



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN**

El autómata. Una aproximación a través de las obras “El hombre de la arena”, Metrópolis y Blade Runner.

Seminario taller extracurricular

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
LENGUA Y LITERATURA HISPÁNICAS**

**PRESENTA
Tania De Sucre Sagahón**

Asesor: Dr. Jorge Olvera Vázquez



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice de contenido

Introducción

1.- El autómata

1.1 Los orígenes.....	1
1.1.1 El mito rabínico.....	3
1.1.2 Algunas muestras literarias y cinematográficas.....	5
1.2 El demiurgo.....	6
1.3 Hacia una tipología del autómata.....	9

2.- Lo siniestro

2.1 Definición.....	12
2.1.1 La construcción del “otro”: el <i>Doppelgänger</i>	15
2.1.2 La belleza siniestra y la atracción repulsión.....	17
2.1.3 La ambivalencia del autómata.....	19
2.2 Interrogantes éticos: “lo humano”.....	22

3.- Proyección del autómata

3.1 “El hombre de la arena”.....	26
3.2 <i>Metrópolis</i>	42
3.3 <i>Blade Runner</i>	62
3.4 Copresencias.....	84

Conclusiones

Fuentes

Introducción

Desde tiempos inmemoriales el hombre ha sentido una gran atracción por crear. Crear no sólo en el sentido práctico de la palabra, sino crear más allá de la inventiva y la imaginación: crear vida artificial. La creación sin madre se ha convertido en un tema recurrente en nuestra época, pero proviene de mucho tiempo atrás; es un tema que ha acompañado al hombre desde hace siglos. Asimismo la reproducción sin madre es un tabú para muchas personas, pues es Dios el único ser que puede dar vida, así como la capacidad “natural” de otorgarla.

La creación artificial ha proporcionado vida a una multiplicidad de seres cuya característica primordial que los une es haber nacido al margen del proceso biológico. A estos seres se les conoce como autómatas, y su historia se remonta al arte antiguo de la cábala. El autómata ha sido un tema recurrente en la literatura y posteriormente en el cine. Este ser ha ido evolucionando de acuerdo con su proyección en cada obra artística en la que aparece. Lo anterior se debe a que el autómata pasó a formar parte del imaginario colectivo y se ha convertido en un tema-personaje, según la teoría tematológica, ya que proviene de un mito base. Gracias a esto el tema-personaje del autómata ha quedado cristalizado en la literatura y luego en el cine.

En nuestra vida cotidiana estamos rodeados de autómatas, sin embargo no muchas veces nos damos cuenta de ello. El autómata como entidad parecida al ser humano es un argumento común aún en nuestro tiempo. Empero, hay muchos tipos de autómatas y muchas veces parece que no tienen nada que ver entre ellos. Por lo anterior nuestro objetivo principal será ubicar y analizar las principales características que comparten, para poder así explicar las diferentes proyecciones que tienen en distintos contextos, obras y épocas, y demostrar que aún conservan algunas características clave, pero que son capaces de evolucionar de acuerdo con el contexto y la época.

Lo anterior se hará en tres obras: “El hombre de la arena”, de E.T.A Hoffman, cuento perteneciente al romanticismo; *Metrópolis*, de Fritz Lang, filme perteneciente al expresionismo alemán; y *Blade Runner*, de Ridley Scott, filme de ciencia ficción. Se seleccionaron estas tres obras ya que pertenecen a períodos muy distintos e ilustran de mejor forma la proyección y evolución del autómata.

En primera instancia, enunciaremos una definición de autómeta explicando los orígenes del mismo así como algunas muestras literarias y cinematográficas en las que aparece; para entonces culminar con sus principales representaciones tipológicas. Posteriormente realizaremos una breve disquisición sobre el término de lo siniestro freudiano y las diversas formas en que se representa en el personaje.

La fascinación que causan los seres creados artificialmente se acrecienta cada vez más debido al progresivo avance de la tecnología y la ciencia. La vida artificial se trata de una cuestión cotidiana en nuestros días, la cual aún presenta cierto rechazo por parte de comunidades y grupos sociales. Es por eso que también abordaremos algunos de los interrogantes éticos y sociales que causan estos seres y aportaremos un breve panorama sobre el por qué de su rechazo y su atracción.

Continuaremos con el análisis de cada una de las obras, así como su contextualización tanto histórica como de género, preponderando la proyección del autómeta en las mismas. Finalmente, haremos una relación entre los tres personajes para resaltar las características definitorias en ellos así como las que se fueron añadiendo.

Para lograr esto utilizamos la teoría tematólogica sobre los temas-personaje, así como teorías sobre lo fantástico y lo siniestro. Asimismo utilizaremos cierta terminología de la semiótica y la literatura comparada. Todo esto con su explicación pertinente.

Cabe señalar que el trabajo correspondiente pretende ilustrar únicamente la proyección del autómeta en las tres obras citadas, ya que el universo en el que aparece este personaje es sumamente amplio. Por lo anterior fue necesario elegir las obras que consideramos más relevantes, tanto por su contenido como por el gusto que se tiene por ellas.

El autómata

“Y, hecho de consonantes y vocales,
habrá un terrible Nombre, que la esencia
cifre de Dios y que la Omnipotencia
guarde en letras y sílabas cabales.”
“El golem”, Jorge Luis Borges

1.1 Los orígenes

La palabra autómata proviene del griego *automatos* que significa “con movimiento propio”. Como podemos ver, el concepto proviene de una cultura muy antigua, en la cual se consideraba como autómata a ciertas máquinas que, mediante ingeniosos mecanismos, imitaban los movimientos de los seres vivos. Dédalo fue el primer fabricante de autómatas¹; a él se le atribuyen numerosas creaciones, tanto arquitectónicas como artesanales. Asimismo, los romanos y las personas en el Medioevo construyeron autómatas que ponían en juego todo tipo de engranajes, muelles y palancas que llamaron la atención de escritores e inventores.

Gracias al desarrollo de la tecnología y la electrónica, existen diversos tipos de autómatas, que van desde brazos mecánicos hasta robots y sus subsecuentes formas, acuñadas por la ciencia ficción. Sin embargo resulta dudosa y hasta cierto punto ambigua la definición, pues con la idea de autómata se nos vienen a la mente conceptos como vida artificial, muñecos mecánicos o estatuas animadas. ¿Son todos autómatas?

El autómata es una entidad que se refiere a múltiples conceptos, sin embargo podemos circunscribirlo bajo una idea genérica que abarque imágenes distintas aunque relacionadas:

- a) Un muñeco o artefacto mecánico que imite las funciones de un ser vivo.
- b) Los seres sobrenaturales que se manifiestan a través de sus iconos o representaciones materiales: estatuas animadas, muñecos e imágenes que cobran vida.

¹ Aunque Pigmalión y Galatea es un mito anterior al de Dédalo, a pesar de que Galatea cobra vida gracias a Afrodita. Cfr. Publio Ovidio Nasón. *Las metamorfosis*. 10ª ed., México, Porrúa, 2004, (“Sepan cuantos...”) Núm. 316, p. 188.

- c) El hombre artificial, el homúnculo, el androide, el ciborg, el robot, en suma, generado al margen del proceso natural del acto sexual; a caballo entre lo orgánico y lo mecánico, y que, en tanto materia inanimada cobra vida.²

La construcción de autómatas se ha convertido en un tema recurrente en la literatura. Dédalo, como mencionábamos, construyó múltiples figuras animadas que tenían que permanecer sujetas pues si no, podían escapar. Asimismo tenemos el mito de Pigmalión, un escultor que crea la estatua de una mujer hermosísima, de la cual se enamora y pide a Afrodita que le dé vida.

Este mito nos da cuenta de que la muñeca animada ayuda a la construcción del otro y a la autoidentificación. Las muñecas en general son réplicas de los seres humanos y han existido en casi todas las culturas, desde Egipto hasta Mesoamérica.

Las muñecas forman parte de un amplio repertorio en la psicología ya que en ocasiones sirven como sustitutos de una persona. El dueño le atribuye características físicas y psicológicas a la muñeca, pero en realidad a través de ella se introyectan sus miedos y carencias. [...] Al tener una representación fidedigna de un ser se pueden extrapolar miles de sentimientos, aversiones o afectos hacia la imagen fetichizada.³

Como ya mencionábamos, la construcción de “el otro” muchas veces se puede dar a partir de la muñeca. Los autómatas son, según Freud, una de las manifestaciones de la otredad, y por tanto, de lo siniestro. *Das unheimlich*, como lo nombra el psicoanalista, es todo aquello que debe quedar oculto, pero que ha sido revelado. Los autómatas, en tanto que son seres sin vida y alma propias, entran en la categoría de lo siniestro por poseer, de forma mágica o mecánica, movimiento y vida aparentes⁴. Es por eso que, a pesar de producir admiración una muñeca con movimiento propio, también nos causa una especie de desconcierto.

Según Guillermo Samperio, a partir del XVIII los autómatas dejan de ser una leyenda o un mito lejanos. En Francia, el relojero francés Pierre Jaquet-Droz y su hijo Henri Louis fabricaron varios hombres mecánicos con la capacidad de pintar y tocar instrumentos musicales. Asimismo creó un pato que digería y otros seres por el estilo. Fue en esa época el auge de los autómatas, los cuales se convirtieron en atracciones de feria y creaciones para el divertimento.

² Cfr. Gloria García Rivera. *El tema de los autómatas: de la leyenda a la literatura infantil*. España, Universidad de Extremadura, 2004. En: <http://www.alonsoquijano.org>. 3 de abril de 2010.

³ Luz María Sepúlveda. *La utopía de los seres posthumanos*. México, Tierra adentro, 2003, p. 71.

⁴ Vid. Capítulo 2, Lo siniestro.

En el siglo XIX, la Revolución Industrial alentó la construcción de máquinas, las cuales seguían inspirando la creación de artefactos y mecanismos más ingeniosos para el entretenimiento. Igualmente, los escritores del Romanticismo tomaron como base a estas atracciones de feria y el avance científico como inspiración para sus obras. Así tenemos entonces a escritores como Mary Shelley, *Frankenstein*; E.T.A. Hoffman, “El hombre de la arena”, “El autómatas”, entre otros.

Otro probable origen del tema sobre el muñeco viviente y la estatua viviente está en Francia. Durante la Edad Media se tenía la creencia en los *marionette*, demonios que tenían la capacidad de posesionarse de algún objeto inanimado y dotarlo de vida, o mejor dicho: podían adquirir un cuerpo material a través de la posesión.

Ya vimos que la idea del autómatas abarca numerosas imágenes, sin embargo todas tienen un origen común, un mito que es la base de todo: el golem.

1.1.1 El mito rabínico

El golem, del hebreo *gelem* “materia en bruto”, se ha convertido en un motivo literario cuyo origen se remonta al conjunto de leyendas de la cábala judía sobre la creación de un ser artificial mediante el barro y el poder mágico de las letras. En un inicio Dios creó el universo a partir de veintidós letras, y de ésta forma el hombre puede repetir el acto creador si conoce las combinaciones adecuadas.

