres nuevos. Los géneros medievales están precisamente engendrados por esta forma de fantasía. La moderna literatura de anticipación (recordemos los hombres-fiera de Wells) recurre ampliamente a estos procedimientos».

Scholes y Rabkin enfatizan, más bien, la ruptura en el diseño literario de los seres imaginados por la C F (1977: 179):

«Unhuman beings in science fiction take either of two forms. Either they are constructs, artificial creations such as androids, robots or golems or they are the product of some unearthly evolution-aliens.

The stories of mankind have always employed imaginary beings, devices to dramatize many fictional concerns, from human passions like the love-god Eros, to the forces of the world around us, like the thundergod Thor. The majority of these, like the woman-headed lion called the Sphinx or the winged horse called Pegasus were constructed from parts of real beings. Science Fiction has rarely used such composite beings because their scientific probability is near zero».

Parece básicamente correcta la división bipartita entre seres artificiales y alienígenas, que son categorías muy amplias, pero aun así dejan de cubrir importantes grupos de seres que pueden encontrarse en el corpus de la C F, como, por ejemplo, los adaptados y los mutantes. Es ampliamente comprobable, por otra parte, que la adición y la sustracción de partes son procedimientos a los que frecuentemente se recurre, en línea con la tradición.

La verdadera encrucijada de los escritores de C F está en la presentación de lo *ajeno*, tarea por definición imposible.

Mark Rose recalca muy convincentemente esta idea, siguiendo a Parrinder (Rose 1981: 77):

«As Patrick Parrinder suggests, it is not possible to imagine something utterly alien but only to conceive of something as alien by contrast or analogy with something already known. Since the literary alien must always be constructed on some principle of analogy with our world, it follows that the truly alien can never be actualized in a text».

El propio Parrinder señala el carácter *significativo* de los rasgos atribuidos a los alienígenas (1979: 155):

«The choice of alien features is always meaningful, whether or not it carries an openly satirical, ironic or didactic reference to human life; aliens in literature must always be constructed on some principle of analogy or contrast with the human world».

En los seres de C F son apreciables desviaciones de las normas humanas con rasgos que recuerdan (pág. 156)

- 1.— The various types of mythological and imaginary beings, including devils, giants, dwarves, and automata or intelligent machines: or
- 2.— The natural world, usually animals, but more rarely vegetable or mineral substances: or
- 3.— Foreigners, especially those whose cultural distance from the writer and his audience is such as to make them familiar objects of anthropological or social psychological speculation: or
- 4.— Some combination of the preceding types».

Un repaso extenso, aunque no exhaustivo, por un amplio corpus de C F nos proporciona, al menos, las siguientes categorías de seres imaginarios:

a) *Robots y Computadoras*

Los robots constituyen un conjunto de seres que aparecieron en la literatura con el nombre impuesto por su creador y que ha pasado al lenguaje cotidiano. Dicho nombre procede de la obra de Karel Kapek R.U.R. y significa, simplemente, trabajador.

El robot presenta básicamente dos apariencias: una en la que, aun acercando su aspecto al de un artefacto con la autonomía necesaria para llevar a cabo su propia automoción, tiene todavía una clara semejanza con la máquina. El otro tipo, que también tiene nombre en la literatura, es el *androide*, de apariencia humana que puede llegar a ser indistinguible de un ser humano real.

Computadoras y robots muestran un considerable grado de inteligencia que iguala o supera a la humana.

La consecuencia lógica de la inteligencia y la posibilidad de comunicación es la aparición de las emociones, a las que se une inevitablemente el desarrollo de pasiones como el amor, odio etc. o, lo que es más grave, la perturbación o trastorno mental. En el diseño del robot androide pueden introducirse modificaciones que constituyen una verdadera parodia del cuerpo humano y que producen auténtico desasosiego. (Wyndham 1968: 210):

«Now I have to admit that at first glance the provision of four arms might give the impression of frivolity. However, as I said before, the hand is the perfect tool —if it is the right size— so you will see Una's upper pair are finely moulded, while the lower are heavily muscular».

