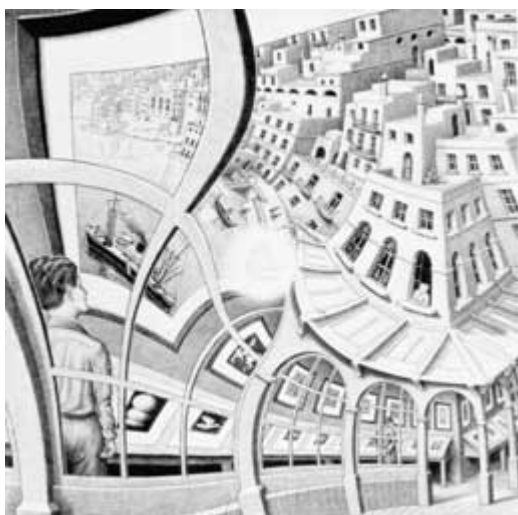


Guía del Autoescritor galáctico VIII: Sueños

Magnus Dagon



Volviendo a la racha de motivaciones en las que poder inspirarse a la hora de escribir ciencia ficción y fantasía, temporalmente olvidadas en el artículo anterior, en esta ocasión me gustaría llamar la atención sobre ese segundo mundo que todos poseemos pero que en muchas ocasiones no le prestamos demasiada atención. Me refiero a los sueños, al mundo de lo onírico. Es un mundo que, al menos en mi caso, me ha resultado riquísimo

a la hora de extraer de él toda clase de variados fragmentos para escribir relatos cortos y no tan cortos. Pero como siempre, ya me estoy adelantando.

La mayoría de las personas tienen sueños. Para ser un poco más preciso, son capaces de recordar sus sueños. Existe gente que, por desgracia para ellos, no tienen la capacidad de recordar sus propios sueños. Por otro lado hay gente que es insomne, y que por tanto apenas es capaz de entrar en la fase **REM** (que no tiene nada que ver con ponerse a bailar en una discoteca mientras suena ***Losing my Religion***). El caso es que esta gente no podrá aprovechar demasiado nada de lo que intentaré contar ahora.

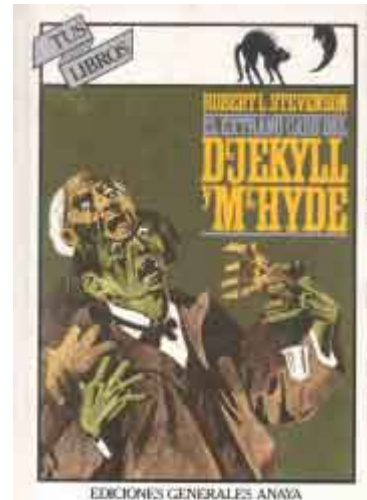
Entrando en materia, los sueños a lo largo de la historia de la literatura han sido una fuente de inspiración inmensa, y más aún en el terreno a veces surrealista de la ciencia ficción y la fantasía. Seguramente sólo son superados por las drogas, pero como decía la frase de **Stephen Vizinczey** en el ya lejano primer capítulo de la guía, no beberás, ni fumarás, ni te drogarás, pues para ser escritor necesitas todo el cerebro que tienes. El caso es que obras sobradamente conocidas como ***Drácula*** de **Bram Stoker** se debieron, según pone en notas del autor, a una pesadilla que tuvo tras cenar tardíamente «*una generosa ración de cangrejos aliñados*». En esa

pesadilla, y siempre según **Stoker**, aparecía «*un vampiro rey saliendo de la tumba para ocuparse de sus horrorosos asuntos*». Si bien se ha llegado a sugerir que esta explicación es un intento de ocultar que **Drácula** nació como una versión distorsionada del **Frankenstein** de **Mary Shelley** (una autora que, por cierto, también soñó con la idea de su novela), hay bastantes indicios como para suponer las notas de **Stoker** razonablemente veraces. Otro autor que soñó con su criatura fue **Robert Louis Stevenson**. Este autor, de hecho, siempre hablaba en tono de humor de los Castañitos, unos duendes que venían por la noche a suministrarle en sueños pistas para la creación de sus relatos. En el libro **Un capítulo sobre sueños**, el propio **Stevenson** relata una de sus experiencias de esta manera, donde he omitido adrede el nombre del protagonista:

