

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias y Humanidades

Novu(m)s Ars:

El arte poética de la ciencia ficción

(Ensayo)

Trabajo de graduación presentado por José Pablo Avendaño Martínez
para optar al grado académico de Licenciado en Comunicación y Letras

Guatemala

2013

Novu(m)s Ars:

El arte poética de la ciencia ficción

(Ensayo)

UNIVERSIDAD DEL VALLE
DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias y Humanidades

Novu(m)s Ars:

El arte poética de la ciencia ficción

(Ensayo)

Trabajo de graduación presentado por José Pablo Avendaño Martínez
para optar al grado académico de Licenciado en Comunicación y Letras

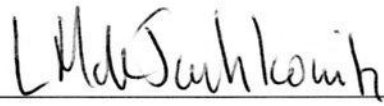
Guatemala
2013

Vo. Bo. :

(f)  _____

(Lic. Ronald Flores)

Tribunal Examinador:

(f)  _____

(Licda. Luna Mishaan de Jaschkowitz)

(f)  _____

(Lic. Ronald Flores)

(f)  _____

(Licda. Denise Phe Funchal)

Fecha de aprobación: Guatemala, 15 de enero de 2013

PREFACIO

La ciencia ficción es un género interesante en el mundo del arte. Es una forma de expresar ideas, sentimientos, sueños e ideales que no se pueden manifestar en la realidad. Este género permite que la imaginación corra libremente. De esta forma, la frase: “El espacio, la última frontera” cobra un significado más allá de lo real y lo posible.

Todo género literario necesita una forma de expresión para darse a conocer en las mentes de los lectores. La épica, la epopeya, la comedia, la tragedia y otros ya han sido abordados por escritores y críticos. La ciencia ficción merece el mismo trato que los demás géneros, necesita que la escuchen, que le presten atención y se fomente su crecimiento. Los lectores están listos para aceptar la ciencia ficción como un género literario y como una forma de vida.

La ciencia ficción ha sido parte de la vida de muchas personas y especialmente de la mía. Desde programas televisivos, películas, novelas, cómics, videojuegos hasta programas educativos, la ciencia ficción se ha enraizado en la cultura popular. Sin embargo, en la literatura es un caso diferente.

La ciencia ficción siempre ha sido un género simplista, ya que no demuestra los elementos estilísticos que otros géneros literarios evidencian. Al empezar a hacer un ensayo sobre la ciencia ficción, como trabajo de graduación, se han encontrado algunos obstáculos literarios, personales y generacionales. Este ensayo trata de romper ciertas concepciones acerca del género estudiado y espera brindar una nueva luz a la ciencia ficción.

Novu(m)s Ars: El arte poética de la ciencia ficción no hubiera sido posible sin la colaboración y el apoyo de las siguientes personas: mis papás, Juan Carlos Avendaño y María Isabel Martínez, por su esfuerzo y motivación; mi asesor, Ronald Flores, por velar por este ensayo y por su función como catedrático en varios cursos en los que se gestó la idea de este trabajo; Lorena Flores-Moscoso por su apoyo en la elaboración y la corrección del ensayo; Javier Monzón, Ricardo López, Jessie Álvarez, Mercedes Rodríguez y Laura Arévalo, ya que sus conversaciones y su apoyo formaron parte de este proyecto.

CONTENIDO

| | Página |
|------------------------|--------|
| PREFACIO | v |
| RESUMEN | vii |
| Capítulos | |
| I. INTRODUCCIÓN | 1 |
| II. LA POÉTICA | 14 |
| III. EL ANÁLISIS | 32 |
| IV. CONCLUSIÓN | 47 |
| V. BIBLIOGRAFÍA | 49 |

RESUMEN

La ciencia ficción es un género enraizado en las diferentes culturas del mundo Sin embargo, en Guatemala, la ciencia ficción no es tan conocida y utilizada en el ámbito literario. Para que los lectores puedan conocer la ciencia ficción y utilizarla en futuros proyectos, primero deben de entenderla. La mejor forma de comprender un género literario es por medio de una poética literaria.

Dentro de la poética literaria, se encuentran varios puntos importantes que ayudan al lector a conocer la ciencia ficción y comprenderla. Este ensayo se basa en la teoría de la recepción, para que el lector pueda comprender por sí mismo sus reacciones hacia algo nuevo. Un punto principal que ayuda a la recepción y a la ciencia ficción es el uso del *mock reader* o la facultad del lector para permitirse ser parte de la trama que una lectura ofrece. La poética le posibilita al lector descubrir los elementos principales de la ciencia ficción, como el extrañamiento de los nuevos términos, el *novum*, la paradoja que existe en el *novum*, el efecto de la realidad de Barthes, los tipos de *novum* que existen en la ciencia ficción, la ciencia como premisa principal de la ciencia ficción y su participación en el género, lo fantástico en la ciencia ficción, el efecto sublime y la utilización de la alegoría y los mitos para enmascarar la realidad del ser humano.

En este trabajo se analiza la obra de Arthur C. Clarke, *Childhood's End*. Esta novela ofrece una leve introducción a la ciencia ficción, pero al mismo tiempo se brindan varios ejemplos para un posible análisis. El lector de este ensayo logrará entender y conocer la ciencia ficción por medio de una poética y de una novela. También, obtendrá las herramientas necesarias para seguir su lectura dentro del género y entender sus historias y los elementos literarios que ofrece.

I. INTRODUCCIÓN

«Cualquier tecnología que sea suficientemente avanzada, no se diferencia de la magia.»

Arthur C. Clarke

Desde épocas remotas, en el ser humano han existido dos tipos de pensamiento: lo divino y lo científico. ¿El big bang o la creación? ¿Seres divinos o seres extraterrestres? ¿Magia o ciencia? Estas preguntas crean diferentes formas de pensar y de ver la vida. Los griegos observaban que el mar crecía y se agitaba con violencia y lo atribuían a las fuerzas divinas de Poseidón. Posteriormente, se supo que Poseidón no controlaba los mares, sino que este movimiento se debe a una mezcla de corrientes y a la fuerza gravitacional de la Luna que provoca agitación en el mar. Se debe recalcar que en estas formas de pensar no existe lo correcto o lo incorrecto, porque al final lo que más importa es lo que cada uno piensa. Existe la fe, que reafirma el pensamiento divino acerca de las cosas; también existe el conocimiento empírico, que reafirma el pensamiento científico sobre los sucesos. Hay una línea delgada entre lo que se cree que son las cosas y lo que se sabe de ellas. Este límite se establece durante el proceso de formación del propio pensamiento.

Una persona puede estar influenciada por lo innato o por lo adquirido. Por ello, los seres humanos son diferentes entre sí y ven las cosas a su manera. Cuando una persona se prepara para observar la vida y meditar acerca de los sucesos acontecidos, debe hacerlo según sus decisiones y llegar a una conclusión que reafirme su pensamiento.

La escritura es un arma poderosa. Además, es la representación gráfica de las ideas de sus escritores; por ello, es una acción que reafirma el pensamiento. Existen varias formas de interpretar los textos literarios. Las escuelas y las teorías literarias son las bases que ayudan a interpretar los textos; estas se han ido formando mediante el pensamiento actual de cada época. Los sucesos sociales, políticos, económicos y psicológicos han sido parte primordial en la formación de estas escuelas y para descifrar los contenidos del texto. No se necesitan teorías literarias que se basen en pensamientos externos sino en los internos.

La teoría de la recepción es aquella que pone el pensamiento individual del lector frente al texto que lee. En esta teoría no importa el bagaje que proviene del texto ni de su escritor, sino la interpretación personal del lector. Según Georges Poulet (1980: XIV):

«Leer es precisamente no estar al tanto de las propiedades estructurales y estilísticas de la obra, sino que sumergirse en el modo del autor de experimentar el mundo».

La literatura es variada y, como todo arte, trata de representar las facetas de la vida. Aristóteles, en su ensayo titulado *Poética*, describe el arte como imitación de la vida. Esta idea también se encuentra en el ensayo de Oscar Wilde, *La decadencia de la mentira*, donde propone que la vida imita al arte. Esta imitación puede observarse en los géneros literarios. La comedia imita los mejores momentos de la vida; la tragedia, los peores; las novelas policíacas muestran la curiosidad humana para resolver aquello que se tiene enfrente, y la fantasía demuestra una idealización de la vida propia. Los géneros mencionados captan varias facetas de la vida, como lo explica Wilde. Esto lleva a pensar sobre el género literario de la ciencia ficción. ¿Es la ciencia ficción una imitación de la vida?

De nuevo se llega al punto inicial de este capítulo. Existen dos tipos de pensamientos, el real y el imaginario. La ciencia ficción amalgama la realidad con la imaginación para crear una nueva imitación de la vida que reside dentro de la mente de cada persona. En años anteriores a 1961, se pensaba que viajar hacia el espacio era una idea ficcional, solo plasmada en libros y en la imaginación de pocos escritores. Uno de ellos fue Julio Verne, quien escribió en 1865 una novela “científica” y “satírica” para esa época. *De la Tierra a la Luna* ayudó a la vida a imitar al arte por medio de ideas científicas y ficcionales. En 1961, se crearon nuevas ideas que llevaron al primer hombre a la Luna. La ciencia ficción es el género literario que imita la parte científica y ficcional del ser humano. La ciencia ficción sí imita a la vida y viceversa.

Fácilmente se puede llegar a definir la ciencia ficción como un género de la literatura. Pero para que el lector logre formar un pensamiento hacia este género, se debe entender la ciencia ficción. La mejor manera de representar un género literario es por medio de una poética que estudie el discurso literario de la ciencia ficción, pero sin basarse en los hechos empíricos que se encuentran dentro del texto, sino del propio discurso literario. La propuesta de este ensayo no es hacer un recuento lingüístico ni estilístico de las obras; lo que se pretende es que un lector disfrute de la mejor manera la lectura, porque lo más importante es descubrir lo que ya existe en la página (1980: XII).

Antes de llegar al punto principal de este ensayo, a la poética de la ciencia ficción, se deben exponer los antecedentes que guiarán al lector de este texto a la comprensión de la poética y del género de la ciencia ficción.

A. La teoría de la recepción

Primero habrá que enfocarse en la forma en que una persona lee y entiende un texto. La mente del lector tiene diferentes facultades para leer y entender, pero principalmente se rige por una postura crítica. Esta postura crítica puede estar ligada a una teoría psicológica, a una sistemática, a una postcolonial, a una simbólica, entre otras. Cualquiera de estas posturas preconice al lector, desde el principio del texto, en la forma cómo leerá las palabras y las entenderá. La misma proyección sucede en la relación escritor-lector. El lector no se aparta del pensamiento del escritor; además, se ve influenciado por las ideas que lee, porque se adentra en la conciencia del autor. El razonamiento propio de quien lee el texto se ve perdido bajo la presión de una postura crítica y las ideas del escritor. Se ve perdido dentro de un pensamiento objetivo, en vez de llegar a ser un pensamiento subjetivo.

Se dice que es subjetivo, porque cuando el lector lee un texto no se fija inmediatamente en las estructuras propias de la obra, como los símbolos. Al contrario, está tan inmerso en el texto que solo logra fijarse en lo que logra transmitir, como sentimientos o un fluir de la imaginación.

«El lector es la fuente de todos los significados posibles, porque el lugar donde el sentido se hace o no, es en la mente del lector en vez de la página impresa o el espacio entre las tapas de un libro» (1980: Pág. XVII).

En este texto, se intentará limpiar cualquier postura crítica que tiene el lector, para que él mismo formule sus propias ideas. Como sugiere Georges Poulet:

«El lector adquiere su experiencia por el olvido, renunciando a sí mismo, muriendo por así decirlo, con el fin de que el texto pueda vivir» (1980: XIV).

Así que lo importante es que el texto logre captar la atención del lector para que pueda existir una conexión lector-texto. Durante este vínculo, el lector puede ampliar sus conocimientos a partir del texto. Esta idea puede sonar pedagógica, que el texto literario sea una herramienta de aprendizaje, pero el aprendizaje no es una facultad propia de los textos académicos. Los textos

literarios pueden mejorar el conocimiento del lector y su propio ser. Jonathan Culler lo explica de esta manera:

«La literatura innovadora desafía los límites establecidos por nosotros mismos como un dispositivo de orden y nos permite, dolorosamente y gozosamente, a acceder a una expansión del yo» (1980, XVIII).

Un lector simplemente no puede olvidarse de su ser para que el libro cobre la atención necesaria. Una persona no puede dejar atrás sentimientos, creencias, opiniones y prejuicios; esto es imposible, pero de alguna manera se tiene que convertir en posible para que el libro cobre un nuevo significado en la persona. Existe una facultad que permite leer un texto literario sin contar con todo el bagaje que se posee y en especial el que provee el escritor.

Las ideas expresadas en un libro le pertenecen a su autor. El lector lee el texto y poco a poco esas ideas comienzan a establecerse en su mente; cuando saca conclusiones, siempre serán las opiniones del escritor. De esta forma se deja el Yo cuando se lee y se reemplaza por una conciencia colectiva. Al comentar acerca de lo leído, el lector contribuye a esa conciencia colectiva sin dejar un aporte de sí mismo. Esto es lo que se desea dejar atrás para que el lector pueda entender la lectura desde su propio Yo. Es necesario retomar el teatro griego a fin de conseguir la habilidad necesaria para leer un texto sin prejuicios.

Los griegos utilizaban máscaras en las obras de teatro con el objetivo de convertirse en un personaje y transmitir al público los sentimientos y las acciones de otra persona. Por este medio, el actor griego podía dejar su ser y convertirse en el personaje que pretendía retratar. Debe tomarse en cuenta que el acto de la lectura es dejar que la mente aloje las nuevas ideas que se encuentran en un texto. La mente deja de funcionar en el mundo real y comienza a recrear el mundo del texto. Por medio del lenguaje, se logran construir mundos alienígenos, razas diferentes, eventos increíbles que son posibles dentro de ese mismo mundo imaginativo.