En un principio la creación golémica tuvo un carácter ritual; crear a este ser era la cúspide del estudio del libro del *Yesira*, llevado a cabo por varias personas. El ritual tenía como objetivo la iniciación mística, ya que su realización conformaría el dominio sobre las ciencias ocultas.

El golem en principio no tenía ningún objetivo práctico, simplemente servía para poner de manifiesto el poder de las palabras sagradas y el conocimiento de los nombres de Dios; es decir la pronunciación correcta del *Tetragrámaton*, que es el nombre de cuatro letras de Dios. “Estas letras son precisamente, las piedras con las que el Gran Arquitecto levantó la Obra, el Universo. Cada letra domina un órgano o miembro del hombre, que se corresponde con algún aspecto del cosmos.”⁵

⁵ Guillermo Samperio. “Prólogo” en *El Golem*. Gustav Maynrik, México, Lectorum, 2007, p. 13.

Las primeras leyendas cuentan que el golem fue creado partir del barro. En su frente lleva escrita la palabra *emeth*, que significa verdad; conforme va creciendo, este ser adquiere cierta libertad y constituye un peligro para su creador y para la comunidad en general. Se dice que una vez un golem, que en general sólo es capaz de llevar a cabo una instrucción al pie de la letra, inundó una ciudad entera porque su amo le dijo que fuera a sacar agua del río. Es por eso que el creador del golem debe destruirlo antes de que alcance un tamaño mayor al de su amo.

Cuentan también que un rabino creó a este ser, pero dejó pasar mucho tiempo antes de quitarle la vida y llegó a estar de su tamaño. El rabino inmediatamente borró la primera letra de la palabra dadora de vida, quedando únicamente *meth*, que significa muerte. El golem perdió la forma humana y se desintegró, sepultando en barro a su creador.

Son muchas las historias de golems que destruyen ciudades o asesinan a su creador. La rebelión es una característica de esta criatura de barro, así como la carencia de la facultad del habla y de procreación. Recordemos pues al primer golem: Adán. Adán viene del hebreo *adamá* que significa creado por Dios con tierra, o tierra roja. Golem es una palabra hebrea que quiere decir amorfo. Adán es considerado por los cabalistas como el primer golem, pues fue creado para realizar una sola tarea: alabar a Dios.

El término golem aparece en la *Biblia* únicamente en el salmo 139:16, y en sentido estricto aparece a partir del siglo XII refiriéndose a una criatura con figura humana, animada por el poder mágico de las letras.

Más tarde, los *hasidim*, seguidores de la cábala tardía de Isaac Luria, consideraban a la animación golémica como una confirmación de la semejanza del hombre con Dios. Posteriormente se convirtió en una advertencia: la realización de un golem trae graves consecuencias, como la muerte del creador.

A finales de la Edad Media Teofrasto Paracelso, alquimista, médico y astrólogo suizo, habló por primera vez del llamado homúnculo, un ser vivo creado *in vitro*, e incluso dejó establecida la fórmula para lograrlo. Asimismo Corneluis Aggripa, igualmente alquimista y cabalista alemán, sostenía que la naturaleza era un conjunto orgánico vivificado por un alma universal y que su energía podía ser dominada por la magia; también en su libro *Filosofía oculta*, habla sobre la reanimación de los muertos.

Existen varios mitos y leyendas que hablan sobre la animación de objetos y seres sin vida. En los *Evangelios apócrifos* se le atribuyen al niño Dios ciertos “milagros” propios de un infante que no ha madurado. En ellos se narra que el niño Dios a la edad de cinco años creó con el barro unos gorriones que, ante el asombro de los niños que jugaban con él, alzaron vuelo y se perdieron en el horizonte.

Simón el mago era otro que se jactaba de tener el poder de crear mediante transfiguraciones teúrgicas un hombre de aire y después restituirlo a su elemento. Quizás esta leyenda se haya infiltrado en el ámbito de los alquimistas y sea el fundamento del hombre miniatura que buscaba crear Paracelso, el ya mencionado homúnculo.

Sobre los distintos tipos de seres creados artificialmente, sus explicaciones y diferencias, hablaremos más adelante.

“El golem, en última instancia, representa los límites del poder humano, cuyas obras están destinadas a la muerte. Sin embargo, con el golem los grandes cabalistas se arriesgaban a la herejía de desplazar a Dios como creador.”⁶

1.1.2 Algunas muestras literarias y cinematográficas

Son muchas las obras que tratan el tema del golem, en sus variaciones del doble y del muñeco viviente o en general del ser inanimado que cobra vida (muertos, estatuas, pinturas). Posiblemente el origen del tema del doble sea el mito de Narciso, enamorado de su propio reflejo en el agua.

Algunas obras que hablan sobre doble son: “William Willson” de Edgar Allan Poe; *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson; “Axolotl” de Julio Cortázar; “El tatuaje” de Junichiro Tanizaki; *Aura* de Carlos Fuentes; “Los hijos de Caín” de Al Sarrantonio; “Las ruinas circulares” y la narrativa de Borges en general; la película *El gabinete del doctor Caligari* de Robert Wiene (1920); etc.

Asimismo sobre obras que traten al muñeco viviente o al autómatas tenemos: *Pinocho* de Carlo Collodi; *Frankenstein* de Mary Shelley, “El hombre de la arena” y “El autómatas” de E.T.A. Hoffman; *El golem*, de Gustav Meyrink; “La hija del ventrílocuo” de Juleen Brantingham; “Las hortensias”⁷ de Felisberto Hernández; “Miriam” de Truman

⁶ Guillermo Samperio. *Op. cit.*, p. 3.

⁷ A pesar de que la muñeca no cobra vida propiamente, sino que son los protagonistas los que lo creen.

Capote; *La Eva futura* de Villiers de L'isle-Adam; “La muñeca menor” de Rosario Ferré; *El misterio de la mujer autómat*a de Joan Manuel Gisbert; entre muchísimas otras.

Ahora bien, gracias al avance de la tecnología, la ciencia ficción ha cobrado un auge nunca antes visto, así tenemos novelas como las de Isaac Asimov, *Yo robot*, o Philip K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, que posteriormente se llevó a la pantalla grande como el conocido filme *Blade Runner* de Ridley Scott (1982). Está *Metrópolis*, de Fritz Lang (1926); *2001: Odisea en el espacio* de Stanley Kubrik (1968); *Star Wars* de George Lucas (1977-1983); *Terminator* de James Cameron (1984); *Robocop* de Paul Verhoeven (1987); más recientemente *Gattaca* de Andrew Niccol (1997); *Matrix* de los hermanos Wachowski (2004-2009); entre muchas otras. Todas estas películas abordan el tema considerado por Andreas Huyssen como “la última fantasía tecnológica: la creación sin madre.”

1.2 El demiurgo

Crear, del latín *creare*, significa producir algo de la nada o realizarlo a partir de las propias capacidades. Según el *Génesis*, Dios creó al mundo en seis días y al séptimo descansó. También creó a todos los seres del cielo y de la tierra, incluyendo al primer hombre: Adán.

El mito de la creación es base en todas las culturas antiguas. La mayoría de ellas cuentan que los dioses crearon al mundo y posteriormente a los hombres. Empero nos basaremos únicamente en el mito del judaísmo, ya que es la cultura base que habla sobre el golem y sirve para dar uniformidad al estudio.

Iahvé o Jehová creó a los ángeles y arcángeles. Lucifer era el ángel más hermoso, ya que era capaz de reflejar la luz y belleza de Dios; asimismo era poseedor de libre albedrío. Lucifer, que significa “portador de la luz”, creyó que su belleza era equiparable a la de Dios, y entonces declaró: “Subiré al cielo. En lo alto, junto a las estrellas de Dios, levantaré mi trono y en el monte del testimonio me sentaré, en los extremos del norte; sobre las alturas de las nubes subiré y seré semejante al Altísimo”. (Isaías 14:13-15).

Satanás se rebeló contra su padre, su pecado fue la soberbia, y con él arrastró a la fosa a otros ángeles, los cuáles se dice, conforman el ejército del mal.

Así pues, recordemos sólo brevemente algunos otros mitos sobre la rebelión contra el creador o padre. Tenemos a Crono uno de los titanes griegos, quien mata y castra a su padre Urano y se corona como dios absoluto. Después de enterarse que uno de sus hijos lo

destronará, se los come a todos. Rea, esposa de Crono, esconde a su hijo más joven y engaña a Crono dándole de comer una piedra. Zeus crece ocultándose de su padre y cuando es adulto le da veneno a Crono para que regurgite a sus hermanos. Así, el dios del rayo junto con sus hermanos destronan a Crono⁸.

Por otro lado tenemos también a Prometeo, un titán amigo de los mortales, el cual robó el fuego a los dioses y se los proporcionó a los humanos. Como castigo por su rebelión, Zeus mandó a atar a Prometeo en el Cáucaso, y envió un águila para que se comiera su hígado. Siendo un dios, Prometeo no muere nunca y permanece así miles de años, hasta que Heracles lo rescata matando al águila.

En nuestros días es común seguir utilizando el tema de la rebelión y desobediencia contra el padre, ya que se ha convertido en un tema universal gracias a la literatura y a los diferentes mitos que existen sobre ello. Edipo por ejemplo, sin saberlo, mata a su padre. El mismo Adán realiza un acto de desobediencia a Dios al comer del árbol de la sabiduría.

Freud, en su libro *Tótem y tabú*, dice que los seres humanos contamos con una herencia filogenética llamada herencia arcaica, la cual predispone a los individuos y los dota de ciertos recuerdos vividos por nuestros ancestros. Resumiendo, Freud dice que hace años los seres humanos vivían en hordas salvajes gobernadas por un macho alfa que era el jefe y padre de la misma y que poseía características totalitarias y despóticas. Asimismo era dueño de todas las mujeres y gobernaba a todos los demás hombres.

Los hijos de este jefe poseían sentimientos ambivalentes hacia el mismo en diferentes periodos de su relación filial: odio y amor. Así, cuando el deseo sexual se apoderaba de los jóvenes varones, también el impulso hostil que tenían hacia el padre, al cual mataban y devoraban. Al ocurrir esto y una vez calmados todos los deseos salvajes, los impulsos cariñosos aparecían y nacía el sentimiento de culpa. De este sentimiento es de donde proviene el tabú sobre el parricidio y el incesto, pues los hermanos peleaban por las mujeres del padre una vez muerto éste.

Así nace el totemismo, una religión antigua, como consecuencia del sentimiento de culpa de los hijos asesinos para conciliarse con el padre por medio de una obediencia retrospectiva. Según Freud, el ser humano concibe a Dios a imagen y semejanza de su

⁸Vid. Hesíodo. *Teogonía*. México, Porrúa, 2007, p. 40.

padre carnal, es decir, Dios es la sublimación del padre. Así, el tótem primero y posteriormente Dios son la substitución del padre.

