

Guía del Autoescritor galáctico IX: Paisajes

Magnus Dagon



Siguiendo en la línea del último de los artículos de *La Guía...*, voy a continuar hablando de cómo aprovechar el mundo que nos rodea. Sin embargo, si en el anterior artículo presté atención al mundo del subconsciente, al onírico, esta vez voy a ser un

poco más terrenal y me centraré en el mundo consciente que nos rodea. En concreto, hablaré de los paisajes.

Lo primero y más importante es remarcar que en verdad es un tema lo suficientemente importante como para hablar de él. Hay muchos escritores para los que un paisaje supone una fuente de inspiración crucial capaz de motivar el origen de muchas de sus historias, y más aún en la ciencia ficción y la fantasía, donde muchas veces se dan cita el enigma o simplemente la belleza poética. Del segundo caso se puede poner de ejemplo inmediato a **Ray Bradbury** y su bella evocación del planeta rojo en *Crónicas Marcianas*. Del primer caso, no es que me lo haya saltado porque no haya ejemplos, al contrario, hay un autor que resulta perfecto para describir aquello a lo que me refiero. Se trata, como ya mencioné en el anterior artículo, de **Howard Phillips Lovecraft**. Este hombre, considerado en muchas ocasiones como la cumbre del género de terror, con un estilo propio indiscutible, usaba los paisajes como el motor central para dar impulso a su obra. Como él mismo describe en un artículo que llegó a mis manos gracias al constante intercambio de información del [Taller 7](#):

Sólo hay una forma de escribir un relato tal y como yo lo hago. Cada uno de mis cuentos tiene una trama diferente. Una o dos veces he escrito un sueño

literalmente, pero por lo general me inspiro en un paisaje, idea o imagen que deseo expresar, y busco en mi cerebro una vía adecuada de crear una cadena de acontecimientos dramáticos capaces de ser expresados en términos concretos. Intento crear una lista mental de las situaciones mejor adaptadas al paisaje, idea, o imagen, y luego comienzo a conjeturar con las situaciones lógicas que pueden ser motivadas por la forma, imagen o idea elegida.

Al respecto de este ejemplo concreto, hay dos cosas que me gustaría reseñar. Una es que el uso de los paisajes adquiere gran importancia en la fantasía, y especialmente en la fantasía épica, pero no se trata del único género donde lo hace. Como sabrá cualquiera que ha leído (o visto) **El Señor de los Anillos** o la **Trilogía de la Materia Oscura**, el paisaje otorga una nueva dimensión a estos libros. Es algo lógico, porque para empezar muchos de ellos, que narran la historia de un viaje deben, en consecuencia, narrar el aspecto del mundo donde se desarrolla tal viaje. Pero también, sin llegar a tales extremos exagerados (hubo un momento en que pude realmente llegar a cansarme de la exhaustiva descripción de **Tolkien**, meticuloso hasta en las plantas que los protagonistas se iban encontrando por el camino) otorga un toque poético muy propio del género. Como me gusta decir, la fantasía es la ciencia del poeta. Con esto me refiero a que si bien en un poema se puede transmitir una sensación empleando muy pocas palabras, una novela fantástica, plagada en muchos sentidos (si no en todos) de metáforas, hace uso de esos recursos de manera «novelística», pero no por ello menos lírica al fin y al cabo. Por ese motivo los paisajes añaden un toque (el de la belleza u horror del mundo que rodea a los protagonistas) más que habitual en este género.

Lo otro que me gustaría reseñar es que los paisajes no tienen por qué verse reducidos a un mero adorno o trasfondo. Los paisajes pueden, perfectamente, ser parte central de la historia, más aún, pueden ser la historia, y hay fantásticos ejemplos de ello. De hecho, al final del artículo, mencionaré contraejemplos a estas dos normas con varios libros que por un lado tienen los paisajes como parte importante de la historia y por otro pertenecen al género de la ciencia ficción.

Llegado a este punto, lo que haré será destacar algunos aspectos que me parecen interesantes a la hora de inspirarse en un paisaje. En algunos casos pondré

ejemplos propios, pues inspirarse en los paisajes es de hecho algo que he realizado varias veces en el pasado. Principalmente lo hago así debido a que, gracias a que una de mis aficiones secretas (que apenas puedo practicar) es la fotografía, soy capaz no sólo de hablar de dichos ejemplos concretos, sino además de amenizarlos con alguna foto de los lugares exactos que los provocaron. Estoy seguro, sin embargo, de que habrá ejemplos mucho mejores que los míos de mano de autores mucho más capaces que yo como **Olaf Stapledon**, **Lovecraft**, **Scott Card** y tantos otros.