Los autores vacilan en cuanto a la autonomía psíquica real de estas criaturas, punto del que depende su aceptación real del dominio del hombre. La tendencia representada por Aldiss en *Who can Replace Man* (1971) asume un estado de máquina inteligente que siempre dependerá en último extremo de su programador. La otra cara de la moneda la constituye HAL, la computadora de Clarke-Kubrick (en la celeberrima *2001, una odisea del espacio*) que da muestras de una sed de poder y control totalmente humanas, asesinando por ambición a parte de la tripulación de la nave espacial, a punto de aniquilarlos a todos.

b) *Cyborgs*

Constituyen un grupo de criaturas muy inquietante. Su nombre procede también de la C F y es un *blend* de *cybernetic organism*. La naturaleza compuesta de estos seres es, por lo tanto, obvia ya que se trata de la fusión íntima de una parte orgánica (generalmente humana, aunque también puede ser animal) y una parte cibernética.

La literatura llega a describir la simbiosis de una máquina y el cerebro humano, con lo que se produce un organismo de carácter cibernético, en el sentido más literal, al funcionar como sistema de información autoregulado, siendo el papel del cerebro el de memoria del conjunto.

D. S. Halacey (1965) señala tres líneas principales de evolución de estas criaturas que se pueden resumir aproximadamente como sigue:

—Cyborgs adaptados, por manipulación genética, a las condiciones de vida de un planeta extraño.

—Seres humanos, de cualquier clase, adaptados por acoplamiento de prótesis quirúrgicas.

—Seres humanos con capacidad extraordinaria, psíquica y sensorial, suministrada por medios electrónicos.

El cyborg se presenta como un ser híbrido que altera el paradigma de nuestra condición humana, cuyo aspecto externo varía considerablemente. Puede tener un aspecto normal que le lleva a confundirse con una persona corriente; en ocasiones se trata de un ser totalmente fabricado, aprovechando la parte sana de un ser decrepito que consigue prolongar sus éxitos mediante la adquisición de un nuevo cuerpo.

En otros ejemplos, quizá los que impresionan más la sensibilidad, el cuerpo ha sido totalmente desplazado y queda el cerebro imbricado con la máquina, como en el caso del ingeniero que conecta su propio cerebro a una nave espacial, obteniendo un nuevo ego, sin perder la conciencia de su existencia anterior (Blish 1978).

Estas criaturas no pertenecen ya únicamente al universo de ficción, sino que poco a poco van formando parte de nuestro universo cotidiano (pensemos en los corazones de plástico), lo que evidentemente nos exigirá un esfuerzo imaginativo y ético.

c) *Adaptados y Manipulados científicamente*

Este apartado comprende los seres que aparentemente han sufrido adaptaciones a un nuevo entorno y aquéllos que han sido directamente manipulados por la ciencia.

La adaptación puede ser progresiva, para alcanzar una serie de poderes y capacidades, o bien regresiva, para menguar dichas capacidades. La modificación llega a extremos brutales, como *Shards* (Aldiss 1971), cuando los científicos consiguen acoplar cerebros humanos en peces.

Es particularmente chocante la descripción clásica de Wells (1984 (1986)) en *The Island of Doctor Moreau*, por cuanto enfatiza los rasgos de animalidad que persisten en las bestias pese a los intentos de hominización, por ejemplos los hocicos, el remedo tosco del caminar erecto o la peculiaridad de los ojos. El mismo Wells en *The Time Machine* (1954 [1895]) presenta de una manera sorprendente a los Eloi que han conservado los rasgos humanos, pero que aparecen con una lánguida blandura de animales de lujo bien alimentados.

La acumulación de bestias de origen compuesto nos muestra quizá el lado más sombrío de la C F (estilísticamente hablando), ya que son criaturas abiertamente dislocadas susceptibles de inspirar más risa que temor o asombro.

d) *Mutantes*

El mutante, a diferencia del adaptado, ha sufrido transformaciones naturales muy drásticas que le hacen cambiar de condición. La hormiga mutada de ciertos filmes, por ejemplo, ejerce la fascinación de lo que, aun repugnando, no acaba de resultar del todo increíble, vistas las cualidades de resistencia y perdurabilidad de los insectos.

La sociedad únicamente compuesta por mujeres de *Consider her ways* (Wyndham 1971), despojada de toda agresividad pero también de cualquier dialéctica que pudiese implicar progreso, da verdaderamente qué pensar y encierra una de las lecciones de moral reiteradamente impartidas por la C F.

La mutación apunta también a otros temas repetidos de la C F, como el crecimiento desmesurado del cerebro a expensas del resto del cuerpo, lo que supone un anquilosamiento de éste, con el consiguiente desequilibrio del ser humano en conjunto.