Lo anterior tiene que suceder con el lector y la lectura. Walker Gibson lo llama el *mock reader*, es decir, un segundo lector que está dispuesto a disfrazarse y convertirse en el personaje de la historia. Por medio del *mock reader* se entienden las intenciones, los sentimientos, la historia de los personajes y se establece una empatía con ellos:

«...there is the fictitious reader – I shall call him the “mock reader” – whose mask and costume the individual takes on in order to experience the language. The mock reader is an artifact, controlled, simplified, abstracted, out of the chaos of day-to-day sensation» (1980: 2).

El lector tiene que convertirse en un *mock reader* para entender la historia tal como se transmite. Esta técnica le permite separarse de las ideas del escritor y vivir una experiencia más íntima con el libro. Cuando una persona lee, tiene el poder de decidir si vale la pena emular a los personajes y aprender una lección de ellos. Es así como surgen los buenos y los malos libros; sin embargo, no se califican de esta forma porque se rijan exactamente por un set de reglas que existen en otras obras literarias, sino porque el lector tiene la decisión y el interés por el libro.

Si el texto ofrece personajes y una trama interesante, el lector decidirá utilizar el *mock reader* para conseguir la experiencia. Por el contrario, si la trama o los personajes no dejan un sentimiento permanente en el lector, entonces no usará el *mock reader* para imitar las experiencias del libro. El poder de decisión está en el lector y en su experiencia y es así como se llega a una experiencia subjetiva en la lectura.

B. Una recepción técnica

Tzvetan Todorov, en *Lo fantástico*, indica que la idea de lo fantástico es la clave para entender libros de fantasía, ciencia ficción y todos aquellos géneros literarios que ponen en duda la realidad que vive el ser humano. Para Todorov, lo fantástico cumple en una obra tres funciones:

La primera función es un efecto en particular que lo fantástico produce en el lector. Puede ser miedo, horror o curiosidad. La segunda función es cómo lo fantástico ayuda a la narración, ya que mantiene un grado de suspenso. Esto hace que la trama sea más accesible para el lector. La tercera es que permite la descripción de un universo fantástico, que solamente existe en la realidad del lenguaje. Esta última función es la que más aprecia Todorov. Al respecto, afirma que «la creación de algo nuevo es lo más importante en la literatura» (1975: 92). En la ciencia ficción, a esta tercera función se le llamará el *novum*. Este término se explicará más adelante.

Para la creación de algo nuevo en la literatura, Todorov menciona una idea que encapsula diferentes técnicas literarias en un solo pensamiento, el pandeterminismo:

«This is a generalized causality which does not admit the existence of chance and which posits that there are always direct relations among all phenomena, even if these relations generally escape us» (1975: 161).

Se verá con más detalle cómo el pandeterminismo ayudará a que varias técnicas encontradas en los textos de ficción puedan explicar el género, en especial la ciencia ficción.

Primero, se retomará una herramienta ya mencionada, el *mock reader*, que le permite al lector remover cualquier tipo de distracciones y concentrarse solo en lo que dice el texto. No obstante, existen varias técnicas literarias que el lector puede encontrar en la obra y que posibilitarán un entendimiento más profundo del libro. Aquí se mencionarán algunas técnicas utilizadas en textos de ficción, posteriormente, se analizarán en la poética de la ciencia ficción.

En los textos de ficción, de fantasía y de ciencia ficción se emplean con frecuencia dos técnicas literarias: la metáfora y el lenguaje. Estas crean un ambiente en el que las historias contadas pueden florecer y obtener un significado en sus respectivos universos. El lenguaje es la herramienta que permite crear una realidad en mundos ficticios. Es la forma de moldear los mundos y construir significados reales en la mente del lector y crear objetos que no son posibles en la actualidad. La metáfora permite hacer conexiones entre el mundo ficticio y el real.

El lenguaje puede basarse en realidades conocidas para el lector, como los idiomas prehispanicos o antiguos. Normalmente, los lenguajes de ficción son nuevas creaciones hechas por el escritor y están compuestos por nuevos significantes que apuntan a nuevos significados, inexistentes en la realidad. Para el lector, el nuevo lenguaje se convierte en palabras extrañas que carecen de significado real, al menos en un principio. Lo extraño es una técnica usada para recomponer el pensamiento del lector con el fin de que pueda comprender el nuevo mundo que está leyendo. Acerca de esta técnica, denominada el extrañamiento, Victor Shklovsky explica en su ensayo *El arte como artificio*:

«Su finalidad no es la de acercar a nuestra comprensión la significación que ella contiene, sino la de crear una percepción particular del objeto, crear su visión y no su reconocimiento» (1991: 67).

El extrañamiento es una herramienta necesaria en la creación de la ciencia ficción. El lector debe eliminar la automatización que obtiene de la vida real para integrarse en un mundo de nuevos símbolos. Solamente por medio del lenguaje es que el lector tiene la oportunidad de aprender sobre el nuevo mundo. Este tema es motivo de reflexión en el libro *Cambridge Companion to Science Fiction*:

«Distanciamiento cognitivo está ligado indisolublemente a la naturaleza codificada de la ciencia ficción: el estilo, la invención léxica y la inclusión. El distanciamiento cognitivo es el sentido de que algo en el mundo ficticio es disonante con el mundo de experiencia del lector. En un nivel superficial, esta diferencia puede ser alcanzada por los cambios de tiempo, lugar y el paisaje tecnológico. Pero si eso es todo lo que se lleva a cabo, la ficción resultante es demasiado descriptiva y didáctica. Para ser realmente eficaz, la ciencia ficción tiene que ser sutil.» (2003:5)

En los libros de ficción, se crean nuevos significados en la mente del lector, mediante la comparación de significantes ya existentes en la realidad de la persona que lee. En la realidad, las naves espaciales son cohetes capaces de ir hasta la Luna. En los textos de ficción, la misma palabra, nave espacial, es un vehículo capaz de viajar a otras galaxias al desafiar la velocidad de la luz. Es una técnica que adapta la mente del lector para que sea capaz de pensar en posibilidades más allá de las existentes.

Pero al hablar de metáforas y alegorías no se debe encapsular un significante a un significado, debido a que la mente de la persona que lee puede crear varios significados para solamente un significante:

«We reject this way of reducing an image to a signifier whose signified is a concept. Moreover, this would imply the existence of a limit set up between the two...» (1975: 144).

Esta idea se explicará mejor en este escenario: un símbolo que se encuentra en los textos de ficción son los superpoderes. Un superpoder crea un nuevo significante con un nuevo significado. Metafóricamente, un superpoder es la representación fantástica de una habilidad física o moral que tiene una persona. En forma alegórica, los superpoderes pueden describir la singularidad de cada persona en el mundo o una lucha social entre clases.

Al juntar estas dos técnicas, la metáfora y el lenguaje, se crea una nueva que puede animar al lector a seguir leyendo el texto de ficción: el ambiente. Su importancia reside en que impresiona al lector:

«Atmosphere is most important, for the ultimate criterion of authenticity [of the fantastic] is not plot structure but the creation of a specific impression [...] Hence we must judge the fantastic tale not so much by the author's intentions and the mechanisms of the plot, but by the emotional intensity it provokes [...] A tale is fantastic if the reader experiences an emotion of profound fear and terror, the presence of unsuspected worlds and powers» (1975: 34).

Wolfgang Iser lo explica de otra manera, pero siempre se enfoca en la importancia del ambiente que se logra crear y la impresión que queda en la mente del lector:

«“The “gestalt” is not the true meaning of the text; at best it is a configurative meaning; “comprehension is an individual act of seeing-things-together, and only that”. With a literary text such comprehension is inseparable from the reader's expectations, and where we have expectations, there too we have one of the most potent weapons in the writer's armory – illusion» (1980: 59).

En la ciencia ficción, el lenguaje, la alegoría y el ambiente toman un significado distinto a cualquier otro género literario. Por ejemplo, existen mundos diferentes, razas alienígenas, seres con superpoderes; el lector está consciente de que existen eventos y personajes que crean incertidumbre, pero los acepta. Los elementos de la ciencia ficción podrían resultar chocantes, ya que se sabe que no hay pruebas tangibles que demuestren la existencia de alienígenas, naves espaciales capaces de superar la velocidad de la luz y guerras en el espacio. ¿Cómo se logra que el lector acepte estos elementos inciertos y quiera seguir leyendo un texto?

Este objetivo se alcanza mediante la suspensión de la incredulidad, una técnica que no solo se encuentra en la ciencia ficción sino en otros géneros literarios. La suspensión de la incredulidad consigue que el lector deje las comparaciones entre lo que existe en el mundo real y lo que existe en el mundo literario; simplemente acepta lo que está leyendo para lograr un mayor entendimiento. El *mock reader* es de gran ayuda en estos casos, ya que el lector toma el rol del personaje y se desliga de las leyes de lo real; aunque en su mente permanece la idea de la incertidumbre. Tzvetan Todorov explica la suspensión de la incredulidad en lo que él llama lo fantástico:

«The fantastic occupies the duration of this uncertainty. Once we choose one answer or the other, we leave the fantastic for a neighboring genre, the uncanny or the marvelous. The fantastic is that hesitation experienced by a person who knows only the laws of nature, confronting an apparently supernatural event» (1975: 25).

Todo lector está bajo un sentimiento incierto cuando se enfrenta a un evento sobrenatural. Es una situación que la mente crea para despertar dudas acerca de lo que se tiene enfrente y buscar las respuestas de ese evento sobrenatural. Si se utiliza el *mock reader* y el lector se adentra en la trama, entiende la hesitación de su mente. Por ejemplo, en la *Guerra de los mundos*, de H.G. Wells, los marcianos atacan Londres sin ningún aviso. Este es un evento sobrenatural que en la mente del lector no llega a ser real, pero existe la hesitación de que un evento parecido pueda pasar en el futuro. Esta vacilación es lo que llevó a crear un pánico masivo cuando Orson Wells adaptó la novela a una radionovela. Los radioescuchas canalizaron esa vacilación y su *mock reader* les hizo creer que la invasión estaba sucediendo en la realidad. Este sentimiento es importante para que cada lector deje sus hesitaciones y comprenda la verdadera historia detrás de la ficción.

Con estas técnicas, la suspensión de la incredulidad, el *mock reader*, un lenguaje especializado, el ambiente, la metáfora y la alegoría, se construye un texto digno de la ciencia ficción. Además, debe existir una manera para que el lector se adapte y convierta lo sobrenatural en algo natural. La mayoría de estas técnicas solo adaptan a quien lee el texto a una lectura pero no logran convencerlo. La metáfora y la alegoría son las únicas capaces de hacerle ver que esos eventos sobrenaturales pueden suceder en la vida. Todorov lo explica de esta manera:

«When the narrative ends, we realize that such an idea is quite familiar. Here it is the reader who undergoes the process of adaptation: at first confronted with a supernatural event, he ends by acknowledging its *naturalness*» (1975: 172).

C. Una recepción alegórica

En los textos de ficción se encuentran las dos técnicas literarias, la metáfora y la alegoría. Ambas son necesarias para llevar al lector a mundos diferentes de los de la realidad. Se entiende perfectamente de dónde provienen las metáforas y sus funciones en un texto literario, pero la alegoría tiende a ser una técnica más elusiva en los libros de ficción. Su importancia va más allá de una simple comparación con eventos reales. Para entender los textos de ciencia ficción, se

debe comprender la alegoría de una forma diferente, siempre apoyándose en una visión receptiva para el lector.

Para diferenciar entre la metáfora y la alegoría adecuadamente, Jeremy Tambling, en la introducción de su libro *Allegory*, hace esta aclaración:

«In the words ‘she’s as headstrong as an allegory, the conjunction ‘as’ introduces a simile. If the words indicating that a comparison is being made are discarded, that is a metaphor. A metaphor sustained, and developed, is allegory. Allegory describes one thing under the image of another, or speaks one thing while implying something else» (2010: 6).

La palabra alegoría proviene del griego, *allos*, que significa otro, y *agoreuein*, que significa hablar en público. Estas dos palabras producen una idea conjunta, el otro que habla. Al hablar de alegoría, vienen a la mente dos acciones que pueden ser utilizadas: componer alegorías e interpretar la alegoría. Para componer efectivamente la alegoría, primero se debe entender. Este capítulo se enfoca en entender la alegoría para componerla en un texto de ciencia ficción.

Entender la alegoría va más allá de pensar que el texto está compuesto por significados que provienen en forma deliberada del autor o de una entidad espiritual. Lo bello de la alegoría son las miles de interpretaciones y definiciones que existen acerca de ella. La alegoría no es una técnica que tiene una sola explicación, sino es una variable que, dependiendo del lector, cobra un significado diferente. Esto hace que el texto varíe para cada persona.

En ese sentido, Jon Whitman atribuye las múltiples referencias de la alegoría como una expresión de la dualidad del ser humano. Según este autor, un objeto puede tener varios significados que pueden atribuirse a un objeto. Esto crea una red en la que los objetos y los significados pueden usarse de varias formas.

«If allegory of this kind would be diagrammed, the diagram would not consist simply of a set of parallel lines connecting an array of individual names and natures in one-to-one correspondences... In such a diagram various lines of significance would potentially intersect with each other in a network of expanding and contracting relationships» (2003: 103).

Debido a que el lector posee una gran gama de palabras y experiencias que ha adquirido en la vida para entender la alegoría de diferentes formas, el autor no puede interferir directamente en el texto. Escritores como Dante, Petrarca y Boccaccio evitaban que los lectores cayeran en malas presunciones acerca de sus textos, por lo que incluían comentarios y obras explicativas de la obra original. Esta idea va en contra de la alegoría interpretativa, ya que el autor no puede tener una interacción directa con el lector para moldear y dirigir el entendimiento del texto. Esto no es entender la alegoría, sino entender la forma de pensar del autor.

Si no puede existir una ayuda externa, como la del autor que influye en el entendimiento de la alegoría, entonces podría obstaculizarse la apreciación de las obras literarias. En este caso, se puede decir que la alegoría está compuesta por dos funciones. La primera es la que se ha explicado hasta ahora, en la que el lector formula su propio juicio del significado de la alegoría en un texto. La segunda proviene de una comprensión metacrítica que se origina en otros textos que utilizan las mismas técnicas. Por ejemplo, en el cuento de F. Scott Fitzgerald, *The Curious Case of Benjamin Button*, el personaje principal envejece al revés. En la novela de Gabrielle Zevin, *Elsewhere*, Liz, de 15 años de edad, ha muerto y tiene que envejecer al revés para renacer. Las ideas y las técnicas utilizadas son prácticamente las mismas, pero es la red de significados y objetos, mencionados anteriormente, la que hace que cada texto deba ser leído y comprendido de forma diferente.