«Hacía mucho que estaba intentando escribir un cuento sobre un sentido profundo del doble ser del hombre... Luego vino una de esas fluctuaciones financieras... por dos días estuve exprimiéndome el cerebro para dar con alguna suerte de trama; y a la segunda noche soñé la escena de la ventana, y la escena, posteriormente escindida en dos, en la que él, perseguido por algún crimen, bebía la pócima... El resto lo hice despierto y conscientemente, aunque creo que puede rastrearse en mucho de ello el estilo de mis Castañitos».

La cosa no fue tan fácil para el autor, claro. Sus Castañitos no le dieron precisamente todo el trabajo hecho. Enfermo como estaba, con continuas hemorragias, dedicó tres titánicos días a escribir un primer manuscrito que, ante las críticas de su mujer, acabó en el fuego no por malo sino por haberse dado cuenta de que no era ése el estilo que el libro debía tener, y evitar así la tentación de usarlo. Tres días después, otro manuscrito nació, y tras unas cuantas correcciones y revisiones, **Robert Louis Stevenson** acabó de escribir el que, junto con *La Isla del Tesoro*, sería su otro libro fetiche: **El Extraño Caso del Doctor Jekyll y Mister Hyde**.

Creo que con estos dos ejemplos ha quedado bien claro que uno puede crear una gran obra gracias al mundo de los sueños, aunque recomiendo que no se



atiborren de marisco a las tres de la madrugada para invocar a la inspiración. Dejen en paz a su inconsciente, que ya se encargará él solito de mezclar todas las ideas como si de una paella se tratara.

Lo primero que hay que decir al respecto de los sueños, es que conviene no abusar de ellos. La verdad es que ignoro si se trata de una norma, pero a veces he leído relatos de amigos que son completos principiantes en esto de escribir y que recurren a los sueños de manera clara y directa. Yo mismo lo hice también en los primeros relatos, y un poco mi justificación interna era que, ya que lo había soñado, si decía entonces que se trataba de un sueño, nadie podría acusarme de incoherente ni de fantasioso, siempre tendría el argumento de «¿Ah, sí? Pues que sepas que lo soñé». Eso, claro, es un error. Un sueño, por muy sueño que sea, es una idea para un relato que tiene derecho a ser tratada por sí misma. No tiene por qué estar sujeta a las exigencias de ser un sueño. Ni **Stoker** ni **Stevenson** escribieron libros que tuvieran el más mínimo elemento onírico, sus sueños fueron el germen de algo mayor. No se limitaron a escribir una idea extraña, surrealista o inquietante. Usaron lo mejor de su inconsciente y lo pasaron por el duro filtro de su consciente, puliendo, añadiendo, interpretando. Un sueño es un estímulo para la historia, pero rara vez es la historia en sí.

Una vez esto ha quedado claro, me gustaría hacer algunos comentarios sueltos en lo referente a aprovechar los propios sueños:

1) No sólo el sueño es inspirador. Personalmente me ocurre, y no creo que sea una excepción, que los instantes anteriores de dormirme empiezo a tener un montón de ideas. Es similar a cuando uno está en la calle. Ya comenté en algún otro capítulo que la calle, por algún motivo psicológico que ignoro, es muy inspiradora, permite dejar fluir los pensamientos y razonamientos con total libertad. Es, de hecho, como soñar despierto. Antes de ir a dormir ocurre algo análogo, uno deja suelta la mente, pero los asuntos del día flotan por alguna parte y se instalan en la cabeza en ese momento. Si tienen algún relato que no se les ocurre cómo continuar, éste puede ser el momento en que se encienda la bombilla. A mí me pasó ayer mismo, de hecho.