Un ejemplo clásico es el de mutación por catástrofe nuclear (Miller 1972) con la inquietante segunda cabeza de una niña, de aspecto angelical, que se balancea aparentemente sin vida junto a la cabeza principal.

La C F presenta una serie de humanos bestializados, en trazos bastante gruesos, destacando el empleo recurrente de dos rasgos: el exceso de pelo y las escamas.

Este tema produce especial desasosiego ahora que la ingeniería genética puede crear, sin duda, especies híbridas.

e) *Humanoides*

El humanoide es la criatura que tiene suficiente semejanza con el ser humano como para ser asimilada a él más que a un animal. Evidentemente, la forma que estructura el variado muestrario de humanoides es la de bípedo erecto, extremidades superiores con capacidad prensil y una cabeza, al menos, con ojos.

Una pincelada de rasgos superficiales pero llamativos basta para dar esa apariencia ajena que se desea evocar. Por ejemplo, un espeso vello amarillento o gris, o la carencia total de vello. Los ojos juegan un importante papel como distintivo, ya que son una parte destacada del rostro y con cualquier desviación de forma o color se consigue un efecto extraño. Así encontramos ojos de tipo como:

- ..varied eye colour showing clearly because the irises are very large,
- ..big amber coloured eyes,
- ..yellow, very large,
- ..two eyes set in very large elliptical sockets
- ..owl eyed creatures.

Otras variaciones se producen en la piel, como se ha indicado, o en la dislocación de la estatura —muy altos o muy bajos— y del grosor —muy gruesos y muy delgados.

Ejemplos muy interesantes de esa mínima pero evocativa distorsión de rasgos superficiales podemos encontrarla en *Walk the Ice* (Downey Boxon 1982: 65) o *Psychlops* (Aldiss 1961: 178).

f) *Seres humanos vistos desde perspectivas no humanas*

Un aspecto que ha interesado mucho a escritores y críticos de C F es cómo paliar, puesto que erradicar sería imposible, el antropocentrismo del ser humano que se siente único, como literalmente la sola criatura inteligente del universo.

Por eso es curioso comprobar cómo imaginan los escritores de C F el modo en que otros nos verían. Las descripciones no varían mucho de las de los humanoides ya que se parte de una configuración conocida —la nuestra— de bípedo erecto con cabeza.

El detalle chocante viene de la perspectiva interpuesta, es decir, del alienígena que contempla y que lógicamente tiende a comparar la figura que observa con su propio aspecto. Es algo que se verifica con toda precisión en *Balaam*, en un fragmento que merece citarse por su carácter prototípico de esta clase de descripciones (Boudier 1961: 127).

(El marciano observador se tiene a sí mismo por hombre):

«One man saw the horror of an unbelievable meagre four limbs, of a torso topped with an ugly lump like some unnatural growth, of a creature so alien that it smothered itself with heavy clothing in the warm climate and cut itself off from this invigorating air».

g) *Seres humanos poseídos por otros seres*

La posesión es una cuestión antiquísima en la historia de la literatura y de las religiones. En síntesis puede describirse como un ser que se apodera de la mente de otro sin alterar su apariencia corporal.

En tal sentido, no tenemos descripciones significativas, ya que permanece el aspecto, aunque en ocasiones hay detalles muy llamativos, como los ojos dorados de los niños en *The Midwich Cuckoos* (Wyndham 1980: 76). Paradójicamente, todos estos niños son del mismo origen —embriones poseídos pro alienígenas— y presentan entre sí una rara uniformidad.

En *Healer* (Wilson 1978: 7) la posesión es más traumática con rasgos de vampirismo, pero que resulta en una simbiosis total que origina un ser complejo con inmensos poderes de regeneración, prácticamente inmortal y de gran inteligencia.

También hallamos ejemplos de la transmigración de almas tradicional y casos de posesión colectiva tras la que los individuos se disuelven en una criatura compleja, de rango superior.

h) *Zoomorfos*

Las criaturas zoomórficas forman un conjunto heterogéneo, reconocible en contraposición a los que conservan un aspecto asimilible al del hombre. Además de la influencia de la zoología fantástica (Borges y Guerrero 1984), se tiene la impresión de que los extraterrestres de H. G. Wells han actuado con una gran fuerza como precedentes literarios.

Las técnicas de representación de estos seres oscilan entre dos polos: subrayar los rasgos de semejanzas con géneros conocidos en el reino animal o, por el contrario, hacer patente sus diferencias con seres reales.