Cabe señalar que lo anterior es solamente una teoría freudiana la cual mencionamos para ejemplificar la presencia casi constante de la rebelión contra el padre, la cual gracias a el psicoanálisis de Freud adquirió más fama, pues casi todos hemos oído hablar del famoso complejo de Edipo o de castración. Freud se basa en la literatura, más específicamente en los mitos y tragedias griegas, para ilustrar sus teorías y análisis.

Otras obras literarias que se basan en la relación padre-hijo y que son más o menos recientes son por ejemplo *Los hermanos Karamazov* de Dostoievsky, o *Frankenstein o el moderno Prometeo* de Mary Shelley.

Con esta última obra es donde ya entramos al tema que se refiere al ser humano como creador de vida artificial y en donde adquiere más fama. No entraremos en detalles con esta obra pues no es lo concerniente a esta investigación, simplemente pondremos como ejemplo a Víctor Frankenstein como el demiurgo más famoso de la literatura.

Frankenstein es una novela filosófica más que fantacientífica, pues postula implícitamente el problema de las fronteras del conocimiento humano y los límites éticos de la aplicación científica. El personaje Víctor Frankenstein es un estudiante prometedor, cuya ambición más grande, que se convierte en obsesión, es demostrar que es capaz de lograr algo inimaginable, aquello de lo que Paracelso y Agrippa hablaban en sus escritos. Sin embargo, Frankenstein consigue animar a un ser a partir de “la chispa creadora”; un ser horrible, creado a partir de cadáveres y con las proporciones de un monstruo.

El resultado ansiado y conseguido (la producción de vida) ha abocado además a un resultado monstruoso, insatisfactorio para el científico. La novela de Mary Shelley expone la desventura de un héroe existencial megalómano y problemático, adscrito al tema fáustico del “aprendiz de brujo”, alentado por un proyecto científico “progresista”, pero atrapado a la postre entre su fe en la ciencia y el fracaso de la razón instrumental.⁹

La transgresión de Víctor Frankenstein está en su conocimiento infractorio: la creación de vida artificial; como los rabinos, detenta un saber antiguo pero peligroso, cuya aplicación traerá como consecuencia un castigo. Así pues, la infracción de Frankenstein recae blasfemia la cual lo lleva a competir con el poder divino, al igual que Prometeo.

⁹ Román Gubern. *Máscaras de la ficción*. Barcelona, Anagrama, 2002, p. 36.

Como mencionábamos, crear significa realizar algo a partir de la nada, sin embargo, el demiurgo no es un creador a partir de la nada, sino que es un artífice que parte de una realidad preexistente, que es capaz de convertir o moldear, pasando por ejemplo de una situación de caos a otra de orden. Empero “la diferencia del demiurgo, respecto al dios absoluto, es que no todo está bajo control, y las fuerzas del caos –el crimen como emblema– desvirtúan el acto creador.”¹⁰

El creador en la novela de Mary Shelley es un científico, sin embargo no sólo estos son los que aparecen en las historias sobre creación de vida artificial. Ya sea alquimista, mago, inventor o rabino, el demiurgo es una constante en la creación de vida artificial, y más específicamente, en la creación de los autómatas. Y entre ellos existe una relación intrínsecamente problemática, pues tarde o temprano alguien se rebelará.

Hay una pregunta (con infinitos aspectos) que retoma, a la vez crucial e in formulable, de la mano del “juguete filosófico”: ¿Por qué ese afán desmesurado de crear? ¿Qué grieta o falta se pretende colmar? ¿Qué cosa no vista y locamente ansiada? Y también ¿En qué espacio se mueve lo creado? ¿Qué relación establece con la materia del mundo, con Dios, con el origen? ¿Qué obediencias debe y a qué o a quién ¿Qué riesgos comporta?¹¹

Estas son preguntas a las que abordaremos más adelante, pues todas ellas detentan un cuestionamiento ético que hoy en día nos seguimos planteando.

1.3 Hacia una tipología del autómata

Para evitar confusiones y preguntas un tanto obvias pero necesarias, es preciso enumerar a los distintos tipos de seres creados artificialmente o autómatas:

- Alraune: en el contexto de los experimentos alquímicos, la figura del alraune es un personaje en forma de duende en la mitología popular alemana que toma su poder mágico de la mandrágora, a la que se le asemeja. Esta malvada criatura, nace generalmente en un acto necrofílico de procreación a partir de la orina o el espermatozoide de un hombre recién ahorcado.
- Androide: a diferencia de los robots o máquinas pensantes industriales, el androide – como su raíz griega lo confirma (*andros*: hombre, *eides*: forma)– tiene forma humana. Está creado a partir de la imagen y semejanza del ser terrenal, pero con características sobrehumanas.

¹⁰ Gloria García Rivera. *Op. cit.*, p. 6.

¹¹ María Negroni. *Galería fantástica*. México, S. XXI, 2009, p. 107.

- **Autómata:** es el ser más primitivo creado artificialmente. Se trata de una máquina que imita los movimientos de los seres vivos. Descartes, a quien se le atribuye la construcción de autómatas, concebía el cuerpo humano como una analogía de un reloj construido a partir de ruedas y pesas.
- **Ciborgs:** son organismos cibernéticos (se deriva de la contracción de los términos *cybernetic* y *organism*), fusión entre el ser humano y la máquina para formar un nuevo organismo tecnologizado. Un ciborg es creado a partir de la simbiosis de un organismo y partes armadas tecnológicamente, las cuales amplían sus capacidades humanas terrenales.
- **Golem:** etimológicamente viene del hebreo “embrión o sustancia sin forma”. Según el Talmud y la leyenda judaica, el primer golem era de barro y se originó de la mano de Dios.
- **Homúnculo:** se trata de seres miniaturas creados en tubos de ensayo y cuya labor es perfeccionar las características de los seres humanos, según el sentido otorgado por Goethe.
- **Muñeca:** en general son réplicas de seres humanos casualmente utilizadas en ritos o cultos de origen mágico, como objetos fetiche de fertilidad, en entierros o más actualmente como juguetes para niños. Las culturas de Egipto, Mesopotamia, Grecia, en el Oriente y en la mayoría de las culturas prehispánicas de Mesoamérica se conservan ejemplos de muñecas en barro, piedra o joyería. Las muñecas en general

[...] se responden entre sí como textos, como si fueran rutas obsesionadas por comunicar ciertas ideas impensables. Todas, como diría Kristeva, criaturas ateas de la palabra, verdaderas axolotl sin párpados, extranjeras inanimadas y huérfanas, sin más cuerpo que una coraza de plástico, engañosamente asexuala.¹²
- **Replicante:** en su aspecto exterior, no difieren en casi nada de un ser humano de la realidad, aunque sus poderes físicos (fuerza e inteligencia sobre todo) sean muy superiores a los de los humanos. Difieren muy poco de los androides pero el término quedó acuñado por la película *Blade Runner*. Difieren de los humanos en cuanto que los replicantes no tienen la capacidad de remordimiento de conciencia,

¹² Ana María Negroni. *Op. cit.*, p. 43.

su memoria es una falsa implantación y carecen de una cualidad del todo propia de los seres humanos: la empatía.

- Robot: el término proviene del checo *robota* que significa trabajo o esclavo. Se trata de autómatas con cierto movimiento independiente, que aprenden y se adaptan, a diferencia de otras máquinas que son controladas por programas inflexibles o por sistemas cibernéticos. Los robots equipados con inteligencia artificial pueden llevar a cabo tareas antes reservadas sólo a las personas. Asimismo, son creados artificialmente en una fábrica y están hechos de material inorgánico.¹³

Como advierte Isaac Asimov, se han empleado diversos términos para referirse a los seres humanos artificiales, sin embargo todos ellos van de la mano en ciertas características:

- a) Se trata de seres creados a partir del ingenio de algún demiurgo¹⁴
- b) Poseen características de los seres humanos, sobre todo el aspecto físico y los movimientos, empero, carecen de conciencia y sentimientos (al menos antiguamente).
- c) Son seres creados atípicamente (por medio de magia, ciencia, tecnología etc.) es decir, que no nacieron biológicamente de padre y madre
- d) Todos ellos son autómatas, pues como explicábamos en el inciso 1.1, el autómata se circunscribe bajo una idea genérica que abarca imágenes distintas aunque relacionadas.

¹³ Cfr. Luz María Sepúlveda. *Op. cit.*, pp. 68-73.

¹⁴ Alquimista: persona que se dedica a la alquimia, que es un conjunto de doctrinas y de experimentos, generalmente de carácter oculto y esotérico, relativas a la transmutación de la materia y que influyó en el origen de la química. Tuvo como fines principales la búsqueda de la piedra filosofal y de la panacea universal.

Científico: se trata de una persona dedicada a producir resultados o adelantos conceptuales en el ámbito de las ciencias o en materia científico-técnica; para ello se vale de la experimentación mediante el método científico.

Inventor: es aquella persona que crea o descubre algo nuevo y desconocido, por medio del ingenio y la meditación o por casualidad.

Mago: se dice de la persona que practica la magia, es decir, que posee los conocimientos y prácticas necesarios que le permiten la manipulación de las fuerzas ocultas de la naturaleza o la invocación de espíritus para conseguir fenómenos sobrenaturales.

Rabino (cabalista): un rabino es un maestro hebreo que interpreta los textos sagrados. Un rabino podía ser cabalista. La cábala es un conjunto de doctrinas teosóficas basadas en la Sagrada Escritura, que, a través de un método esotérico de interpretación y transmitidas por vía de iniciación, pretendía revelar a los iniciados doctrinas ocultas acerca de Dios y del mundo. Cfr., *ibidem*.

Lo siniestro

“Lo siniestro es aquello que, debiendo permanecer oculto, se ha revelado.”
Friedrich Schelling

2.1 Definición

La definición de lo siniestro aparece en el ensayo “Lo ominoso” que hace Sigmund Freud al cuento de E.T.A. Hoffman “El hombre de la arena”. Freud nos cuenta que el término *das unheimlich*, lo siniestro, es un concepto que está próximo a los de lo espantable, angustiante, espeluznante, pero que en general es un término de acepción indeterminada cuyo significado se asocia casi siempre a lo angustiante en general.

Si buscamos en el diccionario de la *Real Academia Española*, encontramos que la primera acepción de siniestro es: “dicho de una parte o sitio: que está a la mano izquierda”; y prosigue con adjetivos como avieso, malintencionado, infeliz, funesto o aciago. En el *Diccionario Clave*, por otra parte, la primera acepción de siniestro es “malo o con mala intención”; la segunda es “desgraciado o de suerte contraria a lo que se desea”. En todos los casos las definiciones, como explica Freud, hacen referencia a lo amenazante.