Otra manera en que podemos ver esta idea de red de significados es en lo que expresa y lo que comunica un texto. Un lector puede leer un texto de diferentes formas, pero las palabras dentro de ese texto no van a cambiar. Esas palabras expresan una idea concreta y clara de los acontecimientos que suceden en una trama. Esa expresión no cambiará, ya que es clara y perteneciente a un lenguaje que el lector domina. Todo cambia cuando el libro se comunica con el lector y viceversa. El lector puede entender las palabras, pero es la forma en las que las entiende lo que cambia el significado de un texto. El proceso de la comunicación siempre será el mismo, sin embargo, el lector siempre estará influenciado por acontecimientos pasados totalmente subjetivos. Estos acontecimientos hacen que la comunicación entre el lector y el texto sea diferente para cada uno. Como lo menciona Tambling:

«Allegory interprets events, or reinterprets them in such a way that exceeds their literal meaning» (2010: 6).

Si el lector está influenciado por ideas completamente subjetivas, la alegoría puede tomar varios significados en un texto. Esta misma idea empezó a formularse en las enseñanzas griegas bajo los nombres de *mythos* y *logos*. *Logos* es lo lógico racional que existe en el mundo. No tiene doble sentido sino un significado natural. *Mythos* es la definición que se encuentra oculta en las palabras. Su definición es más filosófica. En la actualidad, Northrop Frye, en su libro *Allegory: The Theory of a Symbolic Mode*, describe cómo la alegoría es un método para escribir de lo imposible y abstracto, como el amor, la verdad, Dios, lo no humano, etcétera. La alegoría también ha sido una técnica literaria para ocultar las realidades sobre una sociedad, un gobierno o la religión, como se aprecia en el libro de Anthony Burgess, *La naranja mecánica*. Por último, la alegoría en libros como *Ulises*, de James Joyce, o *L'Etranger*, de Albert Camus, se utiliza para comunicar al lector diferentes ideas existenciales y psicológicas de manera que él mismo pueda relacionarse con las ideas expresadas. La finalidad de la alegoría es tomar un camino de significados ocultos para que el lector pueda encontrarlos y no se basa en describir algo natural o lógico.

Hay que tener cuidado con el entendimiento de la alegoría, ya que significados ocultos no necesariamente significan realidades concretas. La alegoría puede hacer alusiones a conceptos abstractos o referencias sociales de cierta época, pero no se deben tomar estas alusiones como afirmaciones de la vida. Dante encuentra dos tipos de alegoría: la de los poetas y la de los teólogos. En la alegoría de los poetas, la verdad está oculta bajo una hermosa ficción, pero no existe una verdad en la historia literal que se cuenta. En la alegoría de los teólogos, la verdad y la alegoría están al mismo nivel. Dante da el ejemplo de la Biblia, como un texto lleno de alegoría de los teólogos.

Además de la variedad de significados que la alegoría puede poseer, hay que tomar en cuenta que este recurso literario depende de la posición geográfica en donde se encuentre la persona que lee. Esta ubicación determina su cultura, su estado social, económico y educacional. Todos estos puntos precisan la realidad y el pensamiento del lector, quien a su vez ve el mundo de una forma diferente y única. La espada y el escudo no tienen el mismo significado oculto en lectores ingleses que en latinoamericanos. La alegoría, en este caso, también es polisémica.

El carácter polisémico de la alegoría se evidencia porque se basa en pluralidades de significados. Si la alegoría es subjetiva y variable en un posicionamiento geográfico, el significado y el significante no puede ser de A – B. Por ejemplo, para varias culturas, la muerte es

una idea de soledad y de fin, relacionada con tristeza, miedo e incertidumbre. En este caso, la muerte cobra un significado de A – B. En la cultura mexicana, la muerte se conmemora como una figura llamada la Santa Muerte. Se venera como cualquier otro santo católico y su día festivo se celebra con música, alegría y danza. Aquí la muerte no puede ser comparada como A – B sino A – C. Como la muerte deja de tener un significado simple, esta se convierte en un significado polisémico. La alegoría se basa en su posicionamiento cultural y es polisémica.

Así, la alegoría es una técnica literaria subjetiva que contiene diferentes interpretaciones. Un lector receptivo podrá utilizar la red de significados y las diversas formas de interpretación alegóricas para recibir abiertamente una obra. Lo que se entiende acerca de la ciencia ficción comienza a expandirse, pero para hablar y crear con propiedad una poética de este género, debe entenderse qué es la ciencia ficción.

II. LA POÉTICA

Una poética es una forma de presentar y definir un género. Se elaboran poéticas para enseñar algo nuevo y descubrir formas novedosas de entenderlo. También para tener las herramientas adecuadas a fin de poder escribir sobre él. Las poéticas se hacen para crear nuevas teorías y tener las herramientas para criticar adecuadamente los textos. Este ensayo presenta una poética con el objetivo de que los lectores tengan las herramientas que les permitan componer un nuevo género para leer, comprender y eventualmente crear. Una poética es el primer paso que se toma hacia la creación de algo nuevo. Jonathan Culler lo explica en su ensayo, *Literary Competence*, de esta manera:

«Moreover, if a difficult work later becomes intelligible it is because new ways of reading have been developed in order to meet what is the fundamental demand of the system: the demand for sense. A comparison of old and new readings will shed light on the change in the institution of literature» (1980: 111).

Antes de comenzar una poética sobre este género, primero hay que definir qué es ciencia ficción. La ciencia ficción es un género que data desde el principio de la humanidad con las obras mitológicas de las primeras civilizaciones. Posteriormente, en el siglo II d. C., la obra *Historia verdadera*, de Luciano de Samósata, y algunos relatos de *Las mil y una noches* demostraban elementos pertenecientes a la ciencia ficción. A partir del siglo XVIII, se empezó a tomar como un género dentro de la literatura y en el siglo XX encontró su apogeo e incrustación en la cultura de varias sociedades.

La ciencia ficción se considera ahora parte del género de especulación, ya que supone o teoriza sobre un evento o realidad, que está ligeramente fundamentada en la ciencia. Adam Roberts describe a la ciencia ficción de esta forma:

«A fiction of the imagination rather than observed reality, a fantastic literature» (2006: 1).

Las definiciones de este género abundan, por ejemplo, el diccionario de Oxford dice acerca de este término: «Imaginative fiction based on postulated scientific discoveries or spectacular environmental changes, frequently set in the future on or other planets and involving space or time travel». Sin embargo, definiciones como la anterior no la determinan con exactitud. Este género se distingue de la fantasía, de las novelas de terror, de las novelas de misterio y de las

novelas de superhéroes porque trata temas que un día pueden ser reales o porque contienen algún tipo de realidad. Por ello, utiliza ligeramente a la ciencia como una base para acercarse a la realidad.

A. Ciencia ficción vs. géneros de ficción

La ciencia ficción no discrimina a otros géneros, autores u obras. Por el contrario, como su nombre lo indica, se basa en las premisas de la ciencia para crear las obras literarias. Adam Roberts lo describe de esta manera:

«This means that the premise of an SF novel requires material, physical rationalization, rather than a supernatural or arbitrary one. This grounding of SF in the material rather than the supernatural becomes one of its key features. Sometimes, this materialism is rooted in a “scientific” outlook – science is, after all, one of the dominant materialist discourses of the present day» (2006: 5).

Los elementos científicos no son suficientes para demostrar una diferencia entre la ciencia ficción y otros géneros literarios. Todorov creó una forma para diferenciarlos utilizando lo fantástico, lo *uncanny* y lo *marvelous*. Lo fantástico sucede cuando existe una hesitación real en la mente del lector, si lo que está leyendo es real o no. Cuando no acepta una realidad fantástica porque va más allá de lo posible, esto es lo *uncanny*. Cuando se acepta la realidad fantástica en el texto y se cree que está dentro de las posibilidades, lo *marvelous* es el que gobierna el texto.

Lo fantástico, lo *uncanny* y lo *marvelous* también están basados en el tiempo. Decimos que experiencias no explicables, como los mitos, son parte de nuestro pasado, por lo cual lo *uncanny* se sitúa en el pasado. La hesitación de lo fantástico hace que este se ubique en el presente. Por último, la realidad aceptada de eventos fantásticos provoca que lo *marvelous* se establezca en el futuro. A partir de estas explicaciones, los textos de la fantasía y el horror forman parte de lo *uncanny*, en el pasado. Las novelas de misterio pertenecen al presente por su situación dubitativa de los hechos. La ciencia ficción pertenece a lo *marvelous*, es decir, al futuro, porque existe una posibilidad de que estos hechos puedan ser reales.

Se ha observado de qué manera las características del tiempo y las posibilidades en un futuro hacen que la ciencia ficción se aparte de los demás géneros de ficción. El crítico más importante del género de la ciencia ficción, Darko Suvin, creó un elemento que diferencia este género de cualquier otro y lo llamó *novum*. *Novum* es un término en latín que significa “nuevo” o

“nueva cosa”, y el término en plural es *nova*. Un *novum* es un elemento que gobierna un texto de ciencia ficción, por ejemplo, en la novela *La máquina del tiempo*, de H.G. Wells, el *novum* principal es la máquina del tiempo. Pueden existir varias *nova* dentro de un texto, por ejemplo, en la serie *Star Wars*, los *nova* que aparecen son la tecnología futurística, alienígenas, robots, viajes a la velocidad de la luz, etcétera.

La ciencia ficción, como cualquier otro género literario, imita la vida. Según la descripción de Istvan Csicsery-Ronay Jr., autor y crítico de la ciencia ficción, «SF has ceased to be a genre per se, becoming instead a mode of awareness about the world» (2008:308). La ciencia ficción se convierte en un proceso mental en el que las realidades del mundo y el tabú se expresan de una forma abierta. Adam Roberts analiza las palabras del escritor y crítico Samuel Delany. Roberts considera que la literatura debe ser una forma de expresar lo inexpresable:

«For Delany the moral seems to be that an SF novel needs to aim not at political correctness, or at an unspoken decency regarding race; instead it should make us think about the issues, confront us with them, as only a literature of ideas can» (2008: 98).

Se ha explicado una parte de la historia del género de la ciencia ficción y también se ha comparado con otros similares. Cada género literario tiene elementos propios que lo identifican como parte del canon literario. Es hora de que se entienda la ciencia ficción por sus elementos característicos.

B. La ciencia ficción: lo extraño de la ciencia

Adam Roberts, en su libro *Science Fiction*, describe los avances tecnológicos y, al mismo tiempo, los de la ciencia ficción:

«Technology is something in with which we are simultaneously familiar and already estranged from; familiar because it plays so large a part in our life, estranged from because we don't really know how it works or what the boffins are about to invent next» (2008: 111).

En su mente, el ser humano, también durante su rol de lector, conoce y se adapta con facilidad a los cambios constantes de la vida. Lo mismo sucede con la literatura, en la que existen avances y nuevos géneros que, una vez el lector los entiende, los acepta. La ciencia ficción supone esta misma idea. Es un género nuevo para muchos, que causa una sensación de

extrañamiento por sus elementos, pero también nos es tan familiar por los enlaces que hacemos consciente y hasta inconscientemente.

Wolfgang Iser, en su ensayo *The Reading Process*, aporta otra idea del proceso extraño pero familiar que sucede en la literatura y que se adapta a la ciencia ficción. Según Iser, cuando se impone un patrón consistente en un texto, surgen discrepancias. Estas no son errores en la escritura, sino que son pequeños matices que convierten una lectura en irresistible, porque el lector debe examinar estas discrepancias y su significado oculto.

Aunque existan discrepancias y eventos ajenos que le resultan extraños al lector, la historia de la humanidad está llena de eventos relacionados con temas tratados por la ciencia ficción. Algunos ejemplos son el descubrimiento de que la Tierra era redonda, la llegada de Colón a nuevas tierras, las guerras mundiales, la bomba atómica, el alunizaje, los avances en la red, el Internet y los dispositivos inalámbricos, la clonación de animales, el cambio de género de las personas, las armas bioquímicas, los satélites que observan cada movimiento, los robots y la vida artificial.

Estos pocos ejemplos demuestran la unión entre la vida real y los textos de ciencia ficción. Las palabras de Oscar Wilde se confirman en el caso de la ciencia ficción, ya que la vida imita a este arte. En la relación de la vida y la ciencia ficción, esta última busca una unión entre dos ideas. Una se basa en que existe la posibilidad histórica de que un cambio científico modifique la vida como la conocemos. La segunda se basa en la materialización de esa idea y las transformaciones en la sociedad del futuro. Puede afirmarse que la primera idea es una representación real de la vida en el presente y que la segunda sueña con una ficción científica posible en el futuro.

Se ha considerado a la ciencia ficción como un género simplista. Sus ideas, la trama, los elementos literarios, los personajes, entre otros, son blanco de ataques por carecer de una escritura más elaborada, de conocimiento más fuerte de conceptos literarios y de análisis crítico y psicológico de sus personajes. Es cierto que la ciencia ficción se basa más en lo subjetivo y que su enfoque literario está más en los objetos y su historia que en la elaboración de sus personajes y de la trama. La ciencia ficción describe en detalle a un alienígena, en vez de enmascarar al “otro” con ideas poscolonialistas, metáforas o símiles. Además, detalla los objetos en los textos para explicar su verdadera naturaleza en vez de esconderla bajo palabras y frases crípticas.

La ciencia ficción logra crear nuevos elementos y la escritura de este género es igual de elaborada que cualquier otro. Asimismo, está compuesta por varios elementos literarios conocidos en los demás géneros. A continuación se presentará cómo la ciencia ficción logra abrir nuevos caminos utilizando esos elementos de una forma diferente pero reconocible para lectores, escritores y críticos de cualquier género literario.

C. La ciencia ficción: el *novum*

Todo género literario tiene una base de elementos, arquetipos y personajes que la definen como tal. Las novelas de misterio tienen al detective, al criminal, la red de pistas y un crimen. Las novelas de fantasía cuentan con el héroe, el villano, el mago, el mentor y la doncella en peligro. En las novelas de horror aparecen el monstruo, el cazador valiente, las víctimas y el creador de la bestia.