Hay otro momento muy inspirador, y es justo una hora antes de despertarme. No soy una persona que tenga el sueño demasiado profundo, pero si he descansado

bien, suelo estar más o menos consciente un rato antes de que suene la alarma. El caso es que la cantidad de ideas que en ese momento se me han ocurrido (no sólo literarias) sería imposible de listar. Una tarde de verano, por ejemplo, estaba de vacaciones y me había dado por jugar a uno de esos videojuegos de inteligencia tipo Lemmings en los que puedes pasarte horas estrujándote las meninges para encontrar la maldita manera de resolver un nivel. Bien, al día siguiente, la hora antes de despertar, encontré la manera de superar el nivel... sin la pantalla delante (era un juego donde había muchos elementos en pantalla a la vez). La resolución de muchos ejercicios matemáticos, por poner otro ejemplo no literario, se me ha ocurrido también en ese momento de duermevela.

2) Tomen nota. Porque por mucho que uno viva un sueño, luego es fácil que se desvanezca en su memoria. Es por eso que lo mejor es tomar notas nada más despertarse. En este punto es bastante importante prestar atención a los detalles, o por los menos, si se escribe en estilo taquigráfico, hacerlo de tal modo que uno recuerde con facilidad a lo que se está refiriendo. No hay que preocuparse si la nota que uno escribe parece asquerosa a simple vista (asquerosa en un sentido pulcro de la palabra, si está llena de manchas de café sí deberían preocuparse), se puede pasar a limpio más adelante, lo importante es conservar la idea fresca.

De ese modo, en la ciencia ficción y fantasía existe, digamos, una especie de hermanamiento de ideas como no la hay en otros géneros de la corriente literaria principal. Pensemos en un maravilloso constructor (perdón, quiero decir escritor) llamado **Karel Capek**. Este hombre fue el autor de **RUR**, un libro donde aparece, por vez primera, la palabra robot, un vocablo checo que quiere decir trabajo. Después llegó **Asimov** con "Yo, Robot" y revolucionó el género gracias a sus famosas tres leyes de la robótica. ¿Debería haber denunciado **Capek** a **Asimov** por plagio? Por Dios, no, al menos esa es mi opinión; me parece tan absurdo como que **H.G. Wells** registrara los derechos de autor de la invención de la máquina del tiempo (y de hecho no fue él el primero en idearla). Entre ambos nació algo que por separado tal vez no hubiera existido jamás. El buen doctor cogió las ideas de **RUR** y prosiguió con ellas. En la casa del párrafo anterior, **Asimov** puso un ladrillo sobre **Capek**, del mismo modo que **William Gibson**, con el **Neuromante**, lo hizo sobre **Alfred Bester** con **El Hombre Demolido**, novela precursora del *cyberpunk*.



3) **No se lancen a por ello.** Y como ejemplo, recuerden lo que le pasó a **Stevenson**, que tuvo que volver a empezar de cero. Como la mayor parte de las ideas, dejen que repose.

Es más que probable que si la dedican unos días de pensamientos sueltos surjan nuevos detalles e ideas, incluso explicaciones a lo que en el sueño era puramente arbitrario, que contribuirán a enriquecer el conjunto. Piensen que todo el mundo puede tener sueños extraños, pero no todo el mundo está entrenado para contar historias interesantes con ellos. Usen ese

entrenamiento. «*Este relato es un sueño que tuve*» no es estrictamente cierto. Hay mucho más que eso. Su manera de interpretarlo, de contarlo, de explicarlo. No tienen por qué ser ustedes los protagonistas, aunque lo fueran en el sueño. La mente dormida y la mente despierta forman juntas un gran equipo.

Dicho esto, me gustaría hablar de algunos tipos de sueños concretos.

1) Las pesadillas. El sueño literario por excelencia. Todos los ejemplos anteriores fueron producto de pesadillas. **Stevenson**, al ser despertado por su mujer ante sus gritos de horror, llegó a decir con reproche que «*estaba soñando un lindo cuento de terror*».

Es importante hacer una puntualización en esto de las pesadillas como fuente inspiradora. Hay gente que es capaz de controlar sus sueños e incluso influir en ellos. Supongo que eso afectará a la idea, pues al fin y al cabo, si uno es víctima de su pesadilla el regusto que le quedará será de terror, mientras que en otro caso, al poder luchar en el sueño, derivará hacia otros géneros.