Cabe señalar que la definición de *unheimlich* a veces se traduce también como ominoso, algo que es abominable, despreciable, azaroso o de mal agüero. En todo caso todas las acepciones en español vienen a significar casi lo mismo a lo que Freud se refiere en su ensayo.

Freud hace un recorrido etimológico y explica que *heimlich* significa “familiar, dócil, íntimo y acostumbrado”; pero también significa algo que es secreto u oculto. *Unheimlich* parece ser por tanto su contraparte, su antónimo, pues se refiere a algo inquietante que provoca terror, que provoca espanto precisamente porque no es conocido; sentirse *unheimlich* es sentirse incómodo. Lo siniestro es todo aquello que de forma espantosa afecta las cosas conocidas y familiares tiempo atrás. El problema entonces reside en bajo qué condiciones las cosas familiares pueden tornarse siniestras.

Heimlich es algo familiar, hogareño, algo que es tan íntimo, que al ser revelado se convierte en *unheimlich*, aquello que debió permanecer oculto, y que sin embargo se ha manifestado. Según Eugenio Trías, *heimlich* y *unheimlich* vienen a significar lo mismo, algo misterioso, oculto y secreto. “Se trata, pues, de algo que acaso fue familiar, y ha

llegado a resultar extraño o inhóspito. Algo que, al revelarse, se muestra en su faz siniestra, pese a ser, o precisamente por ser, en realidad, en profundidad, muy familiar, lo más propiamente familiar, íntimo, reconocible.”¹⁵

Posteriormente, Freud hace un inventario temático sobre las personas, cosas y situaciones susceptibles de despertar en nosotros el sentimiento de lo siniestro:

1.- Un individuo siniestro es aquel que es portador de maleficios y presagios funestos. Este individuo puede ser también un doble de él o de algún familiar muy próximo (el padre). El tema del doble se asocia con el tema de lo siniestro.

2.- La duda de que alguna copia de un ser animado, sea en efecto viviente; y a la inversa: de que un objeto sin vida esté de alguna forma animado; haciendo referencia a la impresión que causan las figuras de cera, las muñecas sabias y los autómatas. Entonces una mujer cuya belleza estribe en esa línea delgada entre lo animado y lo inanimado, una belleza fría y marmórea sugiere un sentimiento ambivalente y misterioso entre la familiaridad y belleza del rostro y el carácter extraordinario, mágico de esa comunión de contradicciones.

3.- La repetición de una situación en condiciones idénticas a la primera vez en que se presentó; el famoso *dejà vu*.

4.- Las imágenes que aluden a amputaciones y pérdida de órganos especialmente valiosos y delicados, íntimos, como lo son los ojos o el miembro viril.

5.- En general lo siniestro se da cuando se produce lo fantástico (lo fantástico encarnado); cuando lo real asume enteramente el carácter de lo fantástico. Lo siniestro es entonces la realización absoluta de un deseo oculto o prohibido.¹⁶

El tema de lo siniestro está dentro de lo fantástico como género literario. Explicaremos brevemente qué es lo fantástico según Todorov y Lovecraft y por qué lo siniestro muchas veces se presenta en la definición. Para el primero lo fantástico radica en la duda:

En un mundo que es el nuestro, el que conocemos [...] se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar. El que percibe el acontecimiento debe optar por dos soluciones posibles: o bien se trata de una ilusión de los sentidos [...] o bien el acontecimiento se produjo realmente [...]. Lo fantástico ocupa el tiempo de esta incertidumbre. En cuanto se elige una de las dos respuestas, se deja el

¹⁵ Eugenio Trías. *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona, Ariel, 1988, p. 33.

¹⁶ Cfr., *ibidem*, pp. 33-35.

terreno de lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o lo maravilloso.¹⁷

Para el segundo autor, lo fantástico radica en la experiencia particular del lector, que debe ser el miedo; todo ello logrado a través de la atmósfera.

Debe respirarse en ellos (en los cuentos fantásticos) una determinada atmósfera de expectación e inexplicable temor ante lo ignoto y el más allá; han de estar presentes unas fuerzas desconocidas, y tiene que existir una sugerencia, manifestada con toda seriedad y la monstruosidad que le sientan al sujeto, de ese concepto más tremendo de la mente humana: la maligna y específica suspensión o la derrota de las leyes desde siempre vigentes de la Naturaleza[...].¹⁸

Ambos autores coinciden en la ruptura de las leyes de la naturaleza o del mundo conocido, es decir, la presencia de lo sobrenatural que no puede ser explicado, ya que ahí radica la duda y por tanto, lo fantástico. Ahora bien, la diferencia entre Lovecraft y Todorov es que el primero da más importancia al nivel emocional que un cuento alcanza a través de los elementos sobrenaturales, es decir, estos últimos son sólo una herramienta para un objetivo final: causar miedo, terror. En cambio, para Todorov lo importante son estos acontecimientos, ya que en ellos radica la esencia del género fantástico.

La ruptura de las leyes se da cuando todo lo que enumeramos como siniestro ocurre, ya que en nuestro mundo conocido y familiar, nada de eso debiera ocurrir; y sobre todo debemos puntualizar en lo que nos atañe: el muñeco que cobra vida, el autómeta. En su libro *Introducción a la literatura fantástica*, Todorov explica que lo fantástico en la literatura se divide en dos grandes temas: los temas del *yo* y los temas del *tú*.

Lo que nos interesa son los temas del *yo* ya que son aquellos que se refieren a la estructuración de la relación entre el hombre y el mundo; en términos freudianos, en el sistema percepción-conciencia. Se trata del cuestionamiento de los límites entre materia y espíritu “[...] una casualidad particular, el pan-determinismo; la multiplicación de personalidad; la ruptura del límite entre sujeto y objeto; y, por fin, la transformación del tiempo y del espacio.”¹⁹ En resumen: el doble (o el desdoblamiento) y todas sus manifestaciones.²⁰

¹⁷ Tzvetan Todorov. *Introducción a la literatura fantástica*, 2da. ed., México, Ediciones Coyoacán, 1995, p. 25.

¹⁸ H.P. Lovecraft. *El horror sobrenatural en la literatura*, 4ta ed., México, Fontamara, 2002, p.11.

¹⁹ Tzvetan Todorov. *Op. cit.*, p. 96.

²⁰ El alma en pena, el espectro condenado, el fantasma, los vampiros, la estatua, maniquí, armadura o autómeta que se animan y cobran vida.

2.1.1 La construcción del “otro”: el *Doppelgänger*

El tema de “el doble” o “el otro yo” es un tema abundante en la literatura, explotado sobre todo en la literatura fantástica. El autómatas es considerado doble o desdoblamiento del creador. Un ejemplo claro es cuando nombramos Frankenstein al monstruo de la novela, lo cual parece un error no muy grave, pues la criatura es el desdoblamiento de su creador.

El tema del doble se refiere, en principio, a la existencia de «otro» que duplica la existencia de un personaje, repitiendo sus rasgos u oponiéndosele de manera simétrica. Por tanto, existe entre ambos polos, aunque se nos presenten irreconciliables, un vínculo que los une de forma indisoluble y que podría equipararse a lo que Martín Buber llama “la palabra primordial «yo-tú».”²¹

Sin embargo y ante todo, el tema del doble es tratado por Freud en su ensayo sobre lo siniestro. Para él, el doble es una figura cuyos rasgos son idénticos a los de alguna persona (sin ser hermanos o gemelos), o seres que participan de los procesos anímicos de una persona de modo que experimentan, saben y actúan lo mismo; es decir, todo aquello que tenga que ver con el desdoblamiento del yo, partición del yo o sustitución del yo.

El doble, o *doppelgänger* como lo llama Freud en su lengua natal, es un ser que usualmente imita a una persona por alguna razón, generalmente nefasta. En las leyendas germánicas, ver a tu *doppelgänger* es augurio de muerte. Son entes que no tienen sombra ni reflejo y causan males a la persona que imitan. Claude Lecouteux explora estas y otras manifestaciones del doble en su libro *Hadas, brujos y hombres lobo en la Edad Media. Historia del doble*.

En la literatura que es anterior al Romanticismo, la figura del doble, encarnada en los gemelos, era utilizada para lograr un efecto cómico. Algunos ejemplos son *Anfitrión* de Plauto o *La comedia de las equivocaciones* de Shakespeare. Otro ejemplo aparece en la mitología griega, pues Zeus muchas veces toma la forma del marido de alguna doncella con quien quiera involucrarse.

A partir del romanticismo, la literatura le da un nuevo enfoque a la figura del doble como la encarnación del lado oscuro del ser humano o de lo siniestro. Ejemplos ya mencionados de novelas como *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Stevenson, *Los elixires del diablo* de Hoffman, o “William Wilson” de Poe.

²¹ Juan Bargalló (ed.). *Identidad y alteridad: aproximación al tema del doble*. Sevilla, Alfar, 1994, p. 251.

El doble encarna muchas cosas, la “otredad” es una de sus características. El doble es el otro, el *tú*; aquello que está alejado del *yo*, lo que nos es desconocido y por ello nos resulta extraño y muchas veces rechazamos. Ahora bien, muchos casos del doble son desdoblamientos del ser; es decir cuando el *yo* se convierte en *tú*, y por lo tanto nos deja de ser conocido y se convierte en siniestro.

El desdoblamiento según Dolezel “se produce cuando dos encarnaciones alternativas de un solo y mismo individuo coexisten en un solo y mismo mundo de ficción. Este es el doble propiamente dicho y el que ocupa el espacio central el más visible, del campo temático del desdoblamiento.”²² Usualmente las dos encarnaciones de una misma unidad se enfrentan pues no hay espacio en el mismo mundo para ambos; es por eso que las historias de dobles terminan con un asesinato que es al mismo tiempo suicidio.

Para Dolezel los procedimientos de aparición del doble son los siguientes:

- a) Doble por fusión: ocurre cuando dos entidades diferentes se funden en un mismo individuo. Por ejemplo en el cuento “El donador de almas” de Amado Nervo.
- b) Doble por fisión: ocurre cuando surgen dos personificaciones de un mismo individuo cuando originalmente sólo existía una. Por ejemplo la sombra, los miembros amputados que cobran vida etc. Un texto ejemplo sería “La mano del comandante Aranda” de Alfonso Reyes o la sombra extraviada de Peter Pan.
- c) Doble por metamorfosis: ocurre cuando un individuo se transforma en otro bajo dos formas aparentes que pueden ser reversibles o no. Por ejemplo los hombres lobo, o Mr. Hyde.²³

Sin embargo, la teoría del *doppelgänger* postula también que el individuo no constituye una unidad, sino que está formado por una duplicidad o doble identidad. Esto nos recuerda que, según el cristianismo, el ser humano está conformado por la dualidad cuerpo-alma; para Freud el alma es el primer doble del ser humano. En el simbolismo numérico que va desde los pitagóricos y cabalistas hasta los escolásticos medievales y humanistas del Renacimiento, el doble se asocia con la primera etapa del desarrollo de la multiplicidad que está contenida en el número «uno». El uno representa el germen, lo que da paso a la polarización y a la dualidad, el uno equivale al creador o semilla que da vida.