El reptil, el insecto y el crustáceo ejercen una poderosa influencia como modelo. En el reptil se cierne su singular papel en la historia de la evolución biológica y la repulsión que inspira, reforzada por su función de tentador en el Génesis. Es comprensible que al haber sido la era de los grandes reptiles un estadio en la evolución de la Tierra, otros mundos puedan imaginarse en fases parecidas. Los insectos, por otra parte, además de inspirar sentimientos de temor y repugnancia, constituyen un conjunto de seres de enorme adaptabilidad biológica, susceptibles de acomodarse en toda suerte de regiones y climas. No es de extrañar que se haya pensado en la forma insectoide como apta para evolucionar en remotas galaxias.

Los rasgos que normalmente señalan la naturaleza insectoide de la criatura presentada son la apariencia de los ojos, sobresalientes y de peculiar irisación, los tentáculos, que evocan escalas inferiores del reino animal, el caparazón y las abruptas articulaciones.

El selenita de *The First Man in the Moon* (Wells 1978 [1901]) es un venerable y representativo ejemplo de este género de criaturas.

i) *Plantas animadas*

Este grupo tiene un gran valor porque ha dado al género un ejemplar que ha adquirido casi las características de un arquetipo, *el triffid*.

Las descripciones de estos seres tienen bastante en común, ya que para significar el carácter animado de la planta se la dota de movimiento. La literatura ofrece ejemplos de plantas benevolentes, como en *Green Thun* (Simak 1971) o bien maligno, como el ya clásico *The Day of the Triffids* (Wyndham 1972).

Estas criaturas no parecen dar muestras de una inteligencia de tipo humano (o cibernético). La desviación respecto al lugar que ocupan en el orden biológico es de un solo grado, se animalizan pero no se hominizan.

j) *No Compactos e Incorpóreos*

En este conjunto, los seres carecen de contorno físico y la materia de que están constituidos no posee la fijeza de formas del estado sólido, pudiendo aparecer como líquida o gaseosa.

El fulgor de las llamas, la configuración cambiante de las nubes actúan sin duda como poderosos modelos.

De alguna manera comprobamos que estas criaturas están situadas en las fronteras más extremas de lo imaginable, son bellas y no evocan connotaciones terroríficas. En las descripciones se utilizan términos de brillo y colores intensos.

La animación, en el sentido de movilidad autónoma, no choca en este tipo de seres ni aún con la inteligencia, frecuentemente asociada con lo inmaterial. Es-

ta atribución de inteligencia viene propiciada por la imagen bíblica del Espíritu Santo en forma de lenguas de fuego y la abundancia en la literatura de genios, lámparas maravillosas, etc. Diríamos que estos seres se aproximan a la escala de lo sobrenatural de la teología tradicional.

La descripción que hace de sí misma la nube inteligente de Hoyle (1980) es una pieza maestra de la literatura de C F por su impecable prosa y la verosimilitud con que presenta un modelo de ser vivo diametralmente opuesto al nuestro que, no obstante, obedece a unas leyes de coherencia interna que reconocemos como plausibles.

k) *Criaturas Fantásticas y partes separadas*

No parecen ser muy numerosos los ejemplos de estos tipos que he refundido en un solo apartado ya que tienen en común su profunda raigambre tradicional.

Las partes separadas causan, como sus antepasados literarios y pictóricos, efectos de pavor e inquietud. Notorio ejemplo es la cabeza sin cuerpo de C. S. Lewis (1976) que obviamente simboliza la hipertrofia de la inteligencia respecto de las emociones. Las criaturas son totalmente clásicas —ángel, unicornio, dragón—. Lo curioso es la transposición contextual, son como viejos amigos de la tradición literaria en un género en el que predomina lo ajeno (the alien).

CONCLUSIONES

Las criaturas de C F evidencian un origen *combinatorio*, concepto que va más allá de la *composición*. Los rasgos son abstraídos de los seres del mundo de la experiencia y reagrupados por analogía y contraste, para dar lugar a nuevos seres, cuya existencia se da por presupuesta en un *mundo posible*.

En el proceso combinatorio se produce una violación de las reglas semánticas de redundancia, tal como éstas se articulan en el mundo real. Así comprobamos la co-ocurrencia de rasgos como (INTELIGENTE) (ARTEFACTO) o (ANIMADO) (INORGÁNICO). No obstante, se aprecia una organización jerárquica dominada por el rasgo (INTELIGENTE). El rasgo (VIVIENTE) se presenta con un elevado grado de ambigüedad, disociado de lo orgánico y aun de las bases químicas sobre las que se manifiesta en nuestro mundo.