Me gustaría mucho poner un ejemplo personal concreto que es, para mí, muy especial. Hace unos tres o cuatro años, cuando aún estaba haciendo la carrera de matemáticas, salí un viernes con un grupo de amigos. Aquel día concreto me sentía muy deprimido, y el caso es que no disfruté demasiado y me fui a casa pronto. Por la noche tuve una inquietante, muy inquietante pesadilla. Tan inquietante que decidí contársela a un amigo por Messenger, y aún conservo la explicación, en la que he juntando el diálogo para hacerlo más legible:

Era de noche, en una ciudad, y yo iba andando por ella solo. Todo el mundo estaba como enloquecido, iba por ahí destrozándolo todo y haciendo cosas peores. Como si hubieran dado rienda suelta a sus más bajos instintos. Entonces me fijo que en el suelo hay escritas frases, como esculpidas en la acera. Hablan de lo que la gente está haciendo, y cada vez que tapo una, o la vuelvo ilegible, la gente se vuelve normal. Así que me paso toda la noche tratando de borrarlas de la ciudad. Eso era.

No volví a pensar en el sueño durante meses, aunque hablé de él con otros amigos. Mi idea era contar la historia de unos pocos que hubieran sobrevivido en una ciudad así, escondidos en algún sótano, con un cierto estilo de película de zombies. Un día un amigo me sugirió que los ciegos no se verían afectados por esos mensajes, y al instante se me ocurrió que los analfabetos tampoco, así como los niños demasiado jóvenes como para haber aprendido a leer. El relato comenzaba a tomar forma. Lo que había empezado como una simple historia de miedo empezaba a tener tintes metafóricos, porque el protagonista, analfabeto, se sentía mal consigo mismo por ser el líder de los supervivientes a pesar de no poder leer un solo libro. El detonante que me motivó a terminar de escribir el relato fue el final de una relación bastante tortuosa que tuve y que duró pocos meses, pero no por ello dejó de impactarme menos. Eso añadió una dimensión trágica a la historia: el protagonista estaba enamorado de una chica ciega, pero su mutua inseguridad les impedía confesar sus sentimientos.

De ese modo, a partir de una pesadilla pero mezclando muchas otras cosas, nació "**Reiskolem**". Todos mis amigos dicen que es la mejor historia que he escrito jamás. Algunos de ellos me llegaron a llamar en plena madrugada para decirme que acababan de leerla y les había encantado. "**Reiskolem**" quedó finalista en el premio Andrómeda de ficción especulativa 2006. El tema de los relatos era *el lenguaje y la comunicación*. Saldrá publicado por esta editorial junto con el ganador y otros relatos de mención. Fue para mí muy simbólico ganar algún premio con este relato, aunque su lectura me recuerde una de las pesadillas más vivas que he tenido jamás y uno de los momentos más tristes de mi vida.

2) Los sueños de evasión. Intentando ser un poco más alegre, otro de los sueños que resultan muy inspiradores son aquellos en los que uno se catapulta a

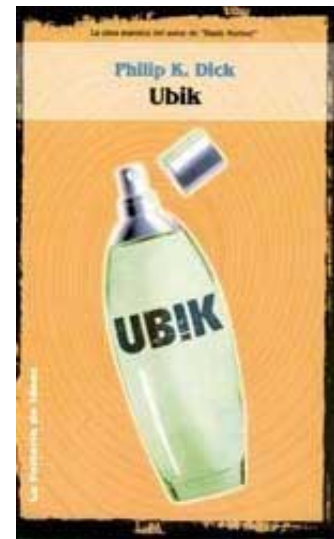
parajes que pueden ser cercanos o lejanos, bellos o tenebrosos, pero el caso es que tienen potencial como escena de una historia. Aquí describir es crucial, porque los detalles se evaporan a toda velocidad, y es el detallismo lo más importante.

Hay que decir también que la sola imagen de un paisaje puede resultar suficiente como para crear una historia. Como muchos de los que leen esto seguro ya saben, era el método favorito de **H.P. Lovecraft**, quien trataba de contar historias que pudieran pasar en esos paisajes. No quiero tampoco explayarme mucho en esto, porque inspirarse en paisajes es digno de un capítulo en sí mismo (¡Ya tengo tema para otra actualización de **NGC 3660!**).