1) Los edificios. Esto es algo a lo que, dado que estudié arquitectura durante un tiempo, tenía que acabar recurriendo. Pero es que ciertamente los edificios son una fuente inagotable de inspiración. Su sola visión provoca que nos hagamos múltiples preguntas, como qué pasara en su interior, cuándo fue construido, quién lo construyó si se trata de unas ruinas, y muchas otras. El halo de misterio que rodea a los edificios es sorprendente en ocasiones. Andando por las ciudades uno ve gran cantidad de estos lugares donde pueden estar pasando cosas sorprendentes o inesperadas. Y por supuesto, si uno mira con los ojos de la imaginación, puede ver aún más. Corporaciones tiránicas, casas encantadas...

Otro aspecto fascinante de los edificios es que pueden otorgar cierto estilo a la obra del autor que se inspira en ellos. No es lo mismo vivir en una gran ciudad (como en mi caso Madrid) a vivir en un pueblo del campo, e incluso entre grandes ciudades las diferencias se agravan considerablemente. Qué diablos, muchos de los que leen esto seguro que ni son europeos, viven en Centro y Sudamérica. Lo cierto es que ignoro a cuánta distancia de las ciudades se pueden encontrar las ruinas de las culturas precolombinas, pero desde luego debe ser una experiencia fascinante y muy inspiradora estar en su presencia. Al menos, personalmente me encantaría ver las pirámides aztecas (siendo especial predilección por las ruinas para imaginar lugares desolados y abandonados).

Como ejemplo, me gustaría poner un caso personal. Se trata de una historia que ya he mencionado varias veces en otros artículos de *La Guía...*, y es básicamente porque aunque no me parece ni de lejos de lo mejor que he hecho su proceso de creación juntó muchos elementos



comentados en los artículos. Uno más de ellos fue el uso del paisaje. El caso es que, para los que no lo sepan, en Madrid existe un precioso y enorme parque conocido como el parque Juan Carlos Primero. Ese parque, en muchos aspectos, posee reminiscencias de la ciencia ficción, y si uno mira con ojos atentos puede encontrar espacios y lugares bastante inspiradores. Hace varios años fui allí un día de verano, uno de esos días en que parece que va a llover en cualquier momento pero finalmente no lo hace. Cuál fue mi sorpresa cuando descubrí, al llegar al parque, que no había nadie en él. Y cuando digo nadie, digo nadie (y eso, créanme, era algo muy raro). El caso es que me subí a una de tantas colinas que había por allí, y a lo lejos vi uno de varios edificios que residen dentro del parque (hay incluso anfiteatros allí dentro, pero esa es otra historia). Esto fue lo que escribí para ese relato, teniendo delante el edificio:

*(...) un extraño lugar para un extraño edificio. No sólo por lo que encerraba en su interior; su aspecto mismo no pasaba desapercibido. Rodeado de retorcidos olivos que nacían directamente de la hierba, atravesado por pasarelas colgantes, a medias cristal a medias metal, con tejados curvos y robustos que no cubrían nada, muros que no delimitaban ningún espacio interior y agujeros cementados que no daban a ninguna parte. La impresión general era de incompreensión, como si no hubiera sido creado por seres humanos y tampoco estuviéramos destinados a apreciarlo. Era como si **John Lennon** hubiera tratado de empezar su carrera musical en el siglo quince.*

Por obra y arte de la maquetación (¡gracias Pily!) cerca de estas líneas hay una fotografía que tomé de dicho edificio. La descripción, como es lógico, no cuadra a la perfección con la foto, y en muchos casos, al describir el edificio, me tomo ciertas licencias ambiguas, cosa no sólo útil sino recomendable. Es bueno dar una serie de pistas al lector, pero siempre dejar un resquicio a su imaginación, para que añada los huecos sobrantes. Es un aspecto de la literatura contra el que la industria audiovisual, por muchos efectos especiales que tenga, no podrá competir jamás. Dicha industria sólo enseña, sólo guía, mientras que la literatura precisa y requiere de la colaboración del lector.

2) Saquemos el paisaje de contexto. Enganchando con la idea anterior, hay que decir que no hubiera hecho falta en absoluto que el parque estuviera vacío para haber intentado realizar tal descripción del edificio. Eso ayuda en cuanto uno quiera transmitir una sensación de melancolía, tal vez de soledad, pero no para describir el paisaje en sí. Si se desea seguir por ese camino inspirador, recomiendo la lectura del [capítulo tercero de La Guía...](#) y mi favorito, aunque esté mal que yo lo diga, donde se habla pormenorizadamente de cómo inspirarse en la soledad.