Los elementos anteriores se encuentran en cada género, con diferentes nombres y conforman una enciclopedia de términos usados en forma específica. Lo mismo sucede con la ciencia ficción. En este género se llama *novum*.

Darko Suvin, en su libro *Metamorphoses of Science Fiction*, introdujo la palabra *novum* en la teoría de la ciencia ficción. Tomado del término de Ernst Bloch, para Suvin, el *novum* es la idea central del texto de ciencia ficción que distingue entre el mundo del lector y el mundo de la historia (2008: 47). Para que un *novum* funcione en la historia, Suvin dice que debe ser auténtico, científicamente entendible y validado por la lógica cognitiva. En resumen, un *novum* es una invención, un descubrimiento o una relación social, todas radicales, en las que los elementos ficcionales y reales están reorganizados de una forma coherente y plausible en la historia.

La pregunta ahora es ¿cómo puede una palabra ser nueva? En este género, el *novum* cobra una fuerza a partir de una idea paradójica. Un *novum* describe un elemento futurista, una máquina del tiempo, por ejemplo. Al existir una palabra, una definición y una descripción detrás de un *novum*, entonces ese elemento futurista ya existe. Esto se debe al poder del lenguaje y a la posibilidad de que el concepto exista en la mente del lector. Por ende, el futuro existe. Ahora, mientras más proyecte el *novum* una visión real del futuro, su función dentro de una historia es más exitosa. Pero existe una disparidad en el tiempo, todavía falta que llegue el futuro y el lector

se percata de que está en el presente. Entonces entiende que el *novum* pertenece a la ficción y esto lo regresa al presente.

La palabra *novum*, para Suvin y Bloch, no significa deshacerse de lo viejo y reemplazarlo con lo nuevo. Al contrario, se refiere a la intención de renovar el pasado para encontrar un nuevo futuro. Esta idea dentro de la palabra es la que Suvin integró a su adaptación de la definición, en la que el *novum* no elimina su pasado, sino lo acepta y lo renueva para crear un nuevo futuro. Las máquinas del tiempo, las historias alternas o paralelas, los robots, los androides y los viajes estelares son ejemplos de *nova* que aceptan la historia pasada para crear un nuevo futuro.

A partir del 1960, y gracias a la rápida introducción de nuevas tecnologías, un *novum* se ha ido creado para representar las nuevas realidades del ser humano y hacia dónde puede avanzar en el futuro. Esta rápida producción de *nova* puede crear una alteración en la mente hasta del lector más educado. Para que un *novum* pueda ser aceptado, debe existir un pasado en la creación de una palabra. Mientras el lector lee una novela de ciencia ficción, este debe estar enfocado en el pasado de una palabra, su nuevo significado en el presente y las posibles ramificaciones en el futuro. Es por eso que se recomienda tomar algunas precauciones en la elaboración y entendimiento de un *novum*.

Uno de los críticos de la literatura ubicó el problema de nuevas palabras en la ficción e ideó la forma para que estas fueran más aceptadas en la mente del lector. Roland Barthes trabajó con la idea del efecto de la realidad, que enfatiza la relevancia de los detalles para destacar la importancia de un concepto. La ciencia ficción se basa en esta premisa, en la que la descripción de un lugar, un evento, un objeto o una persona está marcada por la descripción de sus cualidades. Esta descripción no es importante para el lector, ya que el valor de estas mismas cualidades es enseñar un aspecto real de lo descrito. Por ejemplo, en la novela de Ursula Le Guin, *Left Hand of Darkness*, existen varias palabras alienígenas como *gossiwor*, *kniffur*, *hieb*, *kardik*, etcétera. Estas palabras tienen un significado dentro de la novela pero el lector tendrá toda la facultad de olvidar estas palabras, porque no son relevantes para la novela. Cuando se llega a la palabra *kemmer*, un ritual biológico que manifiestan las alienígenas, el lector debe prestar atención. Este vocablo forma parte de un gran significado en la historia y es vital para el avance de la trama. El lector tiene que aprender el significado para entender eventos que sucederán en el futuro. Las palabras anteriormente mencionadas (*gossiwor*, *kniffur*, etcétera) solo se utilizan para darle un efecto real a los términos importantes, como *kemmer*.

Otra forma de analizarlo es en el deporte, por ejemplo, el fútbol. Relacionadas con esta práctica deportiva hay palabras y expresiones como “una falta o sanción”, “una anotación”, “un equipo” y “los suplentes”. Estas palabras no tienen mayor importancia para aprender el significado del fútbol, ya que se encuentran en los demás deportes. Sus significados se conocen en forma superficial, pero no se profundiza en ellos. Sin embargo, las expresiones como “fuera de lugar”, “penalti” y “gol de oro” diferencian al fútbol de otros deportes. Es necesario entender el significado y su función para comprender el deporte. Las palabras mencionadas (“falta”, “equipo”, “suplentes”, etc.) se usan como relleno para que una persona pueda asociar y entender las palabras importantes. Estas le dan un significado real al deporte al anclarlo a cosas previamente conocidas.

Si se tiene todo esto en cuenta, el *novum* es la parte relevante de un texto de ciencia ficción. Es el que se encarga de transmitir la importancia del género literario al lector. Si el *novum* no está bien posicionado o explicado, la trama puede sufrir incongruencias y crear confusión. El *novum* es el eje principal, por lo cual está a cargo del extrañamiento en la mente del lector, la unidad de todos los elementos dentro de la historia y la actitud de quien lee hacia el texto en sí.

El *novum* también se ocupará del proceso cognitivo del lector hacia las partes “científicas” del texto. El lector debe tener la habilidad de relacionar de una forma flexible el *novum* con un proceso científico ya existente. En pocas palabras, el *novum* es la parte central que se encarga a la misma vez de la parte ficcional y de la científica de una historia.

Otra de las grandes cualidades que tiene un *novum* es su participación en los ámbitos sociales, históricos y éticos. Como elemento literario, el *novum* contiene una función de análisis. En el caso de una máquina del tiempo, un *novum* representa el poder de cambiar sucesos pasados para obtener el futuro deseado. La máquina del tiempo es un objeto que examina los sucesos, los juzga y trata de cambiarlos. El *novum* critica los espacios sociales e históricos mediante la máquina del tiempo, al querer recomponer a la sociedad y la historia para la conveniencia de algunas personas. Además, resalta los valores éticos hacia los hechos que se quisieran borrar del pasado para componerlos en el futuro, mediante la máquina del tiempo. El *novum* comienza a formarse como un instrumento de adaptación y posible educación para el lector.

Debido a que el *novum* es la parte central e importante de una narración, este debe construirse adecuadamente para no confundir al lector. Csicsery-Ronay Jr. describe varios tipos

de *novum* que pueden distraer al lector y deteriorar la lectura. Estos son llamados los *pessimal nova* y los clasifica en: banales, incoherentes, dogmáticos e invalidados. El *novum* banal es el que no genera efectos interesantes u originales en la trama. Estos caen en clichés y elementos usados en otros géneros literarios. El *novum* incoherente es aquel que está mal concebido y carece de los rangos que un *novum* puede alcanzar. El *novum* dogmático es aquel que demuestra un punto en vez de explorar los posibles efectos. Por último, el *novum* invalidado es el que no puede validarse por la ciencia ficción. Un ejemplo de *pessimal nova* es la obra de Orson Wells, *In the Days of the Comet*. El cometa, el *novum* principal de esta obra, se usa solamente como un pretexto para presentar una historia cliché. El cometa nunca se explica o se ahonda de una manera ni ficticia ni científica. El *novum* pierde su fuerza al igual que la fuerza del género literario.

En ese sentido, un *novum* no puede existir de la nada, por ello debe ofrecerse una introducción del mismo en la narración. Existen obras de ciencia ficción que dedican varios capítulos iniciales de la obra para establecer las bases del *novum*. Esta es una de las formas más comunes de introducirlo en los capítulos posteriores. ¿Qué sucede cuando el texto empieza directamente en un ambiente donde el *novum* ya está establecido? En este caso, el *novum* ya tiene que contener una historia del pasado y del presente.

El *novum* es un paradigma que logra detallar el pasado y el futuro dentro de su propio significado. Por ejemplo, en la colección de cuentos de Isaac Asimov, *I, Robot*. El *novum* principal es el robot. El robot se utiliza como compañero, guardaespaldas y ayudante personal. Esto implica que en el pasado, la humanidad no estaba segura y necesitaba ayuda externa para los trabajos diarios. Mientras avanza la trama, el *novum* enseña una visión del futuro por medio de las tres leyes de robótica, por las que los robots pueden llegar a hacerle daño a la humanidad. Este es el paradigma, donde un *novum* en sí contiene vestigios del pasado y el futuro.

Asimismo, el *novum* se introduce en la trama de dos maneras: el descubrimiento o la invención. La forma por descubrimiento abarca aquellos *nova* que se revelan en una trama; por ejemplo, el encuentro de nuevos mundos, la cura para una enfermedad o la destrucción de mundos completos por los meteoritos. La forma por invención comprende todos los *nova* que, al aplicar la ciencia en cierto grado, obtienen algo nuevo o un avance de lo ya existente. Estas dos maneras de introducir un *novum* no son excluyentes sino más bien incluyentes. El descubrimiento de algo nuevo logra la invención de algo más, al igual que la invención de una nueva materia puede llegar a descubrir algo nuevo.

D. La ciencia ficción: una vista al futuro

El género de la ciencia ficción siempre ha estado asociado con el futuro. Una utopía, viajes al espacio, volver a vivir los sucesos son algunos de los ejemplos que se pueden encontrar en las tramas de este género. La ciencia ficción siempre se ha sentido fascinada con los eventos futurísticos, sin embargo, no es un medio para presentar profecías. Las historias están normalmente narradas en tiempo pasado, ya que no predicen un futuro sino explican un futuro pasado.

En su mente, el lector debe ajustar su línea temporal para entender la narración que se desarrolla en un texto. Para él, seguramente, la mayoría de historias de ciencia ficción serán eventos que ocurren en su futuro. Sin embargo, para el narrador, la historia se cuenta en su presente o en su pasado. El lector debe adecuar su línea temporal en el futuro, donde los sucesos contados por el narrador son hechos pasados.

El lector puede hacer este cambio temporal de una forma muy natural con solo leer el texto. Las historias de la ciencia ficción están orientadas hacia el futuro, en sus símbolos, sus tramas y sobre todo en las palabras encontradas dentro de la historia, como planes, anticipaciones, promesas y ansiedades, que marcan el rumbo hacia un final proyectado siempre al futuro. En forma adecuada, el lector pensará en el futuro gracias a estas características y al *novum* que marcará un ambiente futurista.

Lo anterior significa que el escritor de la ciencia ficción siempre debe narrar los sucesos como un historiador. Csicsery-Ronay Jr. interpreta las palabras de Nietzsche de esta forma para explicar la línea temporal del presente/futuro:

«Podemos explicar el futuro solo por lo que es más poderoso en el presente»
(2008: 79).

Para que un escritor pueda manejar una historia en el futuro, es necesario que asuma el rol de un historiador. El historiador se reubica en eventos sucedidos en el pasado para entender los motivos de lo que sucedió y sucederá. El escritor de ciencia ficción tiene que hacer lo mismo, transponerse en el futuro para crear una historia concebible que demuestre que los sucesos tienen una base en nuestro presente y en el pasado del futuro.

La ciencia ficción también se basa en la metaenciclopedia, única en toda la literatura. En una metaenciclopedia, los escritores del género comparten las palabras, las figuras, los símbolos, los *nova*, los personajes, los eventos, etcétera, que se usan de una forma similar en cada texto. Por ejemplo, la Luna, una rosa y un callejón oscuro. Estos son objetos que pueden tener diferentes significados dentro de varios géneros literarios. Solamente en poesía romántica, la rosa y la Luna pueden tener varios significados, dentro del mismo género romántico o fuera de él. Un callejón oscuro puede tener diferentes significados en novelas de suspenso, policíacas o de terror. En la ciencia ficción, un alienígena, un robot y el viaje hacia las estrellas no cambian sus significados dentro del género. Un escritor puede incluir nuevas definiciones a estos objetos, pero su significado central siempre es el mismo. Los *nova* en la ciencia ficción no son moldeables, flexibles o actualizables, aunque exista una redundancia en este tipo de pensamiento. El *novum* siempre va a contener su definición central, más lo que el escritor quiera agregarle.

E. La ciencia en la ciencia ficción

Hasta este momento, el enfoque se ha centrado en la parte de ficción dentro del género, pero también existe la parte científica. Aunque el género lleva el nombre de ciencia ficción, la parte científica no es elemental y pura en los textos, ya que solamente es un pretexto, un escalafón para presentar diferentes historias en la literatura. Ni el subgénero llamado ciencia ficción dura, que se caracteriza por enseñar los detalles científicos o técnicos en una historia, utiliza la ciencia como un referente real para sus historias. En ellas, la ciencia es figurativa y especulativa. Es una forma para aterrizar y dar validez a los sucesos que están sucediendo y no perder al lector en la fantasía. La ciencia es el componente específico utilizado para que el lector pueda utilizar la suspensión de la credulidad a fin de creer en los sucesos que se presentan frente a sus ojos. Si se usara la ciencia en forma teórica en las historias, ya no sería literatura de ficción sino literatura educativa.

La utilización de la ciencia es importante en estos textos y ayuda al lector a comprenderlos mejor de tres formas. La primera aplicación es el uso de la jerga y las ambigüedades durante las explicaciones científicas. La segunda es la especulación de información en eventos donde no existen datos científicos verificables. La tercera forma es emplear la ciencia

en eventos o entornos en los que los avances científicos sean fácilmente reconocibles. Juntas, estas formas componen un caballo de Troya, en el que la ciencia hace que la ficción encontrada en estos textos sea más fácil de aceptar y comprender.

Los lectores, aunque tengan una sólida formación científica, no pueden verificar con absoluta certeza que los eventos científicos encontrados son verídicos. La ciencia está llena de teorías y causas consideradas como probables hasta que sean tomadas como leyes exactas. Así, los lectores creen que la ciencia encontrada en la literatura de este género contiene varios grados de certeza. Gracias al beneficio de la duda que el lector le provee al escritor, los eventos que suceden en una historia algún día podrían ser realidad. Aquí es donde la ciencia ficción se convierte en especulativa y demuestra que la ciencia encontrada en un texto puede llegar a ser cierta en algún punto. Esto se ha visto especialmente en los libros de Julio Verne.