También resulta sorprendente la imbricación de la materia orgánica con la inorgánica que se lleva a cabo en criaturas como el *cyborg*.

La inteligencia se manifiesta en toda clase de soportes físicos; a un extremo nos encontramos con la herencia directa de Frankenstein —el robot androide— al otro, un inusitado soporte gaseoso, como la nube de Fred Hoyle.

Por otra parte, vemos reforzada la hipótesis de los psicólogos y psicolingüistas sobre la importancia del *prototipo* en el proceso de conceptualización. Esto se aprecia singularmente en la presentación del humanoide, con su consistente configuración.

En suma, las criaturas de C F están situadas en un continuo junto a sus antecesoras, las criaturas fantásticas tradicionales, revelando, no obstante, una mayor audacia combinatoria y una presuposición de verosimilitud basada en una actitud científica —común tras Heisenberg—, que no relega lo desconocido a la categoría de inexistente.

REFERENCIAS

- Aldiss, B. (1961). «Psychlops» en *Best Science Fiction 5*. Ed. por E. Crispin. London, Faber y Faber.
- Aldiss, B. (1971) a. «Shards» en *Best S. F. Stories of Brian Aldiss*. London, Faber y Faber.
- Aldiss, B. (1971) b. «Who can replace man?» en *Best S. F. Stories of Brian Aldiss, op. cit.*
- Blish, J. (1978 [1975]). «Plexo Solar» en *El Hombre Máquina*, Antología de relatos de cyborgs. Ed. por T. N. Scortia y G. Zebrowsky. Barcelona, Martínez Roca.
- Borges, J. L. y Guerrero, M. (1984 [1957]). *Manual de Zoología Fantástica*. México, D. F. Tezontle.
- Baoudier, A. (1961) «Balaam» en *Best Science Fiction 4*. Ed. por E. Crispin. London, Faber y Faber.
- Downey Boxon, M. (1982). «Walk the Ice» en *Best Science Fiction of the Year*. Ed. por T. Carr. London, Gollanz.
- Hoyle, F. (1980 [1957]). *The Black Cloud*. Hardmondworth, Penguin.
- Halacey, D. S. (1985). *Cyborg, Evolution of the Superman*. New York, Harper y Row.
- Kagarlitzki, Y. (1977 [1974]). *¿Qué es la ciencia ficción?*. Barcelona, Guadarrama.
- Lewis, C. S. (1976 [1945]). *That Hideous Strength*. London, the Bodley Head.
- Parrinder, P. (1972). *H. G. Wells: The Critical Heritage*. London, Routledge & Kegan Paul.
- Parrinder, P. (1979). *Science Fiction, A Critical Guide*. London / New York, Longman.
- Rose, M. (1981). *Alien Encounters, Anatomy of Science Fiction*. Harvard Univ. Press.
- Scholes, R. y Rabkin, E. S. (1977). *Science Fiction, History, Science, Vision*. Oxford Univ. Press.
- Simak, C. (1971). «Green Thum» en *Best Science Fiction 4*. Ed. por E. Crispin, *op. cit.*

- Todorov, T. (1972 [1970]). *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo.
- Vax, L. (1973 [1960]). *Arte y Literatura Fantástica*. Buenos Aires, Eudeba.
- Wells, H. G. (1954 [1895]). *The Time Machine*. London, Dent.
- Wells, H. G. (1974 [1896]). *The Island of Doctor Moreau*. London, Heinemann.
- Wells, H. G. (1978 [1901]). *The First Man in the Moon*. London /Glasgow, Collins.
- Wilson, F. P. (1978). «Healer» en *Science Fiction Special*. London, Sidwick y Jacson.
- Wyndham, J. (1968). «Una» en *Best Science Fiction 2*. Ed. por E. Crispin. London, Faber y Faber.
- Wyndham, J. (1971). «Consider her Ways» en *Best Science Fiction 4*. Ed. por E. Crispin, op. cit.
- Wyndham, J. (1972). *The Day of the Triffids*. Harmondsworth, Penguin.
- Wyndham, J. (1980 [1957]). *The Midwich Cuckoos*. Harmondsworth, Penguin.