Lo que quiero reseñar aquí es que el contexto del paisaje puede ser tan importante como el propio paisaje. Incluso la torre más alta del mundo no parece ser gran cosa si está rodeada de torres no tan altas como ella pero casi, y por otro lado, la chabola más cochambrosa imaginable puede parecer todo un palacio si está en medio de un desierto o, más aún, de un mundo deshabitado al completo. Si adoptan esa óptica van a encontrarse con que el lugar donde viven puede estar lleno de lugares increíbles y misteriosos, dignos de ubicar en ellos una historia. En una ocasión, una mañana, me levanté y, al cabo de un rato, me senté en la ventana y me fijé en una cordillera que hay a lo lejos de la ciudad, a la que los madrileños, en un arranque de originalidad típico de nosotros, llamamos «la sierra». No era gran cosa, ni muy alta ni muy ancha, y además justo debajo de ella estaba una de las ciudades de la periferia. Posiblemente por allí habría gran cantidad de centros comerciales, barrios residenciales y polígonos industriales. No es algo que resulte demasiado épico, ni tampoco inspirador. Pero si uno hace un pequeño esfuerzo, se puede olvidar de todo eso y centrarse en las montañas en sí. En mi caso lo que hice fue imaginarlas en un lugar alejado, muy alejado, algo del estilo de Europa del Este, o

Asia, y además imaginar que era un lugar que no había sido explorado en mucho, mucho tiempo. Empecé a pensar qué misterios podrían albergar esas montañas en su interior, y por último, traté de imaginar otra serie de nubes distintas a las que había entonces. Éste fue el resultado:



Volvió de nuevo a la frontera del desierto y continuó dicha ruta a lo largo de varias jornadas hasta que se encontró con que, de seguir por allí, debería adentrarse en tortuosos relieves orográficos. El cielo era en su mayor parte azul y nítido, salpicado por nubes difusas que se desvanecían y deformaban a medida que prolongaba su andar. Sin embargo en el horizonte, sobre las montañas, adquiría una tonalidad levemente grisácea, encendida y neblinosa, como indicando que allá al fondo había algo que debía ser ocultado a los ojos de toda criatura. Cualquier viajero con un mínimo de sensatez hubiera bordeado aquella cordillera, pasando a través de algún valle desolado y poco escarpado. Pero él no era un viajero normal. Su viaje, más que discurrir por valles, ríos o montañas, discurría por las negras y tempestuosas profundidades de su alma. Así pues, continuó recto.

Con esto lo que quería, más que describir, era transmitir una sensación, que en el fondo no es más que otra manera de describir. Porque tampoco importa mucho la posición de las montañas, ni la climatología exacta del momento. Esto es un asunto, sobre todo, de la percepción. Si uno quiere describir un lugar como sorprendente o misterioso, tiene que creérselo, y tiene que traspasar esa creencia al

lector. Si uno no se lo cree, raramente va a lograr transmitir algo así. En esto quien era un verdadero maestro era **Tolkien**. Su descripción de Mordor, y sobre todo de Minas Morgul, donde mora la terrorífica Ella-Laraña, es posiblemente uno de los momentos cumbre de la literatura en cuanto a transmitir emociones a través de un paisaje. En verdad cuando uno trata de imaginarse dichos lugares puede llegar a verse invadido por el mismo sentimiento de desesperación de Frodo y Sam. Y Mordor, en realidad, es una tierra yerma donde no hay nada; pero eso puede ser contado de muchas maneras, empleando una línea o empleando muchas, y cada una de ellas llevará al lector por un camino muy distinto en su percepción del paisaje.

No quería pasar sin mencionar también uno de mis momentos paisajísticos favoritos, obra del genial **Harlan Ellison**, que aparece en su relato "**No Tengo Boca y Debo Chillar**". En este conjunto de breves párrafos, **Ellison** hace lo contrario que **Tolkien**: la condensación.

Y pasamos por la caverna de las ratas.

Y pasamos por el sendero de las aguas hirvientes.

Y pasamos por la tierra de los ciegos.

Y pasamos por la ciénaga de las angustias.

Y pasamos por el valle de las lágrimas.