Este beneficio de la duda y la especulación de eventos en la ciencia hacen que la ciencia ficción se divida en diferentes grados y subgéneros. Existen textos en los que la base científica se desvía ligeramente de la norma y de las teorías establecidas. También están aquellos en los que la base científica se encuentra en especulación remotamente concebible, pero sin ningún soporte o evidencia que los respalde. Por último, existen los textos meramente fantásticos donde la ciencia se usa solo como jerga para dar una apariencia de explicación científica. El grado de explicación científica es el que se encarga de catalogar los textos de la ciencia ficción en suave, dura o fantástica.

El peso del género se encuentra en la explicación científica y esta debe tratarse con la misma importancia que los demás elementos narrativos. Una explicación científica puede encontrarse de diferentes maneras en la narración, como en exposiciones, debates entre personajes y con información dramática administrada lentamente. Esto facilita que las explicaciones entren en la mente del lector en forma sutil para que pueda asimilarlas y que su suspensión de incredulidad tome el efecto correspondiente.

Así, la ciencia y la ficción forman una relación simbiótica. La ciencia ayuda a las historias de ficción de esta magnitud para que sean aceptadas por el lector. Cuando la persona que lee acepta los conocimientos científicos existentes en su realidad y los transpone en las historias de ficción, estas adquieren un mayor significado y se convierten en creíbles en su mente. La

ciencia suaviza las opiniones del lector y las moldea para que su mente se abra a nuevas ideas. Lo mismo sucede con la ficción cuando ayuda a la ciencia.

Una persona está expuesta a programas de televisión, simposios, clases universitarias, charlas y literatura educativa sobre las posibilidades de la ciencia. Para muchos, las leyes, los teoremas, las propuestas y los experimentos científicos se convierten en una información pesada, difícil de digerir y entender. La ficción ayuda al lector a centralizar sus ideas y colocarlas en ambientes en los que pueda analizarlas y entenderlas adecuadamente. La ficción también aligera la seriedad de la ciencia y de esta forma los lectores pueden asimilar la información de la ciencia y convertirla en conceptos más culturales y asimilables a su entorno. Es así como la ficción explica a la ciencia y la ciencia refuerza a la ficción.

F. La ciencia ficción: una puerta hacia nuevos espacios

La ciencia ficción es una puerta para entender diferentes conceptos, la ciencia y lo que el futuro puede enseñar. Este género no solo se utiliza para explicar un futuro cercano o lejano, sino también puede explicar el pasado. El pasado se refiere a los grandes mitos de las sociedades de la antigüedad. Aunque la mitología es una rama más utilizada en los textos fantásticos, también puede explicar las ideas detrás de la ciencia ficción y cómo se originaron.

La soviética Tatiana Chernyshova, en su ensayo *Science Fiction and Myth Creation in our Age*, explica cómo la mitología puede ayudar a la ciencia ficción en la creación de nuevos conceptos:

«When there is not enough information about a given phenomenon, or people are for some reason incapable of acquiring it, they will take information from some other domain and supply the missing links» (2008: 116).

Esta es la idea detrás de la ciencia ficción. Cuando no existe suficiente información para que la ficción pueda ser explicada en ambientes donde la suspensión de incredulidad es muy alta, la ciencia llega para suplir esa información faltante.

Aunque parezca difícil creerlo, los mitos no pertenecen al pasado sino también existen en el presente. Si tomamos la idea central de mitología de Chernyshova, la ciencia ficción ayuda a la

creación de nuevos mitos en la mente de los lectores. Anteriormente, la Iglesia se encargaba de propagar la nueva información y de mantenerla en una ideología terrenal. Es decir, que la información sobre el mundo llegaba hasta la botánica, las ciencias sociales, la biología y otras que no se preguntaban qué existía más allá de lo que las Escrituras explican.

Dado los grandes avances científicos que comenzaron a suceder a comienzos del siglo XX, la Iglesia dejó de ser la fuente y el control de la información. Así, la ciencia comenzó a tomar un rol más importante en la explicación de los fenómenos internos y externos de la Tierra. La ciencia ficción tomó un espacio privilegiado para especular sobre nuevos mundos, seres, espacios dentro y fuera de la Tierra y de los cuerpos humanos.

La ciencia ficción proliferaba como creadora de nuevos mitos que necesitaban un grado de especulación y de realidad. Actualmente, la ciencia ficción ha creado menos nuevas ideas e hipótesis acerca de las cuales especular. La mayoría de ideas han sido recicladas y utilizadas de diferentes maneras, por lo que pueden llegar a convertirse en clichés literarios. Su uso excesivo puede gastar a la ciencia ficción como género literario y estancarlo. Es por eso que en la actualidad, la ciencia ficción ha dejado de ser creadora de mitos y se ha convertido en una herramienta para profundizar, elaborar y analizar los conceptos, los temas y las situaciones mitológicas que existen hasta ahora. Esto no significa que la ciencia ficción haya perdido su función de crear nuevos mitos, sino que está evolucionando para crear otras experiencias para los lectores ya experimentados y para quienes entran al género por primera vez.

G. La ciencia ficción: un género simbolista

La ciencia ficción, mediante esta nueva función de ser una herramienta para el análisis de mitos ya existentes, comienza a tomar ideas y características de un movimiento literario del siglo XIX, el simbolismo. La ciencia ficción se basa en el uso de un símbolo para representar el concepto primordial de la trama, el *novum*. Luego, mediante un ambiente científico y referencias a este *novum*, se logra crear una red de símbolos, una alegoría. La red de símbolos hace de la trama una referencia hacia realidades existentes al proponer nuevas formas de aceptar las realidades, el mito. Estas tres áreas en la ciencia ficción: el *novum*, la alegoría y el análisis del mito la convierten en un género simbolista.

El símbolo fue utilizado para representar un aspecto místico y espiritual que habita en objetos terrenales. Esto hace que los símbolos encontrados conviertan la historia del texto en ficticia e irreal, lo que va en contra del género de la ciencia ficción, la cual no se basa solamente en ficción o fantasía. El *novum* hace que el símbolo pierda su aspecto místico y metafísico para transformarse en un símbolo material capaz de existir en el mundo real. La ciencia ficción se basa en la atención de los detalles para explicar las situaciones reales que suceden. Como lo explica Suvin:

«The symbolic novum has to be convincingly explained in concrete, even if imaginary, terms, that is, in terms of the specific time, place, agents, and cosmic and social totality of each tale» (2008: 15).

La ciencia ficción también es uno de los géneros que sigue presentando nuevos símbolos en sus historias. Esto es parte del lenguaje, en el que los símbolos se crean a partir del lenguaje, existen por el lenguaje y son explicados con el lenguaje. Es el lenguaje el que hace que el *novum* exista y que tenga una explicación dentro del mundo. El lenguaje también ayuda a la suspensión de incredulidad, a aceptar los cambios que la ciencia ficción conlleva y aceptar esa realidad.

Si la ciencia ficción crea nuevos símbolos en una historia, se puede afirmar que también es un género alegórico. Debido a que el *novum* es un símbolo dentro de una historia, si este símbolo se usa para explicar y demostrar otras ideas se convierte en una metáfora. Si esta metáfora se sostiene y sigue siendo utilizada durante la trama de la historia, entonces se convierte en una alegoría. La ciencia ficción es alegórica, ya que el *novum* es una constante en las historias.

La ciencia ficción es “real” y alegórica. Esto significa que pueden existir dos tipos de lecturas en un solo texto. Se ha dicho que el símbolo en la ciencia ficción debe ser leído con un enfoque más real y concreto, dado que el género está conformado por ciencia y ficción. Por ello, la ciencia ficción se lee y se interpreta de forma diferente. Por un lado, los textos deben leerse de la forma más real posible. Si se falla en la lectura “real”, la ciencia ficción puede terminar en una lectura fantástica. Por otro lado, para interpretar un texto de ciencia ficción debe tomarse el lado ficticio y alegórico. El *novum*, junto con los demás elementos literarios, hace que exista un significado oculto y para poder entenderlo hay que desenmascarar el doble significado del *novum* e interpretar la alegoría. Si se interpreta una historia de ciencia ficción como si fuera real, sin doble significado, se caería en lo absurdo y lo inexplicable.

H. Lo bello detrás de la ciencia y la ficción

Se han mencionado, en forma técnica y fría, los elementos que conforman a la ciencia ficción. Pero detrás de lo “real” y lo ficticio del género existen una lectura y un análisis que los lectores y los críticos pueden gozar.

Sin importar la irrealdad de la fantasía, la minuciosidad de las novelas policíacas o el humor de las comedias, en todo tipo de historias literarias siempre existe una reacción en el lector. Lo sublime y lo grotesco moldean las reacciones ante la ciencia ficción. Estas reacciones suceden en el interior del lector para ser proyectadas al exterior. También se dan reacciones por elementos exteriores que afectan la conciencia interior de la persona que lee. Este género literario maneja perfectamente la reacción del lector al desplazarlo de su ambiente habitual y forzar una reacción en su mente. El *novum* es uno de los agentes activos dentro de la trama que ayuda a esta disposición.

Lo sublime es una reacción de fuerza, grandeza y belleza que encontramos dentro de los objetos que se analizan. Lo sublime en otros géneros literarios se encuentra en los símbolos y sus significados: la rosa y su significado de belleza, la doncella y la belleza, el imperio y su grandeza, el castillo y su fortaleza, el príncipe y su valentía. Cada palabra está conectada a un significado que en la mente del lector encuentra un sentimiento que lo transporta a una reacción más allá de lo que se encuentra en las palabras. Por ejemplo, en el caso de un castillo, esta edificación puede demostrar al principio su superioridad con sus paredes altas, grandes patios y enormes torres. La persona que lo observa adopta una reacción de inferioridad, ya que el castillo impone su superioridad sobre alguien perceptiblemente más pequeño. Cuando la persona analiza todas las características del castillo y entiende el sentimiento de inferioridad, este se convierte en uno de superioridad. El observador ya no siente un ser inferior al castillo sino que el sentimiento de superioridad se transfiere a su ser. Este proceso de análisis y entendimiento es lo que produce una reacción en una persona, en quien los resultados se convierten en sentimientos sublimes.

En la ciencia ficción, lo sublime es una reacción común producida por el *novum*. Cuando la persona lee acerca de las grandes naves espaciales, los bosques frondosos de otro planeta apartado del nuestro por miles de años luz o una ciudad futurística con edificios que sobrepasan los cientos de pisos, el sentimiento sublime se apodera de ella. Al principio existe una alteración en los sentimientos y el ser, al sentirse inferior a la magnitud de tales creaciones que todavía no conoce pero es capaz de imaginar. La imaginación y las creencias de lo real se destruyen para

después ser reconstruidas y aceptar la nueva realidad. El asombro y la dislocación de la realidad son las bases de lo sublime en la ciencia ficción.

Lo sublime en la ciencia ficción no sigue las ideas de Longino, Kant y Schopenhauer, ya que existe un pensamiento específico para el género. Lo sublime en la ciencia ficción, y en el género especulativo, difiere de lo sublime clásico. Csicsery-Ronay Jr., (2008: 160) explica esta diferencia:

- A lo sublime en la ciencia ficción le hace falta la sinceridad psicológica que lo sublime clásico impone al texto por ser referencias juguetonas y especulativas.
- Los objetos que evocan lo sublime en la ciencia ficción son imaginativos, condicionales y carentes de materia, en contraste con los objetos reales, cuya presencia excesiva es lo que incita a la imaginación a sublimar.
- Los objetos en la ciencia ficción están mediados por la ciencia y se entienden, se descubren o se inventan por medio de ella. El misterio que evocan los objetos está encadenado por la ciencia. Los objetos encontrados en este género son parte de una realidad que sobrepasa el entendimiento hasta de su creador. Es la tecnología lo que causa el shock sublime y también es la manera de recuperación de este shock.
- La respuesta sublime está siempre en tensión y en presencia de lo grotesco; ambos elementos hacen percibir lo ficticio y lo construido de los objetos sublimes que se analizan.
- La presión de lo sublime se pierde antes de adentrarse en un texto, ya que el lector tiene en cuenta que lo sublime está directamente conectado con el *novum*. Al saber esto, no existen la anticipación ni el misterio del objeto subliminar.

Aunque lo sublime de la ciencia ficción no sigue las características de lo sublime clásico, existen ciertos puntos en lo clásico que ayudan a entender y clasificar los eventos sublimes del género. Kant distinguió lo sublime de dos formas, el matemático y el dinámico.

En la ciencia ficción, lo matemático y lo dinámico son partes esenciales para crear una historia. El sublime matemático es el sentimiento que se relaciona con el intelecto. Lo matemático empieza cuando la mente se encuentra frente a un objeto de gran magnitud que excede su capacidad de comprensión. La imaginación trata de buscar una forma de comprender el objeto, pero falla porque existe una infinidad de posibilidades para hacerlo. Se produce una sensación de

inferioridad, pero a la vez se despierta una de superación, ya que la mente logra comprender el verdadero sentido de lo infinito. La naturaleza está directamente relacionada con lo sublime matemático, porque las montañas, los océanos y los grandes bosques despiertan ese sentimiento de inferioridad. En la ciencia ficción, lo sublime matemático se relaciona con las imágenes de la naturaleza descrita en el universo donde se encuentra. Grandes planetas, la naturaleza alienígena, una nave espacial y hasta robots son ejemplos de lo sublime matemático.

Lo sublime dinámico es un sentimiento contrario al matemático, porque la mente del lector se encuentra en un nivel superior que la naturaleza. Está relacionado con los sentimientos del lector, ya que al hallarse apartado de lo que sucede en la naturaleza, obtiene un sentimiento de seguridad. Entonces, la mente supera el miedo a la naturaleza y consigue una sensación de superioridad, aunque está consciente de que su seguridad puede cambiar. En la ciencia ficción, lo sublime dinámico está directamente relacionado con la acción, elemento evidente en las películas o en las series de televisión. Ejemplos de este sentimiento son la explosión de los mundos extraterrestres, las peleas intergalácticas, las secuencias de alto o lento movimiento, entre otros.