²² Eugenio Trías. *Op.cit.*, p.5.

²³ *Cfr., ibidem*, p. 17.

El uno genera al dos y así sucesivamente pero “el doble no puede generar al «uno» como tampoco la «luz» puede nacer de las tinieblas.”²⁴

Otro término vinculado con la duplicidad del ser es el cuerpo astral o *zelem*. Según Guillermo Samperio, para los cabalistas el *zelem* es la palabra que se utiliza en el *Génesis* cuando se narra que Dios nos creó a su imagen y semejanza. A veces la cábala se refiere al *zelem* como sombra, por lo que eso nos equipara al golem, pues siendo criaturas de Dios no somos como él, somos un mero fantasma, una sombra, un doble de nuestro creador. Así también los autómatas o golems, pues no alcanzan a ser humanos, son sólo la sombra de su creador, el doble del hombre.

Siendo meras sombras del creador, los autómatas encarnan rechazo y repulsión, pues constituyen un ser que no es humano. Una de las acepciones para doble en español es “artificial, simulado o nada sincero”; un doble representa un engaño, pues no alcanza a ser más que una copia del ser original. Y en tanto que es un engaño, podemos deducir que el doble es también un disfraz. El doble equivale a la máscara diseñada para ocultar al yo o al individuo del otro; y también se vuelve invisible a sí mismo.

El doble es, en conclusión, algo ajeno, extranjero a nosotros mismos. “Es «lo otro», lo que aparentemente viene de fuera a perturbar nuestra seguridad de seres hechos en una sola piedra (mono-líticos). De allí que, en principio rechacemos al «otro», aunque sin dejar de sentir por él una desconcertante atracción.”²⁵

2.1.2 La belleza siniestra y la atracción-repulsión

Lo siniestro según Eugenio Trías constituye una condición y un límite de lo bello. Es una condición porque no puede darse efecto estético sin que lo siniestro esté presente en la obra artística. Y presenta un límite ya que la revelación de lo siniestro destruye el efecto estético. “En consecuencia, lo siniestro es condición y es límite: debe estar presente bajo forma de ausencia, debe estar velado. No puede ser desvelado.”²⁶

Pero para entender el por qué de lo siniestro como condición y límite de lo bello, es necesario explicar primeramente el concepto de belleza, siempre ambiguo y subjetivo. Los griegos definían la belleza como todo aquello que implicara armonía y justa proporción. Para ellos la infinidad y desmesura eran imperfectas, ya que la belleza era medible.

²⁴ Eugenio Trías. *Op. cit.*, p. 163.

²⁵ *Ibidem*, p. 252.

²⁶ *Ibidem*, p. 17.

En el siglo XVIII, Kant, en la *Crítica del juicio*, va más allá de la simple concepción de belleza que acompañó al arte y evolucionó junto con ella a lo largo de los siglos. Él propone que algunas obras de arte más que catalogarse como bellas, deben catalogarse como sublimes. El sentimiento de lo sublime puede ser despertado por objetos sensibles naturales que son faltos de forma, desmesurados o caóticos. Según Kant, lo sublime provoca lo siguiente:

En primer lugar el sujeto aprehende algo grandioso (muy superior a él en extensión material) que le produce la sensación de lo informe, desordenado y caótico. La reacción inmediata al espectáculo es dolorosa: siente el sujeto hallarse en estado de suspensión ante ese objeto que le excede y le sobrepasa. Lo siente como una primera reflexión sobre la propia insignificancia e impotencia del sujeto ante el objeto de magnitud no mesurable.²⁷

Este sentimiento lo hemos tenido alguna vez, es el sentimiento que provoca la infinidad del universo o la omnipotencia de Dios; cobramos conciencia de nuestra insignificancia frente a esa magnitud inconmensurable. Hablando más banalmente, un caso es el sentimiento que despierta alguna mujer de gran belleza o un hombre muy apuesto.

Lo sublime, para Kant, representa por tanto una ambivalencia y una gran ambigüedad, pues nos provoca placer y dolor. El “objeto sublime” debe contemplarse a distancia ya que el sujeto puede quedar destruido o en trance si se acerca demasiado. Se trata de una angustiosa amenaza; lo sublime provoca miedo. Sin embargo el sujeto puede sobreponerse al miedo y a la angustia ya que el sentimiento de placer que genera el objeto es más poderoso, pues queda teñido y tamizado por el sentimiento de lo siniestro (miedo y angustia), y lo vuelve más irresistible.

Trías explica que lo bello por sí solo carece de fuerza y vitalidad para poder serlo; en cambio lo siniestro destruye el efecto estético. Es por eso que la belleza, en conjunto con lo siniestro, pueden lograr el sentimiento de lo sublime, pues el velo que representa la belleza debe tener detrás al caos.

El ejemplo que da Trías son las pinturas de Boticelli: “La primavera” y “El nacimiento de Venus”. Ambos cuadros son modelos de belleza y proporción. Sin embargo detrás de esas representaciones se esconden mitos terribles; el mito de Cronos cortando los

²⁷ Eugenio Trías. *Op. cit.*, pp. 23-24.

genitales a su padre, o devorando a sus hijos. Mitos que Rubens y Goya se atrevieron a pintar. Las pinturas poseen un velo de belleza que cubre los mitos.

La belleza es una apariencia y un velo que escamotea nuestra visión de un abismo sin fondo y sin remisión en el cual cede toda visión y se resquebraja todo efecto de belleza. Eso es lo inhóspito, lo siniestro, lo que habiendo de permanecer oculto, produce, al revelarse, la ruptura del efecto estético.²⁸

Por lo tanto puede decirse que una de las condiciones estéticas que convierten a una obra de arte en bella es su capacidad por revelar y a la vez esconder algo siniestro. Lo siniestro que se nos presenta bajo el rostro de lo familiar.

El arte es creación estética, y en tanto que es creación convierte al artista en demiurgo, en semidios; asimismo el autómatas es creación pseudodivina, los muñecos se nos presentan bajo un rostro familiar, hogareño. Los autómatas que sonrían o que bailan nos parecen bellos, o interesantes, sin embargo ostentan algo de siniestro, ocultan la verdad sobre su creación y sobre su creador. Un creador cuya obra traerá como consecuencia algún castigo.

“El arte produce siempre, cuando es arte, un efecto benefactor, placentero: funda el límite de lo soportable y de esa fuente de horror extrae beneficios que producen intensificación vital, elevación de poder propio en el agente y el paciente.”²⁹ Es por eso que los autómatas revelan y ocultan algo siniestro: por fuera pueden ser bellos, pueden parecer humanos, pero no lo son. Provocan en el creador, y el espectador, una especie de insatisfacción y rechazo por su aparente superioridad física o corpórea, pero detrás de eso siempre estará la verdad: no son humanos, no poseen vida.

2.1.3 La ambivalencia del autómatas

Los seres humanos tendemos a ordenar las categorías por oposiciones binarias aunque no sean tan claras. Blanco/negro, bello/ feo, arriba/abajo; oposiciones que son simples, pero que facilitan mucho la explicación cuando llega el momento de definir algo. Una de esas oposiciones es precisamente animado/inanimado, o vivo/muerto; lo cual parece distinguir a la mayoría de los seres, pero que entra en conflicto cuando tratamos de diferenciar o definir entre los seres que, como una persona y un autómatas, hacen cosas muy semejantes.

²⁸ Eugenio Trías. *Op. cit.*, p. 74.

²⁹ *Ibidem*, p. 76.

Las sociedades de todas las épocas establecieron ciertos modelos de representación del mundo en todos los ámbitos de la vida. A partir de esta visión del mundo, se elaboran jerarquías de valores que rigen el comportamiento de la sociedad en general y define las relaciones entre individuos. La creación de normas y leyes rigen la conducta de las personas que integran dicha sociedad. Todos aquellos individuos que pongan en duda este sistema moral, político o cultural serán excluidos.

Quienes rechacen este proceso de homogeneización y la conformidad de las leyes quedan devaluados en la escala social de valores y se convierten en monstruos.³⁰ El rechazo, el odio y la marginación son los resultados concluyentes para quienes se atreven a infringir las normas del comportamiento establecido. Los objetos y las personas poseen formas reconocibles y permanentes; es por eso que cualquiera que no se ajuste a este orden es por mero instinto de supervivencia, rechazado.

El monstruo, dice José Miguel Cortés, es el «otro».

Lo monstruoso sería aquello que se enfrenta a las leyes de la normalidad. Unos monstruos traspasan las normas de la naturaleza (los aspectos físicos) otros las normas sociales y psicológicas, pero ambos se juntan, en el campo del significado en la medida en la que normalmente, lo físico simboliza y materializa lo moral.³¹

Como mencionábamos al principio de este apartado, el ser humano se rige por dicotomías que facilitan su visión del mundo, le dan seguridad y estabilidad. Todo aquello que no sea definible y que rompa con dichas dicotomías es entendido como un peligro para la sociedad. Entendiendo al monstruo como el «otro», como lo que está ajeno a nuestra visión de lo que es la humanidad o lo humano, el autómatas se incluiría entre estos monstruos.

La pregunta es, ¿por qué el tema de los autómatas ha sido tan prolijo tanto en el cine como en la literatura? La ambivalencia atracción/repulsión sea quizá la clave; pues a pesar de ser opuestos, se conjuntan en el personaje del autómatas. Asimismo, la atracción/repulsión es uno de los mayores ingredientes del género de terror en el cine y la literatura. Sin embargo, ¿por qué no atrae algo que en principio debiera alejarnos?

[...] la circunstancia de que se despierte una incertidumbre intelectual respecto al carácter animado o inanimado de algo, o bien la de que un objeto privado de vida

³⁰ Cfr. José Miguel Cortés. *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona, Anagrama, 1997, (Col. Argumentos).

³¹ *Ibidem*, p. 18.

adopte una apariencia muy cercana a la misma, son sumamente favorables para la producción de sentimientos de lo siniestro. Pero con las muñecas nos hemos acercado bastante a la infancia.³²

Es cierto, el terror y la ansiedad, lo siniestro, nos atrae porque muchas veces podemos revivir ciertos mitos de nuestra infancia. Una creencia muy poderosa es que nuestros muñecos cobren vida, pues los niños (y adultos en ocasiones) vacían en ellos parte de sí mismos; se identifican con ellos, viven a través de ellos, incluso se encariñan con ellos al grado de creer que realmente son amigos y están vivos.

Los muñecos son los mejores amigos porque a los ojos del poseedor son perfectos, pues detentan todas las características que nos gustaría que el otro (amigo, compañero, amante) tuviera; es por eso que los autómatas son tan siniestros, pues a los ojos del creador deberían ser perfectos, la ambivalencia y lo que provoca insatisfacción es descubrir, o recordar, que no tienen vida.