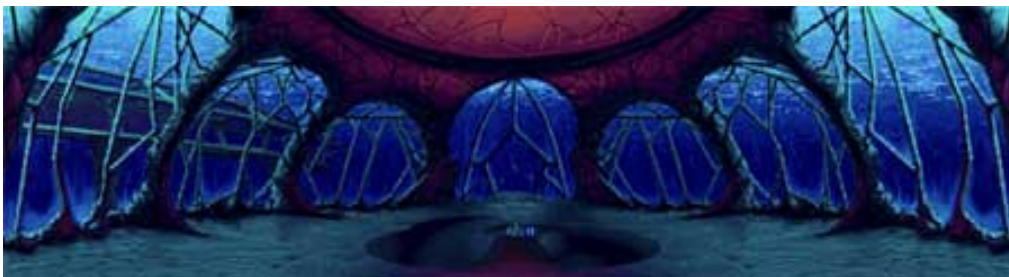
Y finalmente llegamos a las cavernas de hielo.

A todo aquel que tenga interés, le recomiendo la adaptación a cómic que hizo el genial guionista y dibujante **John Byrne**, donde aparece una página de seis viñetas que condensa de manera magistral este conjunto de párrafos y que aparece aquí adjunta.

3) El paisaje de siempre, nueva óptica. Puede parecer lo mismo, pero no es exactamente así. En el anterior caso deformábamos ligeramente algunos elementos del paisaje. En este caso, digamos, el paisaje es intocable, y ahora lo que cambia es nuestra manera de concebirlo. Podemos pensar en un edificio de una ciudad, por ejemplo. Eso puede no inspirar mucho por sí solo, pero ¿y si pensamos que lo que estamos viendo pertenece a un mundo alejado de la Tierra, colonizado por el ser humano? Entonces, a pesar de que no hemos cambiado ni una coma del paisaje, nuestra manera de verlo y describirlo será muy distinta, y aunque no lo deformemos

ni un ápice, está claro que no lo mostraremos a los lectores del mismo modo. Otra manera de pensar algo así es suponer que ese paisaje es parte del pasado, que es mencionado en la historia como un recuerdo o, peor aún, que fue destruido y ya no existe.

Soy bastante aficionado a los videojuegos, y un género que siempre me ha encantado a pesar de su dificultad infernal son los matamarcianos en todas sus variantes. Cuando digo lo que «todas sus variantes» me refiero a que aunque se conocen con ese nombre no siempre se trata de naves espaciales y hordas de invasores más feos que los bichos que se cuelan en casa de uno cuando hace mucho calor. En los argumentos de estos juegos es muy habitual que salgan las clásicas imágenes victorianas, como fotos de mansiones o de familias posando para un retratista. Es una especie de alegoría del pasado perdido, de que ya nada de eso permanece y sólo queda el fragor de la batalla. Un juego donde hacen eso es, por ejemplo, **Axelay**, que por cierto, si alguien aficionado a éste género desea un reto en su vida, se lo recomiendo encarecidamente, porque lo va a tener.



Otro de ellos es el llamado **Crimson Skies**. Este juego, del que se han publicado varios libros a cada cual más difícil de conseguir, se sitúa en un mundo ucrónico donde en los años cuarenta estalló una guerra civil dentro de los Estados Unidos. Como consecuencia, el mismo se divide en varios subpaíses y las líneas de ferrocarril quedan en desuso, convirtiéndose los zeppelines en el transporte más habitual. El protagonista es Nathan Zachary, un aviador reconvertido en pirata del cielo, el clásico héroe socarrón que se ve atrapado en el juego cruzado de las naciones rivales (como Hollywood, cuya flota aérea ha sido diseñada por **Howard Hughes**). El caso es que en este juego las típicas fotos e imágenes de dicha época

toman, de repente, un cariz muy distinto a la vista del peculiar mundo en el que deben ser reinterpretadas.

4) Deformación total del paisaje. La última estrategia y la más radical. Introduzcamos un elemento distorsionador en el paisaje, pero uno que cambie el paisaje a lo bestia. Por ejemplo, uno se puede ir a dar una vuelta por la ciudad o donde sea y puede acabar encontrándose fácilmente con una fuente. Se queda un rato mirándola, y de repente piensa: ¿y si la fuente, en vez de manar agua, mana sangre? No cabe duda de que el paisaje, por ese motivo, ha cambiado de manera muy radical.