La idea que tengo en mente me recuerda mucho a un bellísimo videojuego llamado **Myst** del que luego se hicieron varios libros. En este juego, que ha ganado numerosos premios por sus «*mundos fantásticos, no amenazantes, para que los niños exploren*», pero en los que los adultos han disfrutado tanto o más, se viaja por paisajes desiertos, mundos en ruinas que carecen de más habitantes que nosotros, testigos mudos de su caída, y no hay más historia que ésa. La trama está apenas sugerida, como si fuera un vago sueño. El caso es que como bien han notado otros antes, sorprende que un juego como ése, *sin trama*, tenga ya cinco continuaciones y un increíble (pero desgraciadamente fallido) proyecto en el que los jugadores creaban sus propios mundos para que otros jugadores los exploraran, en lo que parece *cyberpunk* convertido en abrumadora realidad. El caso es que este ejemplo pretende mostrar lo poderosa que puede resultar una imagen por sí sola, sin apenas más aditivos.

Seguro que existen muchos más sueños, pero éstos son los que, al menos, me han servido alguna vez para escribir relatos. Las variantes dependen mucho de cada persona. Hay quien sueña frases perfectamente construidas y con sentido; los hay que sueñan el nombre del relato o libro, otros sueñan con sonido e incluso música de fondo. El hecho de soñar que uno hace algo imposible de realizar en el mundo real, como por ejemplo volar por sus propios medios (un sueño que todo el mundo debería tener), aporta riqueza a la hora de describirlo en una historia.

Para acabar, ya sólo decir que los sueños son también un tema recurrente en la literatura de fantasía, ciencia ficción y terror, muchas veces muy usado y abusado. La tentadora idea de ya que es un sueño todo vale, pesa mucho sobre el autor, pero aun así hay auténticas obras maestras en este terreno. No hay que pensar mucho para mencionar, por ejemplo, a **Philip K. Dick**, con su relato "**Podemos recordarlo todo por usted**" y su sencilla y potente frase inicial: «*Despertó... y deseó estar en Marte*». **Ubik** es, también, otro de esos libros que le hacen a uno frotarse los ojos de vez en cuando como para asegurarse de que sigue despierto y consciente, uno de esos libros que difícilmente se verán alguna vez en la pantalla grande.



Pero al margen de los desvaríos geniales de **Dick**, la pantalla grande ha dado magníficos ejemplos de cómo usar los sueños para atrapar al espectador. Ahí está un cineasta que ha hecho de la práctica totalidad de su filmografía un sueño a gran escala, **David Lynch**. Un director que pasará a la posteridad con una serie, **Twin Peaks**, y una escena, el sueño del Agente Cooper en La Habitación Roja, donde usó técnicas de filmación, como rodar con los actores moviéndose al revés y luego pasándolo todo al derecho, revolucionarias en la época y más que imitadas en la actualidad.

Pero el mejor ejemplo de cómo usar los sueños como temática no está en una novela. Ni en una película. Está en el muchas veces menospreciado mundo del cómic. Me refiero a **The Sandman**, monumental obra de **Neil Gaiman** que es poco menos que literatura en imágenes y que nos traslada al mundo de Morfeo, uno de los Eternos, y su incursión en el nuestro propio. Todo el cómic está lleno de sorprendentes sugerencias oníricas, como el castigo de Morfeo a uno de sus captores, que consiste en introducirle en una pesadilla, al despertar de esa aparecer en otra peor, y así sin cesar hasta el fin de los tiempos. Las historias individuales no tienen tampoco desperdicio. Desde el sueño de un millar de gatos, donde se revela que los gatos dominaban el mundo pero un día eso cambió cuando los hombres decidieron soñar un mundo donde ellos fueran los amos, hasta el sueño de una

tarde de verano, en el que asistimos a la primera representación de la famosa obra de **Shakespeare**, ni más ni menos que ante las criaturas que aparecen en ella (un comic galardonado con el World Fantasy Award).

Y con esto me despido hasta la próxima vez. De modo que ya saben: sueñen. Porque como se decía en otro magnífico videojuego, **Final Fantasy IX**, *«mientras los sueños no tengan fin, el camino será ilimitado; sólo lo bloquea el miedo»*.