Lo cierto es que lo siniestro siempre encubre la sublimación o realización de un deseo oculto o infantil, o la plasmación de una verdad oculta o reprimida. Al observar un monstruo (entendido como eso «otro» que no está vivo) se nos revela una parte de nosotros mismos que desconocemos y que despierta en nuestro interior la ocasión de expresar y proyectar algunos de estos deseos. Este encuentro con el «otro», con el replicante o el doble pone de manifiesto la verdad sobre el reverso de nuestra propia identidad, que cobra vida y es eso lo que termina atrayéndonos pero también nos confronta y atemoriza.

El monstruo, este ser que rompe con las leyes de la naturaleza y del orden establecido, nos atemoriza y también nos atrae porque reafirma el orden que anhelamos como seres humanos; nos horrorizan los monstruos (lo otro, lo diferente) porque en ellos está presente el concepto de desorden y caos. Está ligado con a la ambigüedad, a la ambivalencia y a la alteridad.

La ambivalencia hacia un autómata es la misma que suscita una muñeca que sonríe, se levanta o baila, y va también de la admiración al espanto. Sobre todo nos sobrecoge la ausencia de sentimientos o emociones, la mirada sin alma de sus ojos, el gesto mecánico y compulsivo, que recuerda el miedo atávico a los espíritus que, como los muertos vivientes, tienen también esta misma “vida afectiva” nula o atenuada [...]³³

³² Sigmund Freud. “Lo ominoso” en *Obras completas*. Buenos Aires, Amorrortu, 1989, p. 7.

³³ Gloria García Rivera. *Op. cit.*, p. 8.

2.2 Interrogantes éticos: “lo humano”

El concepto de hombre o humanidad ha evolucionado a lo largo de los siglos y de acuerdo a las culturas; sin embargo, estos conceptos se han ido conjuntando poco a poco para conformar una idea que, a pesar de ser plural, es más o menos homogénea.

Con respecto a lo anterior nos parece apropiado citar brevemente el libro de Max Scheler *La idea del hombre y la historia*, ya que así podremos conciliar el concepto de hombre aunque sea a grandes rasgos. Todo esto para confrontar esta idea más o menos global del hombre con el concepto de autómatas y sus evoluciones correspondientes. Una vez apuntaladas estas cuestiones podremos desembocar en el análisis de las obras elegidas.

En el libro de Scheler aparecen cinco ideas básicas sobre la noción de hombre a lo largo de los siglos. La primera, según el autor es la idea dominante y que aún prevalece en los entornos deístas (judíos y cristianos) y en todos los círculos vinculados a una iglesia. Esta idea no es producto de la fe religiosa sino de la creencia mítica o panteísta sobre la creación del hombre.

Esta historia narra cómo Dios nos creó a su imagen y semejanza mediante el barro. El hombre era una criatura que vivía en un estado paradisíaco y que fue corrompida por el pecado original, producto de la seducción del ángel caído. Posteriormente el hombre restableció su relación filial con Dios y se percató de su personalidad, libre albedrío y espiritualidad. Gracias a esta relación restablecida, el hombre puede alcanzar nuevamente el paraíso si cumple una serie de mandatos o deberes morales, o puede vivir en el pecado y alcanzar sólo el sufrimiento del infierno al morir.

Este mito tiene más poder e influencia sobre los hombres de lo que generalmente se sospecha. Incluso el que ha dejado de creer dogmáticamente en esas cosas, no por eso ha anulado en sí ni mucho menos –la figura-, el timbre estimativo de la autoconciencia humana, el sentimiento de la dignidad humana, que hallan sus raíces históricas en el contenido objetivo de esa fe.³⁴

Todas esas ideas que sobreviven por siglos afectan al hombre, aun al no creyente. La angustia, por ejemplo, que engendró el mito de la caída; o la idea de que Dios es nuestro padre y creador. Asimismo la idea de morir y no saber a qué lugar nos dirigiremos, si al cielo o al infierno; según nuestras buenas o malas acciones.

³⁴ Max Scheler. *La idea del hombre y la historia*. Buenos Aires, Ediciones Fausto, 1989, p. 20-21.

La segunda idea del hombre proviene de los griegos, y es la noción de *homo sapiens*. Es la idea que separa al hombre del animal. No se refiere a las diferencias en cuanto a la apariencia física, pues los monos se parecen al hombre, sino a la intelectual. Según Sheler, este concepto es una consecuencia del pensamiento de Dios como creador del hombre a su imagen y semejanza.

La filosofía clásica griega concibe este pensamiento por primera vez. Los griegos conciben la conciencia humana por encima de toda otra naturaleza; esto es, la razón. Mediante esta razón el hombre es capaz de conocer todo lo que lo rodea, los dioses, al mundo y a sí mismo. También es gracias a la razón que el hombre es capaz de ser creador de obras de arte mediante la *poiesis*. Y es gracias a la razón que el hombre puede obrar bien con sus semejantes.

La idea tercera proviene de los positivistas. Para ellos el hombre no posee una facultad racional sino que las diferencias entre hombre y animal provienen de la esencia. Todo ser vivo se compone por instintos y sensaciones. La llamada racionalidad, la voluntad, el libre albedrío y la iniciativa por hacer algo; así como el amor y los valores son sólo reflejos conscientes que actúan también en el mundo animal. El hombre es por tanto un ser instintivo, no un *homo sapiens*.

Eso que llamamos “espíritu”, “razón”, no tiene un origen metafísico propio y separado, no posee una regularidad elemental, autónoma, correspondiente a las leyes del ser, sino que representa una evolución prolongada de las mismas facultades psíquicas superiores que ya encontramos en los monos antropoides, un perfeccionamiento de la “inteligencia técnica” [...]³⁵

Para los positivistas toda acción está regida por los instintos, desde los más básicos hasta los más complejos, que abarcarían ya emociones y sentimientos. Los instintos se dividen primordialmente en tres: 1) Los instintos de reproducción con todos sus derivados (amor, instinto sexual, crianza de los hijos, libido) 2) Los instintos de crecimiento y poderío. 3) Los instintos que sirven a la nutrición en amplio sentido. Los instintos más complejos son los de servicio al prójimo, al servicio del yo, o los de conservación y desarrollo propios, entre otros.

La cuarta idea trata del hombre como ser espiritual. Esta idea afirma que la decadencia está en la esencia misma y el origen del hombre. Theodor Lessing afirma que el

³⁵ Max Scheler. *Op. cit.*, p. 37.

hombre ha enfermado de megalomanía por causa de su “espíritu” y ha anulado sus órganos sustituyéndolos por instrumentos; y refiriéndonos a esto podemos recordar la idea sobre la “negación de la voluntad de vivir” que declara Schopenhauer.

Según Lessing, el hombre es ególatra. Se vanagloria de tener consciencia y de alejarse por ello de los animales; y no por ello deja de ser víctima de la muerte y la enfermedad.

Esta teoría identifica la vida con el alma y el espíritu con la inteligencia técnica. El espíritu y la conciencia aparecen como el principio que destruye y aniquila la vida. El hombre en su historia ha perdido más de lo que ha ganado, no sólo por lo que se refiere a su ser y a su existencia, sino también por lo que se refiere a sus facultades metafísicas de conocimiento.

El hombre es un ser en decadencia que, a pesar de los avances tecnológicos e intelectuales, no puede alejar de sí por completo a la enfermedad ni a la muerte, a pesar de que haga todo lo posible por lograrlo.

La última idea postula que el hombre debe de ser responsable de sus actos y no debe escudarse bajo la idea de un Dios. El hombre debe emanciparse de Dios y aceptar su libre albedrío como una responsabilidad (existencialismo). O como dice Nietzsche “Si hubiera dioses ¿cómo podría yo consentir no ser dios?, por lo tanto, no existen dioses.”³⁶ Al aceptar la noción de que Dios no existe, el hombre queda libre y soberano de sí mismo y por tanto será entera e íntegramente responsable de sus actos.

Una vez desglosadas las cinco nociones básicas sobre el hombre que han surgido a través de los siglos, podemos ubicar más fácilmente las características que conforman al ser humano y enumerarlas para su abstracción:

- 1) La posesión de un alma independientemente de la creencia en un dios.
- 2) La posesión de la razón, la consciencia en general y de uno mismo y la inteligencia. Aquí pueden entrar también la memoria y la capacidad de soñar y ser conscientes de ello.
- 3) El poseer instintos. (Incluidos los instintos de supervivencia, amor y ayuda al prójimo)

³⁶ *Cit pos.*, Max Scheler. *Op. cit.*, p. 71.

- 4) La posesión de una inteligencia técnica que nos aleja de lo natural y nos convierte en seres decadentes y que sólo se preocupan por su supervivencia.
- 5) La capacidad de aceptar nuestros actos y ser responsable sobre los mismos.

Como mencionábamos en el apartado anterior, el autómatas o este ser sin vida que parece ostentarla, nos obliga a cuestionarnos o replantearnos la idea del ser o de la existencia misma; rompe con nuestro paradigma universal animado/inanimado, vivo/no vivo. Este ser nos empuja hacia cuestionamientos que influyen en el discurso sobre la identidad.

Ahora bien, todas las máquinas que han aparecido sobre todo en el fin de siglo pasado han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior. Nuestras máquinas, dice Donna Haraway, están inquietantemente vivas y, nosotros, atterradoramente inertes.

Mencionábamos al principio del capítulo y en el anterior que el autómatas ha sufrido una evolución a lo largo de su historia literaria y cinematográfica, lo cual veremos más claramente en el análisis de las obras. Sin embargo es prudente adelantar algo sobre lo que menciona Gloria García en su ensayo sobre los autómatas.

Los autómatas, en sus diversas formas literarias, se apropian de los impulsos afectivos, o emociones, sean “buenas” o “malas”. Por tanto, no cabe extrañarse de que la forma de adquirir alma, para estos autómatas, sea justamente la de participar en este laberinto de sentimientos, por más destructivos que sean, como aprende en carne propia Frankenstein.³⁷

Como clave final creemos que el rechazo hacia los autómatas es la carga siniestra que ostentan, como mencionamos al principio del capítulo. Pero es también el hecho de que poco a poco van adquiriendo sentimientos cada vez más humanos, lo cual es todavía más siniestro, pues va desdibujando la frontera entre lo humano y lo no humano. Esto nos lleva a cuestionamientos sobre la verdadera conceptualización del ser humano y la humanidad.

³⁷ Gloria García Rivera. *Op. cit.*, p. 12.