Las deformaciones pueden ser muchas y muy variadas. Un clima atroz (una nube negra cubre el paisaje, caen cientos de rayos), de proporciones (no se veía el horizonte, la parte más alta de la torre se perdía entre las nubes) o de materiales. De este último ejemplo, me gustaría poner un caso personal, en concreto del relato "**El Brillo del Mal**", publicado en [Axxón #168](#). En este relato, por situar un poco al lector, ya no existen apenas plantas en el mundo, llegando a haber una brizna de hierba expuesta en un museo. Mientras lo estaba ideando, en un habitual paseo, topé con un gran bosque que hay cerca de mi casa, y me planteé: ¿qué puede haber aquí en el mundo del relato? Esto fue lo que se me ocurrió:

Ocurrió en uno de esos neoparques que tanto acostumbraba a visitar, de los que solían tener gran cantidad de esculturas de mármol de árboles ya desaparecidos por todas partes, distribuidos siguiendo pautas caóticas que siempre me extrañaron (...). Me acerqué al centro del neoparque y me senté en un banco, a la sombra de un antiguo monumento de hormigón dedicado a un olmo. Los primeros neoparques solían ser de tal material, pero acabó por quedar en desuso. Al parecer era fuente de múltiples depresiones entre los habitantes que aún habían conocido aquello que se representaba, especialmente los días de tormenta, unas moles oscuras y pétreas destacadas entre la agresividad de los rayos, sucias por el efecto del agua cayendo a lo largo de sus paredes estriadas. Después de aquel fracaso se probó un segundo tipo de neoparque basado en el vidrio, pero tampoco prosperó. A veces me pregunto por qué.

Y para acabar, mencionar tres libros de ciencia ficción donde el paisaje es de una importancia crucial. El primero de ellos es Pórtico, de **Frederik Pohl**. Un libro

asfixiante donde el **Pórtico** es, sin lugar a dudas, el protagonista indiscutible de la historia que se cuenta. Una estación espacial abandonada, portal de una cultura alienígena de la que se sabe tanto como nada, y con naves espaciales capaces de acceder a los rincones más remotos de la galaxia, desde idílicos mundos colonizables hasta tenebrosos rincones de pesadilla. Un pequeño infierno para aquellos que trabajan allí, los llamados prospectores, que se juegan literalmente la vida en cada viaje a lo desconocido.

Otro de esos libros es **Hyperion**, de **Dan Simmons**. Este libro, para empezar,



es uno de los pocos libros en los que no se recurre a la clásica trivialización de la *space opera* de que un mundo posee esencialmente un clima, una ciudad importante, etc. **Hyperion** es un mundo fascinante y complejo formado por varios continentes (perfectamente bien descritos) y que es el hogar del monstruo insondable conocido como el Alcaudón. Alberga, además, lugares fascinantes y misteriosos como la Ciudad de los Poetas (cosa que me hizo mucha gracia, porque mi instituto se llamaba igual) o las Tumbas del Tiempo, un lugar fascinante desde un punto de vista descriptivo. Está, además, el Árbol de Espinas del Alcaudón,

horroroso lugar donde las víctimas de esa criatura yacen vivas y empaladas para toda la eternidad.

Y el tercer libro, y para mí el libro que más y mejor emplea el uso del paisaje, es **The Dig**, de **Alan Dean Foster**. Un libro que, por desgracia y que yo sepa, no ha sido traducido a nuestro idioma, pero que merece muchísimo la pena leer. Este libro, de idea inicial parida por **Spielberg**, en un principio iba a haber formado parte de sus famosos **Cuentos Asombrosos**, pero el presupuesto para recrearlo se disparó tanto que la idea quedó latente. Varios años después, su colega **George Lucas** vio la idea y le sugirió emplearla para realizar una aventura gráfica. A día de hoy, **The Dig** es considerada una de las mejores aventuras gráficas jamás realizadas, con una

madurez impresionante y una música envolvente que atrapa al jugador por completo. Si a eso unimos que **Orson Scott Card** estuvo involucrado en los diálogos, el resultado fue el que sólo se puede esperar de un proyecto que ha unido a profesionales con carreras tan exitosas.

La adaptación de **Foster** no deja de ser menos espectacular, ya que tiene todo el tiempo del mundo para desarrollar la trama. El libro cuenta la historia de Boston Low, Maggie Robbins y Ludger Brink, esencialmente tres astronautas que son enviados al espacio para, mediante una explosión controlada, desviar un asteroide que se acercaba demasiado a la Tierra. Sin embargo, tras la explosión, descubren que el asteroide, de hecho, está hueco y alberga una extraña construcción alienígena. Acto seguido la roca se transforma en improvisada nave espacial y lleva a los tres humanos a un mundo en apariencia abandonado, formado por cinco islas y una colina central (lo que ellos ven, claro), al que deciden llamar Cocito. A partir de entonces la historia narra sus esfuerzos no sólo por regresar a casa, sino también por averiguar qué pasó en ese mundo y por qué fueron enviados a él.

Y con esto acaba el artículo. Espero que haya servido a alguien, y nos vemos en la próxima ocasión.