Lo sublime en la ciencia ficción siempre ha sido una forma de escape, que exterioriza los sentimientos y las imágenes fuera de los conceptos que se conocen en la realidad. Los objetos y los eventos que se observan en este género abren nuevas puertas de lo posible, y la mente siempre encuentra una forma positiva para aceptarlos. Lo positivo se relaciona con lo sublime, pero sucede cuando la mente está siendo trastornada por eventos o sentimientos muy ajenos a lo conocido y lo real. Es aquí en donde se comprende lo grotesco.

Lo grotesco es una forma de ver las cosas reales que se tienen enfrente. No se ven con un velo encima para crear una barrera entre lo incomprensible y la realidad, sino que se observan con los propios ojos. La realidad se aprecia como es por medio de sentimientos como el susto, la violencia, el terror y la incertidumbre. Si lo sublime se exterioriza para que la mente no se afecte, lo grotesco interioriza los objetos para que sean más reales. Aunque lo grotesco se valga de sentimientos alternos a los sublimes, también puede interiorizar sentimientos como la lástima, la compasión y la empatía.

Asimismo, lo grotesco en la ciencia ficción logra captar la mente del lector por medio de sentimientos sublimes. Aunque en lo sublime, los sentimientos funcionen para apartarlo de lo real, es decir en objetos y eventos fuera de la Tierra. Lo grotesco reúne los elementos de ciencia

ficción y los presenta en un plano más cercano al lector, en la propia Tierra o en su ser. La idea es forzar al lector a subvertir lo conocido y lo real. De esta forma, lo grotesco ayuda al *novum* a desestabilizar la mente del lector para que acepte lo que está leyendo. Es así como la suspensión de incredulidad se basa en lo grotesco.

En la ciencia ficción, se observa lo grotesco por medio de la metamorfosis que sucede en objetos ajenos o cercanos al lector, en los aspectos biológicos y médicos descritos, en la complejidad de los extraterrestres y en la estructura y la decoración de los ambientes. Lo grotesco, al igual que lo sublime, se basa en lo cercano a la naturaleza y lo lejano a ella, lo artificial. Lo sublime y lo grotesco aportan sensaciones diferentes a los lectores para que estos puedan ser entretenidos y cautivados por las historias encontradas en la ciencia ficción.

I. La ciencia ficción: últimas palabras

Se han analizado varias similitudes entre la ciencia ficción y otros géneros literarios. Además, se han descrito los elementos que la distinguen dentro de la literatura. Esta poética destaca esos elementos para que el lector tenga las herramientas adecuadas, no solamente para leer sino para entender y criticar este género. Este es un pequeño paso para que la ciencia ficción se haga más clara en la mente de los lectores y de los críticos.

Existe una idea en la tecnología llamada la singularidad (o singularidad tecnológica). Esta describe un evento en el que el ser humano comenzará a crear una variedad de avances tecnológicos, en tan poco tiempo, que la tecnología será tan avanzada que todo aquel humano que vivió antes de esta singularidad, sería incapaz de entender la situación social y tecnológica. En la historia, el ser humano ha llegado a varias de estas singularidades, pequeñas en escala, que han permitido que las sociedades avancen hacia mejores futuros. La ciencia ficción, como género, necesita un punto de inflexión que cambie la mentalidad de los lectores hacia una comprensión de lo que este género literario puede aportar.

III. El análisis

Todavía queda un proceso por hacer, el análisis de una obra de ciencia ficción en la que se utilicen los elementos de esta poética. En este ensayo se han mencionado opiniones subjetivas, análisis centrados en el proceso mental propio del lector y observaciones individuales durante el proceso de la lectura. La palabra análisis denota crítica, razón, valor, documentación y más importante, objetividad. Como se ha visto, la ciencia ficción suele ser subjetiva, porque es un género simbolista. Esto hace que un análisis se someta a varias interpretaciones subjetivas.

Esto lleva a recordar el ensayo de Wolfgang Iser, *The Reading Process*, en donde se menciona cómo la mente logra ser subjetiva cuando se quieren procesar textos literarios. Iser cita la novela *Tom Jones*, de Henry Fielding, que a su vez tiene una adaptación cinematográfica. Cuando se lee *Tom Jones*, el lector tiene la posibilidad de crear su propio héroe en su mente, sin importar la descripción provista por el autor. Se puede decir que existen miles de versiones de *Tom Jones* creadas por cada lector. Cuando la versión cinematográfica se presentó en las salas de cine, esa versión visual creó un enfrentamiento con la versión imaginaria de cada lector. El lector nunca estará satisfecho completamente porque la expectativa no cumplió con la demanda. En otras palabras, un aspecto objetivo no puede ser comparado con uno subjetivo. Ahora, si *Tom Jones* fuera totalmente descrito en la novela, el lector se sentiría engañado, porque su mente no puede crear libremente una imagen. La ciencia ficción es similar a este proceso que describe Iser, ya que al ser un género simbolista, el lector tiene la oportunidad de imaginarse los mundos, los seres y las aventuras que se describen en cada libro. La ciencia ficción está abierta a varias interpretaciones. Todorov lo explica así:

«...it is the characteristic factor of literature to be endlessly interpreted and reinterpreted by its readers» (1975: 74).

Además de ser una lectura subjetiva, también debe procurarse que no sea una muy simple o una muy cargada de información. El proceso mental debe ser fluido, pero para que se lleve a cabo, la mente debe trabajar lo suficiente para conseguir una satisfacción de haber logrado algo. Este logro es el premio que en el proceso de lectura se procura captar y si el proceso durante la lectura es muy extenso o no llega a ser estimulante, la hazaña no está completa. Iser lo explica de esta manera:

«A literary text must therefore be conceived in such a way that it will engage the reader's imagination in the task of working things out for himself, for reading is only a pleasure when it is active and creative.» (1980: 74).

La expectativa es la clave para mantener al lector entretenido y conseguir un proceso mental e imaginario satisfactorio. Hay que evitar expectativas rápidas y simples que puedan desilusionar al lector y lo empujen a dejar de leer por un tiempo. Lo mejor es tomar la expectativa e ir la modificando en cada oración, así se consigue el interés del lector. Este estará siempre pensando en eventos pasados que tendrán ramificaciones en el presente y su desenvolvimiento en el futuro.

A. La ecuación de Holland

Jonathan Culler, en su ensayo *Literary Competence*, indica que cualquier obra y género literario puede entenderse, siempre y cuando existan las convenciones correctas:

«Any work can be made intelligible if one invents appropriate conventions» (1980: 110-111).

En este ensayo, se dedica un capítulo a la poética de la ciencia ficción para describir las convenciones que existen actualmente en el género. Estas servirán de herramientas para hacer comparaciones y encontrar los elementos adecuados en la novela. Ahora es necesario un método de recopilación de datos y análisis para que el lector pueda leer y analizar una obra de ciencia ficción.

Al leer una oración dentro de la obra, el lector siempre se está reinventando a sí mismo. Cuando usa las acciones, las palabras y las características dentro del texto, un lector puede entender lo que le sucede al personaje y a sí mismo. Un lector puede reinventarse a sí mismo al utilizar esos momentos claves en la lectura, los que más lo entretienen, lo que más desearía ser o los que más temor le dan. El texto se convierte en una prueba en la que el lector puede vivir vicariamente por medio del personaje. Si la prueba es exitosa y sucede un cambio positivo en el ser del lector, este puede reinventarse en la vida real.

Se ha hablado del lector de una forma general, pero sin detenerse a pensar en él. La palabra "lector" denomina a un grupo de personas que leen, que disfrutan de la literatura y que entienden las convenciones internas y externas de este proceso. Pero es sabido que esta leve

descripción no determina a todos los lectores. Existen lectores de diferentes razas, niveles de educación, vivencias, culturas, géneros y edades; una sola palabra no puede determinar a ese gran grupo. Al tomar en cuenta las diferencias de cada lector, surgen estas preguntas: ¿cómo es posible que existan lectores que disfruten de un mismo género literario? ¿Cómo es posible que dentro de ese mismo género literario existan varias razones por las que el lector consiga placer en la lectura, que pueden contradecir las opiniones de otros lectores o apoyarlas? Norman N. Holland tenía estas dudas sobre los lectores y logró responderlas en su ensayo *Unit Identity Text Self*. El proceso de Holland será el método de análisis que se usará para encontrar las respuestas de la recepción de los lectores en el género de la ciencia ficción.

Holland describe su método utilizando una raíz cuadrada ($\sqrt{\quad}$). La raíz cuadrada es un símbolo que demuestra el proceso que un lector realiza durante la lectura de un texto. Se demuestra que existen tres etapas importantes que la componen. Estas son: el primero se encuentra al principio del símbolo (la parte horizontal), el segundo es la parte media (el pico que apunta hacia abajo) y el tercero es el punto final (la línea que se alza diagonalmente hacia arriba). Holland determina que este proceso debe suceder con el fin de que el lector recree una obra literaria y que pueda ser compatible con, lo que este autor llama, su propio tema de identidad. El tema de identidad es lo que conforma a una persona. Es una identidad que se compone de dos formas: la primera es una identidad estable que no se modifica y describe a la persona en rasgos generales. La segunda es parte de la identidad estable, pero que es modificable para atender los nuevos temas que suceden alrededor de la persona. Se puede relacionar con los intereses.

En resumen, el proceso que cambia nuestra identidad es el siguiente:

- La primera etapa empieza con un proceso de amoldamiento, en la que el lector recopila la información para pasarla a través de su propia red de estrategias defensivas y de adaptación para enfrentar al mundo.
- En la segunda, se toma lo de la primera etapa para crear una fantasía o gratificación en particular a la que la persona responde.
- Por último, la tercera etapa completa la recreación de la identidad o el estilo de vida del individuo basado en la obra literaria.

Durante este proceso, en el que se trata de encontrar la unidad en las cosas que experimenta un lector, es evidente que el lector se reinventa constantemente. El lector utiliza varios métodos

para sintetizar las realidades a las que se enfrenta. Puede comparar la experiencia con otros, asociarla, evaluarla, investigar su lugar en la tradición, tratarla como un mensaje codificado que necesita ser decodificado y criticarla utilizando varios métodos de crítica literaria. Estos métodos tienen un enfoque recepcionista, en el cual lo importante es el proceso que el lector obtiene de una obra literaria y el efecto que causa al final. En la ciencia ficción, el lector trata de encontrar unidad, gratificación, significado y coherencia a las cosas que no entiende. Si utiliza este método, se dará cuenta de que existen cosas dentro de la ciencia ficción con las cuales se identifica y le proveen una satisfacción.

B. *Childhood's End*, Arthur C. Clarke

Durante este análisis, no se tomará en cuenta la biografía del autor o la bibliografía del mismo. El objeto por analizar es una novela y la información adicional no brinda aportes significativos. El análisis se encuentra en la misma novela, no fuera de ella. Georges Poulet en su ensayo *Criticism and the Experience of Interiority* lo explica de esta manera:

«Nothing external to the work could possibly share the extraordinary claim which the work now exerts on me. It is there within me, not to send me back, outside itself, to its author, nor to his other writings, but on the contrary to keep my attention riveted on itself» (1980: 46).

La novela se compone de tres capítulos. Cada uno marca un cambio significativo en la mente del lector y en la trama de la novela. En cada capítulo, se buscarán secuencialmente las técnicas literarias de la ciencia ficción ya mencionadas, y se analizarán para demostrar una escritura y crítica formales de este género.

1. ***Childhood's End: I. Earth and the Overlords***. La novela se inicia en dos puntos diferentes del globo terráqueo, en la isla Taratua, ubicada en el océano Pacífico, y en el lago Baikal, en Rusia. Dos grandes científicos, uno estadounidense y el otro ruso, están involucrados en una carrera espacial, en la que pretenden lanzar un cohete al espacio y hacer que su país sea el primero en conquistar ese nuevo horizonte.

En esta primera parte, la novela invita al lector a utilizar el *mock reader*. Este se transforma en un competente científico estadounidense o ruso, que quiere ganar la carrera espacial. En las primeras páginas se observa la capacidad mental que cada científico tiene para dirigir a su

país a la victoria. En las páginas 6 y 7, se aprecia cómo las tres funciones de lo fantástico empiezan a actuar.

«For a moment he sat motionless at his desk, wondering what conceivable event could have disturbed the rigid discipline of the camp. Then he walked to the window –and for the first time in his life he knew despair» (2001: 6).

Aquí lo fantástico produce un efecto de curiosidad y ayuda a la narración a mantener un grado de suspenso. La atención del lector ya está capturada y se quiere saber más sobre los eventos que sucederán. Estas dos funciones de lo fantástico permiten que se introduzca a lo sublime.

«Puzzled, he glanced from land to sea and back again: it was some little time before he thought of looking at the sky. Then Reinhold Hoffmann knew, as did Konrad Schneider at this same moment, that he had lost his race» (2001: 7).

Se sabe que un evento mayor se está llevando a cabo, lo que aumenta el suspenso. Luego, finaliza en un momento sublime matemático, que se obtiene cuando el científico Reinhold observa unas sombras gigantescas en el cielo, que aluden a las naves espaciales.

«The huge and silent shadows driving across the stars... Reinhold watched, as all the world was watching, while the great ships descended in their overwhelming majesty... The human race was no longer alone» (2001: 7-8).

La descripción parcial del descenso de las naves espaciales deja al lector un sentimiento sublime matemático, al estar presente en un evento insólito en el que se siente indefenso ante la presencia de esos enormes objetos. El primer indicio de ciencia ficción en la novela suele ser rápido y aceptable para el lector. Según la ecuación de Holland, el lector amolda y acepta la realidad de la existencia de naves espaciales en el texto. Gracias al sentimiento sublime matemático, obtiene un sentimiento de gratificación al que puede responder. Por último, la identidad del lector se cambia para aceptar la realidad de las naves espaciales.

El libro se basa en la expectativa y en el suspenso. Utiliza la primera para mantener al lector intrigado, solamente deja pistas de posibles escenarios que pueden suceder. También usa el suspenso, al no revelar momentos cruciales y dejar la intriga en cada oración. Un momento de tensión y expectativa se evidencia en la página 13. Se sabe que las naves espaciales han llegado a la Tierra, pero sus tripulantes todavía no se han presentado.