Proyección del autómatas

“Lo bello es el comienzo de lo terrible
que todavía podemos soportar.”
Rainer María Rilke

“Hay que llevar verdaderamente el caos
dentro de sí para poder engendrar
una estrella danzarina.”
Zarathustra

3.1 “El hombre de la arena”

Ernest Theodor Amadeus Hoffman nació en Königsberg, Alemania el 24 de enero de 1776 y murió en Berlín el 25 de junio de 1822. Fue escritor, pintor, cantante y uno de los principales representantes del Romanticismo en la época. Estudió derecho en la Universidad de Königsberg, pero lo dejó para dedicarse a la escritura y las artes, debido a la derrota de Prusia por parte de Napoleón.

La figura de Hoffman destaca sobre todo en la escritura y sus relatos inspiraron diversas obras musicales como óperas, ballets y piezas para diversos instrumentos. Un ejemplo son los ballets “El cascanueces” y “Copelia”, basados en los cuentos “El cascanueces y el rey de los ratones” y “El hombre de la arena” respectivamente. Asimismo, Hoffman fue una gran influencia para escritores como Edgar Allan Poe y Théophile Gautier.

Las obras fantásticas de Hoffman se caracterizan por ser portadoras del efecto siniestro, mezcladas con horror, suspenso y la aparición de sucesos sobrenaturales. Entre sus obras más famosas encontramos *Los elixires del diablo*, “Los autómatas”, “Vampirismo”, y muchísimos cuentos más.

Hoffman queda inscrito en el movimiento romántico de la época, que se caracteriza por ser la reacción artística contra el Racionalismo y la Ilustración. En el Romanticismo lo que impera en las obras es la exaltación de los sentimientos así como su relación con la naturaleza, el paisaje, la vida y la muerte. Algunas de sus características son:

- Retorno al origen, exaltación de los sentimientos y los instintos.
- Rebeldía, libertad e individualidad. Contemplación de uno mismo y lo que lo rodea (paisaje, viajes etc.).
- Suicidio como el viaje definitivo. Retorno trágico a la naturaleza.

- La naturaleza tiene una relación con los estados de ánimo (Rousseau).
- El lenguaje se considera divino. El poeta es creador, *demiurgo*.

Una de las particularidades imperantes en las obras literarias es que sus protagonistas no son personajes equilibrados; es decir, que se dejan llevar por sus sentimientos y no por la razón. Se alteran fácilmente y en la mayoría de los casos terminan suicidándose.

Ahora bien, “El hombre de la arena” (*Der Sandmann*) es un cuento publicado en 1817 que venía incluido en el libro *Piezas Nocturnas (Die Nachtstücke)*. El relato comienza de forma epistolar, Nataniel escribe a su amigo Lotario sobre un acontecimiento que lo ha turbado sobremanera, pero que para poder contárselo, primeramente deberá relatarle un suceso de su infancia.

Nataniel cuenta que cuando era niño, él y su hermana casi no veían a su padre más que a la hora de comer. Por las noches les contaba cuentos y todos se reunían en la sala para convivir. Sin embargo había días en los que su padre se encontraba taciturno y su madre muy triste. Esos días no había cuentos, sino que la madre de Nataniel los mandaba a dormir temprano argumentando que “venía el hombre de la arena”, y en efecto, Nataniel escuchaba pasos sobre la escalera, lentos y pesados.

Cierto día llegó el hombre de la arena, Nataniel no aguantó la curiosidad y le preguntó a su madre quién era este famoso ser que ponía a su padre sombrío y a ella melancólica. Su madre le argumenta que es sólo un decir, que simplemente insinúa que ya tienen sueño y que los ojos se les cierran como si tuvieran arena. Nataniel no queda satisfecho con tal explicación y le pregunta lo mismo a la nodriza de su hermana. Ésta le cuenta que el hombre de la arena es un ser malvado que les echa arena en los ojos a los niños que se portan mal y no se quieren dormir. La arena hace que los ojos se salgan de sus órbitas y se los arranca para dárselos de comer a sus hijos. Estos hijos viven en la luna y tienen picos puntiagudos para picar y tragar los ojos.

Nataniel queda horrorizado con la historia, pero víctima de la curiosidad infantil, se aguanta el miedo y se esconde en el laboratorio de su padre para poder observar directamente al hombre de la arena. Aterrorizado descubre que este famoso ente era el abogado Coppelius, un “amigo” de la familia que disfrutaba atormentando a Nataniel y su hermana, pues su apariencia física era grotesca y malvada.

Coppelius descubre a Nataniel escondido e intenta arrancarle los ojos, pero se detiene ante las súplicas de su padre. El abogado tarda meses en regresar a la casa de Nataniel, pero cuando lo hace, su padre muere víctima de un experimento alquímico que salió mal. Lo terrible, escribe Nataniel, es que hacía unos días se apareció un vendedor de barómetros en su casa, quien se hacía llamar Coppola, empero, era idéntico al abogado Coppelius, lo cual forzó a Nataniel a correrlo a empujones.

Nataniel sufre atormentado por la figura del hombre de arena, hasta que va a visitar a su amigo Lotario y su prometida Clara. Esta visita hace que su malestar disminuya, aunque a veces tiene pensamientos en los que el hombre de la arena le roba a su prometida Clara, quien se revuelca en un círculo de fuego y sus ojos le saltan de sus órbitas cayéndole en el pecho al aterrorizado Nataniel.

El protagonista regresa a su casa, con el ánimo un poco mejorado, pero descubre nuevamente al vendedor de barómetros que ahora alega vender ojos, “bellos ojos”. Nataniel, alentado por los consejos de Clara y Lotario, intenta calmarse, le compra un catalejo y lo despide entre las risas macabras y perturbadoras del vendedor. El personaje prueba el catalejo y sorprendido por su nitidez, descubre a la hija de su maestro de física sentada como siempre en la ventana de enfrente. Nunca le había prestado atención, pero gracias al catalejo pudo observar la perfección de su rostro y figura.

Días después queda invitado a la fiesta de presentación en sociedad de Olimpia, hija de su maestro Spalanzani. Nataniel asiste feliz por poder acercarse a la bella Olimpia, quien canta, toca el piano y baila con una extraña entonación de campana y un ritmo como mecánico. Todos parecen notar algo extraño en la chica excepto Nataniel.

Nuestro personaje queda perdidamente enamorado de Olimpia, olvidando a su madre, Clara y Lotario. Los estudiantes de su clase se burlan de él, pero piensa que es envidia. Cierta día en el que decide pedirle matrimonio a Olimpia, Nataniel va a casa de Spalanzani. Escucha un barullo terrible y descubre a éste peleando con Coppelius. Ante su mirada atónita observa que están jalando a Olimpia, uno la tiene por los pies y el otro por la cabeza. “Es mía...yo construí el mecanismo...pero los ojos los hice yo...invertí veinte años en ella...”

Nataniel, furioso intenta salvar a su amada, pero en el forcejeo Olimpia literalmente se desarma y sus ojos caen sobre el pecho del contrariado Nataniel. Éste queda loco y

desvaría unos meses, aunque luego se recupera gracias a los cuidados de Clara y sus amigos. Nataniel parece haber olvidado el incidente con la autómatas Olimpia, pero un día, paseando por algún parque, Clara y Nataniel suben a una torre y desde ahí, con el catalejo de Coppola, el protagonista logra vislumbrar a lo lejos al abogado Coppelius. Enloquecido intenta tirar a Clara, pero Lotario la salva y bajan juntos. Nataniel, desvariando, se cae de la torre y se destroza el cráneo.

Debemos recalcar que el cuento fue escrito en una época en la que, como mencionábamos en el capítulo primero, existía un furor por las máquinas y la creación de autómatas. El tema de los mecanismos animados fue uno de los predilectos de Hoffman, ya que los autómatas aparecen en varios de sus cuentos. Asimismo, el cuento está estructurado de forma que lo siniestro y lo fantástico queden enfatizados y logren causar ese efecto en el lector: angustia, perturbación.

Podemos iniciar el análisis con el título del cuento, hilo conductor de toda la historia. El arenero, *the sandman*, es un personaje del folclore anglosajón, el cual se dedica a traer sueños agradables a los niños, echándoles arena mágica en los ojos. Se supone que la sensación de somnolencia y comezón en los ojos se debe a la arena que este personaje arroja para que no puedan abrirlos y se queden dormidos.

“Mr. Sandman” (1842) o “Ole Lukøje” (en danés), es la versión que Hans Christian Andersen hace sobre el cuento de los hermanos Grimm. En éste se cuentan los sueños que tiene un niño durante una semana, producto del trabajo del arenero.

El personaje aparece descrito de forma peculiar, se supone que ama a los niños y se sienta en sus camas mientras duermen para contarles historias. Este ser lleva puesto un traje extraño el cual cambia de color. En una mano lleva un paraguas que tiene muchas imágenes, el cual pone en las cabeceras de los niños que se portan bien y hace que sueñen historias maravillosas durante toda la noche. En la otra mano lleva un paraguas sin imágenes el cual utiliza para los niños que no se portan bien. Estos niños no sueñan nada, y además no pueden dejar de moverse durante toda la noche.

El arenero ha sido la inspiración para diversas películas del mismo nombre. También canciones como “Mr. Sandman” de Chordettes y “Enter Sandman” de Metallica. Asimismo la figura del arenero sirvió de inspiración para Hoffman en su cuento, sin

embargo este personaje aparece totalmente tergiversado del bondadoso ser que quiere a los niños.

El comienzo de “El hombre de la arena”, como mencionamos en el resumen, es epistolar. Desde el principio Nataniel se nos presenta como un personaje turbado emocionalmente. Le cuenta a su amigo Lotario el terrible suceso de su infancia que revivió apenas volvió a ver a Coppola, el vendedor de barómetros. Para Freud y Caillois, la angustia del hombre frente a un mundo determinado, se centra en cuatro elementos que están estrechamente vinculados: a) temor a la muerte y deseo de la inmortalidad; b) pavor a la mutilación, especialmente de los ojos y el pene; c) la duplicidad del ser humano, la aparición del doble y pérdida de la identidad; d) la promiscuidad entre lo orgánico e inorgánico, entre lo humano y lo no humano, entre lo animado y lo inanimado.³⁸

En “El hombre de la arena” aparecen las tres últimas situaciones, las cuales son las que dan el efecto siniestro de la obra, a pesar de que desde el principio hay indicios acerca del trágico fin del personaje. Para Freud, lo siniestro se ve enfatizado cuando los temores infantiles como la pérdida de los ojos o la reavivación de experiencias inconscientes reprimidas surgen nuevamente ante el individuo adulto, ese retorno de las cosas que fueron familiares y cuya aparición sólo provoca horror y espanto.

Claramente es lo que le ocurre a Nataniel al principio del cuento, y la explicación que hace a Lotario sobre este temor se debe precisamente a la reaparición del personaje más cruel e infame de su primera infancia. Incluso recuerda la fecha específica en la que ocurre el incidente, claro indicio de su consternación.