«Even before the ending of those heart-freezing days, some men had guessed the truth. This was not a first tentative contact by a race which knew nothing of man. Within those silent, unmoving ships, master psychologists were studying humanity's reactions. When the curve of tension had reached its peak, they would act» (2001: 13).

Este párrafo presenta dos ideas importantes en la escritura de Clarke, pero también en el género de la ciencia ficción. La primera es que la expectativa no es sutil, el autor la conoce y se la presenta al lector. El lector puede entender, solamente con las palabras y con la falta de acción, que algo importante sucederá más adelante. No solo es una expectativa presencial en el texto, sino una expectativa mental, siempre presente en el lector. La segunda idea son los presagios que se encuentran dentro de la historia. Estos aluden a ciertos eventos que sucederán más adelante en la historia. En este párrafo se encuentra un presagio:

«When the curve of tension had reached its peak, they would act» (2001: 13).

Esta oración demuestra una acción que más adelante se convierte en un presagio. La expectativa llegará hasta un punto crítico que en su pico será demostrado el siguiente paso.

Se encuentran varios ejemplos de nuevos *nova* en las siguientes páginas, que se acompañan de críticas sociales. Estas críticas actúan como dispositivos para aliviar lo extraño y lo nuevo de los *novums*. La primera crítica social hacia dos países cercanos que son mutuos enemigos. Un país intenta destruir, con una bomba atómica, las naves espaciales que flotan encima de su enemigo:

«One major power had made the attempt. Perhaps those responsible hoped to kill two birds with one atomic missile, for their target was floating above the capital of an adjoining and unfriendly nation» (2001: 14).

Esto motiva a pensar que las dos naciones pueden ser Irán e Israel o Corea del Norte y Corea del Sur. Una vez establecida la crítica social en la mente del lector, el *novum* empieza a presentarse en el texto.

«The screen became suddenly blank as the missile destroyed itself on impact... Yet nothing whatsoever had happened. The great ship floated unharmed... Not only had the bomb failed to touch it, but no one could ever decide what had happened to the missile» (2001: 14).

El *novum* no se explica en su totalidad, pero bajo ciertos parámetros, el lector puede suponer lo que pasó con el misil. Al ser todavía el principio de la novela, los *nova* no contienen una fuerza literaria ni científica, con el fin de moderar el flujo de información nueva en la mente del lector. La siguiente crítica social empieza así:

«For more than a hundred years the Republic of South Africa had been the center of racial strife. Men of good will on both sides had tried to build a bridge, but in vain... the land was poisoned with the hate and the aftermath of civil war» (2001: 15).

La crítica social está más explicada porque se refiere abiertamente al conflicto en Sudáfrica y el autor deja plasmados sus pensamientos. El *novum* le sigue de esta forma:

«All that happened was that as the sun passed the meridian at Cape Town it went out. There remained visible merely a pale, purple ghost, giving no heat or light. Somehow, out in space, the light of the sun had been polarized by two crossed fields so that no radiation could pass. The area affected was five hundred kilometers across, and perfectly circular. The demonstration lasted thirty minutes. It was sufficient: the next day the Government of South Africa announced that full civil rights would be restored to the white minority» (2001: 15).

El *novum* es ahora explicado de manera más formal y adecuada. No existen conjeturas acerca de lo que puede suceder, sino que se utiliza la ciencia para dar una explicación del porqué se creó un eclipse. Poco a poco otros casos van aumentando en elaboración y comprensión para que el lector se acomode a los elementos propios de la ciencia ficción.

El *mock reader* cambia varias veces durante la novela. En esta parte, al lector se le pide entrar a la vida del secretario general de las Naciones Unidas, Rikki Stormgren. El cambio es crucial, ya que el Secretario General es la persona adecuada para introducir a los alienígenas que acaban de llegar a la Tierra. El cargo que ocupa Stormgren le permite al autor describir de una forma más personal a los nuevos visitantes, pero también ahondar en temas más interesantes como la política, la guerra, la sociedad, la religión, entre otros. Un tema recurrente en la novela es el choque entre la religión y la ciencia. El autor le da una oportunidad al lector cuando Stormgren le hace una pregunta religiosa a Karellen, el supervisor de la Tierra por parte de los alienígenas.

«You know why Wainwright and his type fear me, don't you?... They know that we represent reason and science, and however confident they may be in their beliefs, they fear that we will overthrow their gods... Science can destroy religion by ignoring it as well as by disproving its tenets» (2001: 19).

La lucha entre religión y ciencia no es nueva en la ciencia ficción. Es más, la lucha siempre ha estado presente en estos textos para marcar diferencias entre puntos de vista. Son temas complementarios en la historia y en esta novela se identifican como la destrucción de un mito y la creación de otro nuevo. Esto se empieza a desvelar en la siguiente cita:

«Believe me, it gives us no pleasure to destroy men's faiths, but all the world's religions cannot be right-and they know it. Sooner or later man has to learn the truth: but that time is not yet» (2001: 19).

Una expectativa se coloca en la mente del lector cuando Karellen decide no revelar toda la verdad acerca de las religiones del mundo. Sin embargo, existe una probabilidad de que la conversación de la religión no haya terminado. Es más, existe la posibilidad de que Karellen sepa la verdad sobre las religiones del mundo. Esta expectativa llena al lector de curiosidad hasta cierto punto que quiere llegar a la conclusión de la conversación sobre la religión.

Poco a poco, la novela se abre a temas diferentes de una sociedad. Ya se han abordado temas religiosos, sociales y militares, pero hay uno importante que todavía no se ha mencionado en la novela ni en el ensayo. Cuando existe una invasión extraterrestre, sea pacífica o violenta, se piensa en eventos mundiales pasados en la Tierra. La llegada de extraterrestres a la Tierra es una metáfora hacia los imperios e ideas coloniales. Inmediatamente se entiende que una raza superior llega a conquistar a una inferior. El texto está lleno de alusiones acerca de este tipo de ideas.

«They felt, with good reason, much as a cultured Indian of the nineteenth century must have done as he contemplated the British Raj. The invaders had brought peace and prosperity to Earth-but who knew what the cost might be? History was not reassuring: even the most peaceable of contacts between races at very different cultural levels had often resulted in the obliteration of the more backward society. Nations, as well as individuals, could lose their spirit when confronted by a challenge which they could not meet» (2001: 25-26).

Las ideas coloniales son de opresión y dictadura, pero no necesariamente de una colonización violenta y de exterminación. Las personas temen que puedan ser despojadas de sus derechos y sus libertades. Esto es interesante, ya que describe otro de los presagios de la historia.

La ciencia ficción ahonda en varios temas y uno de ellos es la mente. La ciencia es un tema que se enfoca en las virtudes de la mente. La ciencia no está asociada con el cuerpo ni con el alma, porque ninguno de los dos es necesario para alcanzar el máximo conocimiento.

«He did not believe that there was my biological form, however strange, which he could not accept in time and, perhaps, even find beautiful. The mind, not the body, was all that mattered» (2001: 26).

La mente es un tema recurrente en la novela y este pasaje se convierte en otro presagio importante. Desde este punto, se ve cómo el autor quiere cambiar lo familiar que existe en la mente del lector. Clarke quiere utilizar el extrañamiento para que el lector empiece a pensar que dentro de lo extraterrestre existe lo normal y lo fascinante. No importa cuán extraño sea físicamente un alienígena, lo importante es su capacidad mental y sus vastos conocimientos.

Se ha visto la forma en que un *novum* ha sido introducido en la novela por medio de eventos políticos y sociales, pero un *novum* también puede ser presentado para demostrar una idea moralista y humanitaria. Esto sucede cuando Stormgren empieza a pensar sobre el primer episodio de enojo de los Overlords sobre actos de crueldad de los humanos.

«The Plaza de Toros was full when the matadors and their attendants began their professional entry... Then the picadors had taken up their places and the bull had come snorting out into the arena. The skinny horses, nostrils wide with terror, had wheeled in the sunlight as their riders forced them to meet their enemy. The first lance flashed-made contact-and at that moment came a sound that had never been heard on Earth before. It was the sound of ten thousand people screaming with the pain of the same wound-ten thousand people who, when they had recovered from the shock, found themselves completely unharmed. But that was the end of that bull-fight, and indeed of all bull-fighting, for the news spread rapidly» (2001: 42).

La ciencia ficción toma ejemplos y los introduce en el lector como un *novum* y piezas de acción para hacerle ver un mundo que no quiere ver en la realidad. No solamente se dejan en claro las intenciones que tenían los Overlords sobre los deportes contra los animales, sino que el lector tiene la capacidad de tomar esta idea como un ejemplo para mejorar su conocimiento. Los textos pueden convertirse en objetos de cambio y el lector puede simpatizar con las ideas que se exponen.

La sobreexplicación de un *novum* puede quitar el misterio y la efectividad de lo sublime. Una explicación medianamente científica puede no solo educar al lector de lo que sucedió sino especular de una buena forma acerca de lo que podría pasar. Esto estimula la imaginación del lector.

«There was no answer: the man opposite neither moved nor spoke. He sat with his lips half open, his eyes now lifeless as well as blind. Around him the others were equally motionless, frozen in strained, unnatural attitudes... Floating there at eye-level was a small, featureless sphere-the source, no doubt, of whatever mysterious force the Overlords had brought into action... “But what have you done?” “Don't worry: they're quite all right. You can call it a paralysis, but it's much subtler than that. They're simply living a few thousand years more slowly than normal. When we've gone they'll never know what happened.”» (2001: 44).

En la novela, también se encuentran algunas citas que pueden funcionar para la ciencia ficción y específicamente para este trabajo. Un escritor demuestra ciertas ideas dentro de su texto y también ayuda al género, del cual escribe, para educar al lector.

«"On that day," continued Karella, "the human race will experience what can only be called a psychological discontinuity. But no permanent harm will be done: the men of that age will be more stable than their grandfathers. We will always have been part of their lives, and when they meet us we will not seem so strange-as we would do to you.”» (2001: 61).

Esta cita demuestra cómo algo extraño puede convertirse en algo familiar. Los Overlords pueden convertirse en seres normales si las nuevas generaciones nacen, viven y se relacionan con ellos. Lo mismo sucede con la ciencia ficción. El lector contemporáneo está más informado y educado en materia de la ciencia ficción, y es así como las próximas generaciones, naturalmente, aceptarán este género. Como dice un proverbio chino: «Una generación planta el árbol y la siguiente disfruta su sombra».

2. Childhood's End: II. The Golden Age. En este punto, ciertas preguntas que se plantearon al principio de la novela se resuelven. La primera se refiere las naves espaciales que se posicionaron en varios países del mundo.

«There was only the single ship now, hanging above New York. Indeed, as the world had just discovered, the ships above Man's other cities had never existed. The day before, the great fleet of the Overlords had dissolved into nothingness, fading like mists beneath the morning dew» (2001: 69).

La segunda resolución viene un poco después, cuando la única nave desciende de los cielos para que los Overlords puedan ser vistos por los humanos por primera vez.

«It was a tribute to the Overlords' psychology, and to their careful years of preparation, that only a few people fainted. Yet there could have been fewer still, anywhere in the world, who did not feel the ancient terror brush for one awful instant against their minds before reason banished it forever. There was no mistake. The leathery wings, the little horns, the barbed tail-all were there. The most terrible of all legends had come to life, out of the unknown past. Yet now it stood smiling, in ebon majesty, with the sunlight gleaming upon its tremendous body...» (2001: 71-72).

La primera resolución se obtiene por medio de un *novum*. El lector aprende que todas las naves que existían en diferentes partes del mundo solamente eran hologramas y que la única nave importante era la que sobrevolaba Nueva York, cerca del edificio de las Naciones Unidas. El *novum* ayuda a una solución de la expectativa al proveer una explicación rápida pero eficiente, porque al lector le sugiere una nueva duda y una expectativa al futuro. ¿Por qué se utilizaron tantas naves por tanto tiempo? La lectura, aunque resuelva una duda, crea otra para que el lector mantenga una intriga y tenga la certeza de que serán reveladas.

La segunda resolución surge en forma inesperada. Después de tantas especulaciones e imágenes que el lector tiene en su mente, la respuesta es sublime. En esta parte de la lectura, choca lo sublime dinámico con lo matemático, porque el lector se enfrenta con una imagen familiar y en cuestión de segundos debe desfamiliarizarse de ella. Le es familiar una imagen de un demonio y tiene que compararla con eventos de maldad y cataclismos. Los demonios son los mensajeros de la maldad y la destrucción, pero el mismo cambio que le sucede a la humanidad, en el texto, el de asociar la figura del demonio con seres que velan por nuestra paz, le sucede a la persona que lee. El lector se familiariza con la permanencia de extraterrestres en la Tierra, a quienes ya no mira como extraños ni foráneos. El lector acepta un cambio en la imagen del demonio y modifica el concepto dentro de su mente. Este es un clásico ejemplo del extrañamiento en la literatura.

Ya que la imagen se transformó en la mente de lector, ahora solo falta el cambio en su estado emocional. Primero, se presenta ante el lector una imagen que incita a pensar en un demonio. Pensar en que los extraterrestres tengan un parecido a un demonio evoca lo sublime dinámico. No es un sentimiento pesado, porque no se llega a una descripción grotesca de los Overlords. Lo sublime es tan liviano, que el lector puede aceptar la descripción de los extraterrestres. El lector, en su papel de *mock reader*, ha aceptado los eventos formados por los Overlords y reconoce la nueva realidad que se le presenta. Sentimientos de paz, aceptación y respeto llenan la mente de la persona que lee, en quien lo dinámico se convirtió en lo matemático.

Su estado emocional cambió de lo grotesco a lo bello. La mente y los sentimientos del lector han sido desfamiliarizados por completo.

Otra de las grandes preguntas que se crearon en la novela fue la lucha entre la ciencia y la religión. Del mismo modo que se descubrió que las naves espaciales eran hologramas, la ciencia y la religión tienen una resolución por medio de un *novum*. En el caso de la religión, los Overlords les prestan a los humanos un aparato que enseña los eventos pasados de la humanidad.

«The instrument he handed over on permanent loan to the World History Foundation was nothing more than a television receiver with an elaborate set of controls for determining coordinates in time and space. It must have been linked somehow to a far more complex machine, operating on principles that no-one could imagine, aboard Karellen's ship. One had merely to adjust the controls, and a window into the past was opened up. Almost the whole of human history for the past five thousand years became accessible in an instant...

Though it had always been obvious to any rational mind that *all* the world's religious writings could not be true, the shock was nevertheless profound. Here was a revelation which no-one could doubt or deny: here, seen by some unknown magic of Overlord science, were the true beginnings of all the world's great faiths. Most of them were noble and inspiring- but that was not enough. Within a few days, all mankind's multitudinous messiahs had lost their divinity. Beneath the fierce and passionless light of truth, faiths that had sustained millions for twice a thousand years vanished like morning dew. All the good and all the evil they had wrought were swept suddenly into the past, and could touch the minds of men no more. Humanity had lost its ancient gods: now it was old enough to have no need for new ones» (2001: 78).

No solamente la religión se ve afectada por la llegada de los Overlords, la ciencia también obtiene una conclusión.

«Though few realized it as yet, the fall of religion had been paralleled by a decline in science. There were plenty of technologists, but few original workers extending the frontiers of human knowledge. Curiosity remained, and the leisure to indulge in it, but the heart had been taken out of fundamental scientific research. It seemed futile to spend a lifetime search-tog fur secrets that the Overlords had probably uncovered ages before» (2001: 78).

En un instante, los extraterrestres demostraron una conclusión de dos grandes pilares de la humanidad, la ciencia y la religión. Para el lector, estas dos revelaciones en la lectura pueden causarle cierto malestar, especialmente a un lector religioso. La idea es demostrar el efecto utópico, en el que se puede observar que si el misterio y las expectativas reales que existen en la vida son contestados, no existe una razón mayor por la cual vivir o al menos reflexionar.

El libro sigue haciendo grandes avances para contestar las preguntas que se crearon al principio, pero se plantean nuevas para mantener el interés en el lector. La mayor pregunta de la novela y la gran expectativa que tiene el lector todavía no ha sido contestada: ¿cuál es el verdadero propósito de los Overlords?

Antes de llegar a la conclusión, el texto provee información extra y nuevas historias para entretener, educar y mantener el misterio de los Overlords. Se menciona educar, porque la literatura puede llegar a ser didáctica sin ser un libro educacional. No necesariamente tienen que ser teorías e información educativa directa, sino se encuentra como datos curiosos. En la carta que Jan le manda a su hermana Maia, le explica sobre la velocidad de la luz y el efecto que puede tener el en tiempo/espacio.

«Now as you may have heard, strange things happen as one approaches the speed of light. Time itself begins to flow at a different rate-to pass more slowly, so that what would be months on Earth would be no more than days on the ships of the Overlords. The effect is quite fundamental: it was discovered by the great Einstein more than a hundred years ago» (2001: 132-133).

Lo anterior demuestra que la ciencia ficción puede instruir sobre hechos científicos que conocemos en la actualidad y sirven como una explicación de lo que está sucediendo en la novela. Estos hechos pueden resultar curiosos para el lector, porque le ofrecen nuevos datos sobre una materia o hasta pueden incitar al lector a aprender nueva información, si investiga más a fondo.

3. Childhood's End: III. The Last Generation. En el último capítulo del libro, se encuentran más indicios del verdadero propósito de los Overlords en la Tierra. Poco a poco la intriga que tiene el lector ya no se enfoca en los extraterrestres en sí, sino en las nuevas revelaciones que los Overlords van proporcionando.

«...The Supervisor said that the human race would no longer be under surveillance. That is a promise we have kept. I was watching your children, not you."

It was several seconds before George understood the implications of Rashaverak's words. Then the color drained slowly from his face.

"You mean?..." he gasped. His voice trailed away and he had to begin again. "Then what in God's name are my children?"

"That," said Rashaverak solemnly, "is what we are trying to discover."» (2001: 189).

El enfoque se torna hacia los hijos de George y Maia, que han demostrado ciertas cualidades extraordinarias. El lector tiene presente que los Overlords permanecen en la Tierra y que su trabajo principal, como supervisores, sigue. Como su función se está definiendo, el lector deja de sentir una intriga por los extraterrestres y se enfoca en los niños. El título de la novela comienza a aparecer pero todavía no se revela.

«"Do you mean," said George dully, "that you can do nothing?"

"I will not deceive you. We can study and observe, as we are doing already. But we cannot interfere, because we cannot understand."

"Then what are we to do? And why has this thing happened to us?"

"It had to happen to someone. There is nothing exceptional about you, any more than there is about the first neutron that starts the chain reaction in an atomic bomb. It simply happens to be the first. Any other neutron would have served—just as Jeffrey might have been anybody in the world. We call it Total Breakthrough. There is no need for any secrecy now, and I am very glad. We have been waiting for this to happen, ever since we came to Earth. There was no way of telling when and where it would start—until, by pure chance, we met at Rupert Boyce's party. Then I knew that, almost certainly, your wife's children would be the first."» (2001: 190-191).

La razón por la cual los Overlords llegaron a la Tierra se explica finalmente y esto da un cierre a la atención que se les dio en la novela. Ahora, el interés se centra en la evolución que los niños van a experimentar. El *novum* principal, los Overlords, desenmascaró un *novum* oculto, el de la evolución de los niños a un estado superinteligente y avanzado. El *novum* se mantuvo oculto hasta el final, para mantener la intriga y el suspenso en la novela.

El verdadero significado del título de la novela es por fin revelado por el primer Overlord que se presentó ante la humanidad, Karellen. Aunque el lector, hasta este punto ya ha podido deducir el significado, esto le da un cierre a la pregunta más grande de la novela. Este pasaje demuestra que la ciencia ficción tiene los mismos elementos literarios que otros géneros.

«It was the end of civilization, the end of all that men had striven for since the beginning of time. In the space of a few days, humanity had lost its future, for the heart of any race is destroyed, and its will to survive is utterly broken, when its children are taken from it» (2001: 195).

Existen otros pasajes que le brindan simbolismo y referencia al texto. Las metáforas no solamente sirven para ayudar a los *novums*, sino existen para brindar una lectura ligera y diferente a la ciencia.

«Then George realized what it was that had been teasing his memory. Somewhere, long ago, he had seen a century-old newsreel of such an exodus. It must have been at the beginning of the First World War-or the Second. There had been long lines of trains, crowded with children, pulling slowly out of the threatened cities, leaving behind the parents that so many of them would never see again. Few were crying: some were puzzled, clutching nervously at their small belongings, but most seemed to be looking forward with eagerness to some great adventure. And yet-the analogy was false. History never repeated itself» (2001: 202-203).

Es de esta manera como los elementos de la ciencia ficción logran crear una historia. Los *nova* se presentan y varias preguntas se plantean en torno a ellos. La expectativa de los eventos que van a suceder mueve la curiosidad del lector hacia adelante. Varios hechos logran estimular las emociones del lector, en las que se utilizan lo sublime dinámico y lo matemático. Viejos mitos se destruyen y nuevos se crean. Ciertos pasajes dentro del texto entretienen la mente, pero también pretenden educar o proveer pequeños datos curiosos educativos.

Si se retoma la ecuación de Holland, la novela amolda la realidad al no introducir *nova* totalmente extraños. Toda la información que el texto provee pudo pasar por las redes de defensas y adaptación. El mundo al que se enfrenta el lector no es diferente ni chocante, sino familiar. Varias fantasías y gratificaciones se crearon para satisfacer las necesidades y los gustos de la persona que lee. La satisfacción del lector proviene de la familiaridad que presenta el texto y de las explicaciones, que no solamente conllevaron a una conclusión de los *nova*, sino a que la propia mente pudiera imaginar con facilidad diferentes posibilidades. Por último, la identidad del lector cambia al finalizar la lectura, ya que sus opiniones, sus conclusiones y sus gustos se modificaron. La ecuación de Holland lo ayudó a identificar los elementos de la ciencia ficción y a leer un nuevo libro.

IV. Conclusión

Desde el principio de este ensayo, se indicó que, para poder hablar correctamente de un nuevo género literario, primero se debe comprender. La palabra comprender tiene dos significados que ayudan a opinar en forma correcta sobre ese nuevo género literario. Primero, se quiere comprender la ciencia ficción, es decir, entenderla y ser capaz de conocerla. Una vez se concibió la idea de la ciencia ficción en la mente, se puede proseguir al segundo significado que denota la palabra comprender: contención o inclusión de otras cosas dentro de sí. Estos dos significados diferentes de la misma palabra motivaron a reflexionar acerca de que era esencial una poética para explicar la ciencia ficción. Una poética permite conocer este nuevo género, ya que contiene en sí los elementos necesarios para entenderla. La poética es la herramienta necesaria para poder entregar este nuevo conocimiento.

Un nuevo lector que se adentre a este nuevo género debe tener una metodología para comprender las nuevas palabras y los nuevos elementos literarios. Como se mencionó, existen varias escuelas literarias que ayudan a un lector o a un crítico a comprender una nueva lectura.

Este nuevo lector no comprenderá el significado de lo que lee si el texto habla sobre la simbología de las palabras o sus objetos, de la belleza encontrada en eras pasadas, sobre la estética con la que están compuestas las oraciones o sobre cómo ciertas ideas evocan modelos coloniales de represión. Para poder llegar a esos puntos, primero el lector debe conocer lo que está leyendo. Debe hacer una lectura para sí mismo a fin de encontrarle un significado. Por ello, se ha utilizado como primera lectura la teoría de la recepción.

La teoría de la recepción ayudó a que la lectura se basara principalmente en el texto. Además permitió que se entendiera y se aceptara el texto, no con base en ideas preconcebidas o aceptadas por otras personas, sino por el mismo lector. Una lectura que va dirigida hacia quien lee, ayuda a comprender lo que se está leyendo, permite una fluidez de preguntas y respuestas, y posibilita al lector estructurar su modo de pensar para que después utilice otras herramientas y critique su lectura. Esta teoría no ayudó en el ensayo a poder enseñar a cada lector, sin necesidad de ofuscarlo, sobre un nuevo género literario de una forma fluida e interesante.

La teoría de la recepción permitió formular una poética basada en los elementos principales que componen al género de la ciencia ficción. Dentro de la poética se mencionó el *mock*

reader o el rol que debe desempeñar el lector para sumergirse dentro de la acción que sucede en una novela. Se observó cómo en la ciencia ficción ciertos objetos y palabras aparentan familiaridad, pero al obtener un nuevo rol se convierten en cosas extrañas. Estos conceptos, que ahora son extraños, deben ser desfamiliarizados para poder entender sus nuevos significados. Varios de esos nuevos conceptos, en la ciencia ficción, se denominan *nova*. El *novum* es la parte esencial que compone un texto de ciencia ficción.

Se explicaron los tipos de *nova* y sus descripciones. También, se expuso el rol que tiene la ciencia en estos textos. La ciencia es la parte principal que utiliza el texto para fundamentar lo fantástico y lo ficcional. Asimismo, se ha visto cómo lo fantástico, lo ficcional y la ciencia crean emociones en el lector que convierten a la lectura en una experiencia sublime. Por último, se ha analizado de qué manera la propia experiencia del lector cambia por medio de la utilización de la ecuación de Holland. El mismo lector comprende de dónde surgen sus defensas hacia ciertos textos; cómo los textos utilizan algunas capacidades para entretener al lector, para que al final pueda asimilar y aceptar la lectura.

Los mitos no son historias que se han quedado en el pasado, sino que aparecen nuevos y se amoldan a la vida. Los mitos se refieren a lo que no se comprende y se trata de explicar con elementos de lugares diferentes. La ciencia ficción era un mito que el lector no podía explicar adecuadamente. Con esta poética y el subsecuente análisis de la novela de Arthur C. Clarke, *Childhood's End*, se ha explicado que la ciencia ficción es un género literario que puede ser comprendido.

Las puertas se han abierto a un nuevo mundo literario y el propósito de este ensayo era dar un paso en él. Una vela para que los lectores puedan iluminar su camino y descubrir en ese vasto mundo lo que otros han podido revelar y lo que todavía falta por hallar. Este ensayo no pretende ser un pilar de información inamovible, sino uno dinámico en el cual los lectores puedan discutir e incorporar nueva información. El ser humano busca comprender las cosas pero nunca llega realmente a entenderlas. Esa búsqueda hace que la lectura, y la vida, sea el propósito de seguir adelante.

V. BIBLIOGRAFÍA

Clarke, Arthur C. 2001. *Childhood's End*. Los Estados Unidos de América, Del Rey. 243 págs.

Copeland, Rita. Struck, Peter T. 2010. *The Cambridge Companion to Allegory*. Introducción de Rita Copeland y Peter T. Struck. Gran Bretaña, University Press, Cambridge. 299 págs.

Csicsery-Ronay Jr., Istvan. 2008. *The Seven Beauties of Science Fiction*. Los Estados Unidos de América, Wesleyan University Press. 324 págs.

Holub, Robert C. 1984. *Reception Theory: A Critical Introduction*. Los Estados Unidos de América, New Accent. 197 págs.

Iser, Wolfgang. 1993. *Prospecting: From Reader Response to Literary Anthropology*. Los Estados Unidos de América, The Johns Hopkins University Press. 328 págs.

James, Edward. Mendlesohn, Farah. 2003. *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Los Estados Unidos de América, Cambridge University Press. 295 págs.

Lewis, C.S. 2000. *La experiencia de leer*. 3ª ed. España, Alba Editorial, S.L. 58 págs.

Roberts, Adams. 2006. *Science Fiction*. Gran Bretaña, Routledge. 159 págs.

Shklovsky, Victor. 1991. *El arte como técnica*. México, Siglo XXI. 235 págs.

Tambling, Jeremy. 2010. *Allegory*. Gran Bretaña, Routledge. 192 págs.

Todorov, Tzvetan. 1975. *The Fantastic*. Traducido del francés por Richard Howard. Nota preliminar de Robert Scholes. Nueva York, Cornell University Press. 180 págs.

Ed. Tompkins, Jane P. 1980. *Reader-Response Criticism*. Introducción de Jane P. Tompkins. Los Estados Unidos de América, The Johns Hopkins University Press. 276 págs.