La primera descripción que hay del hombre de la arena es la que hace la madre de Nataniel al pequeño cuando pregunta por él, le cuenta prácticamente la historia folclórica que mencionábamos al principio. Sin embargo, la imagen queda completamente distorsionada cuando Nataniel pregunta lo mismo a la nodriza, quien le cuenta, literalmente:

Es un hombre muy malo, que viene a buscar a los niños que no se quieren ir a la cama y les arroja puñados de arena a los ojos, hasta que saltan sangrando de sus órbitas. El hombre de la arena los recoge y los mete en un saco y se los lleva a sus crías como

³⁸ Cfr. José Miguel Cortés. *Op. cit.*, p. 32.

alimento. Éstas tienen su nido en la luna, sus picos son curvos como los de las lechuzas y con ellos devoran los ojos de los niños desobedientes.³⁹

La anciana le cuenta esto a Nataniel siendo un niño y por ende fácil de impresionar, la imagen del hombre de la arena lo persigue en sus pesadillas y en las historias fantásticas que él mismo inventa. Hasta ahora la narración es en primera persona, pues Nataniel es quien narra lo sucedido a Lotario su amigo, asimismo la carta está escrita en pretérito y copretérito. Sin embargo, dentro de la misma carta, hay una parte en la que el narrador emplea el tiempo presente⁴⁰ y es justamente cuando Coppelius descubre a Nataniel escondido en el armario. Cuando este último descubre también quién es el hombre de la arena.

Imagínate un hombre grande, de hombros anchos, con una cabeza gruesa e informe, un rostro amarillento y unas pobladas y grises cejas bajo las que brilla un penetrante par de ojos verdes como un gato, con una enorme y fuerte nariz por encima del labio superior. Su boca torcida se contrae a menudo en una risa maligna y taimada, y entonces se le marcan en los carrillos un par de manchas de color rojo oscuro, a la vez que un sonido extrañamente silbante se escapa entre los apretados dientes.(p. 238)

Podemos observar a un ser completamente repulsivo, cuya imagen no se ha borrado de la mente del personaje, incluso recuerda la forma en la que vestía.

Coppelius se presentaba siempre con una cerrada y anticuada levita gris ceniza y chaleco y pantalones del mismo color, medias negras y zapatos de pequeñas hebillas. Llevaba una pequeña peluca que apenas le llegaba a cubrir la coronilla, los rizos caían por encima de las orejas, grandes y rojas, y de la nuca sobresalía un torcido y ancho mechón que dejaba ver el broche de plata que sujetaba la plisada chalina. Toda su figura era en realidad abominable y repelente; pero lo que más nos repugnaba a los niños eran sus grandes manos huesudas y velludas, que hacían que ya no nos apeteciera aquello que él había tocado. (p. 238)

La descripción del traje desentona totalmente con el colorido traje del arenero original. Éste es un ser por demás grotesco y sin nada de color, aunque podemos inferir que la prolífica imaginación de Nataniel acentuó aún más la horrible fisonomía de Coppelius.

³⁹ E.T.A, Hoffman. "El hombre de la arena" en *Cuentos de Hoffman*. México, Libros del rincón, 2002, pp. 235-236. (Cada vez que se cite de la presente obra, se indicará entre paréntesis junto al fragmento la página de la cual éste fue tomado).

⁴⁰ Este recurso es para que, como se dice comúnmente, nos pongamos en los zapatos del personaje. Pues la imagen que crea con el cambio de tiempo es instantánea, y por tanto cercana.

Además es un ser que disfrutan torturando a los niños, como la figura que la nodriza le plasma a Nataniel. Esto hace que nos parezca aún más cruel y repulsivo.

Nataniel, ante la terrible visión del abogado, inmediatamente relaciona su imagen con el presagio de alguna desgracia, pues aparece ante él como un ser infernal, rodeado de fuego y llamas debido a los experimentos de alquimia. Asimismo, Nataniel mira a su padre y lo desconoce, declara que sus facciones aparecen crispadas y parecen diabólicas, iguales a las de Coppélius. La escena se intensifica aún más cuando Coppélius moldea unos lingotes de metal con un yunque.

“Me pareció como si saltaran por todas partes múltiples rostros humanos, pero sin ojos...En su lugar, unos asquerosos y profundos agujeros negros. –¡Ojos aquí! ¡Ojos aquí!- exclamó Coppélius con una voz sorda y atronadora.”(p. 240) Una vez más aparece el terror y el motivo recurrente en la obra, los ojos, el terror atávico de la castración. La imagen culmina terriblemente, Nataniel es descubierto, pues se derrumba en el piso por la impresión. Coppélius lo toma e intenta arrancarle los ojos.

Me levantó y me colocó sobre el fogón, de forma que la llama comenzó a chamuscar mi pelo. –Ahora ya tenemos ojos...,ojos..., un hermoso par de ojos infantiles-mascullaba Coppélius mientras cogía puñados de entre las llamas unos guijarros ardientes para arrojármelos a los ojos. (p. 240)

El padre de Nataniel implora por los ojos y la vida de su hijo. Coppélius “lo perdona”, no sin antes exclamar:

-Que el muchacho conserve sus ojos y aprenda lloriqueando su lección en el mundo; pero ahora quiero observar con atención el *mecanismo* de sus pies y sus manos. Y dicho esto me cogió con fuerza y, haciendo crujir mis huesos, me descoyuntó pies y manos colocándolos en sitios diversos. –Hay algo que no cuadra. ¡Con lo bien que estaba! ¡El *viejo* sabe hacerlo!- murmuraba Coppélius. Después, todo a mi alrededor se oscureció, y una fulgurante convulsión me sacudió nervios y huesos...Ya no sentí nada. (p. 242, el subrayado es nuestro)

Hay dos palabras claves en este párrafo, las cuales marcamos con cursiva. Mecanismo es una. Coppélius observa el mecanismo de los pies y las manos de Nataniel, como si éste fuera una máquina, o alguna suerte de autómatas. Exclama luego que está bien, que el viejo sabe hacerlo. ¿Qué viejo? Ya en una segunda lectura nos damos cuenta que el viejo al que se refiere es Spalanzani, el futuro maestro de física de Nataniel, quien invierte más de veinte años en crear a Olimpia, su mejor autómatas.

Esto lo veremos más adelante. Empero es importante recalcar que el destino de Nataniel está escrito desde su infancia y desde este encuentro con Coppelius, pues la figura lo perseguirá por siempre, en su mente y en su realidad. Hay diversas marcas en el cuento, pistas que nos hablan sobre el futuro del personaje.

Esta escena será el hilo conductor de toda la historia, pues es cuando el lector conoce al hombre de la arena de Nataniel y al igual que este personaje, lo asocia con algo maligno o aciago. La figura de Coppelius se transforma en algo amenazante, siniestro y malvado, irrumpe desde el principio en la vida del personaje y destruye el orden familiar y todo lo querido para él. Asimismo la figura siniestra del hombre de la arena se nos presenta como amenazante no sólo por su estrecha relación con la alquimia o la destrucción del orden (y por tanto la seguridad) en la vida de Nataniel, sino también por su sombría relación con la pérdida de los ojos.

Freud, como mencionábamos, relaciona lo siniestro con el complejo de castración, es decir, la pérdida de algún miembro, pero sobre todo uno tan importante como los ojos. La mirada es un motivo recurrente en el cuento, pero lo es también en *Metrópolis* y *Blade Runner*, sea por su clara relación intertextual o por su estrecha relación con lo siniestro.

“La experiencia psicoanalítica nos recuerda que herirse los ojos o perder la vista es un motivo de terrible angustia infantil. Este temor persiste en muchos adultos, a quienes ninguna mutilación espanta tanto como la de los ojos.”⁴¹ Quitarse los ojos es el castigo que Edipo se autoinflige por matar a su padre, en “El hombre de la arena” la pérdida de los ojos está asociada también con la pérdida o muerte del padre.

Como ya vimos, el destino trágico del personaje se nos revela desde el principio. Y así como el sino de los griegos, es imposible huir de él. Después del encuentro tan espantoso con el hombre de la arena, el padre de Nataniel muere a causa de un accidente alquímico, y Coppelius es el responsable.

El abogado huye pero no desaparece de la vida de Nataniel. Reaparece, pero disfrazado como el vendedor de barómetros Giuseppe Coppola. El disfraz no engaña a Nataniel, sino que la figura del hombre de la arena revive en el alma de nuestro personaje y aún con más fuerza y terror que en su infancia.

⁴¹ Sigmund Freud. *Op. cit.*, p. 7.

La aparición del vendedor de barómetros es nuevamente un presagio de muerte, pero ahora se refiere a la muerte de Nataniel; y éste, aunque lo sospeche, no lo puede comprobar del todo. Nosotros en segunda lectura sabemos que es parte del sino del personaje.

Ahora bien, Clara, la prometida de Nataniel, le responde la carta, pues sin querer lee la de Lotario. En principio afirma que se consternó muchísimo, pero su hermano la calmó. Después intenta explicarle a Nataniel que todo es producto de su imaginación, que el hombre de la arena existe sólo en su mente y que no podrá hacerle daño a ella ni a él. Literalmente le dice que hablando con Lotario, ambos llegan a la conclusión de que:

Si existe un poder oscuro que, traicionero, enhebre su hilo dentro de nosotros y nos arrastre por un camino pernicioso que nunca habríamos emprendido..., si existe un poder así, tiene que formarse dentro de nosotros, [...] Lotario añade que ese sombrío poder físico, si nos hemos entregado a él, arrastra e introduce en nuestro interior extrañas figuras que el mundo exterior arroja en medio del camino. De tal forma, como creemos en maravillosas falacias, sólo concebimos aquel espíritu que corresponda a esas figuras. Es el *fantasma de nuestro propio yo*, cuyo íntimo parentesco y cuya profunda influencia sobre nuestro ánimo nos arroja al infierno o nos lleva al cielo. (p. 247, el subrayado es nuestro)

Todo lo que le dice Clara a Nataniel proviene de un espíritu racionalista (no muy apreciados en esa época). Explica que todo lo que le sucede está dentro de él y él mismo lo provoca. Lotario, igualmente racionalista, añade que todo el mal que provoquen los fantasmas que nos acosan son simplemente reflejo de nosotros mismos. Esto que dice es de suma importancia, pues recordemos que otro aspecto de lo siniestro está en el doble. Retomando un poco el capítulo pasado, el doble es, en la mayoría de los casos, el reflejo de nosotros mismos. El doble representa todo aquello que está oculto o que debe permanecer oculto en el ánimo de las personas, pues como seres pertenecientes a una sociedad de orden, deben reprimir sus deseos y pensamientos más perversos.

Esto explica lo que le pasa a Nataniel, todas sus acciones repercuten de manera fatal en su vida, pues está acosado constantemente por los fantasmas de su pasado. Los actos del personaje son propios de un espíritu enfermo, y lo único que logra es culminar con la cabeza destrozada en el pavimento. Empero, los fantasmas del personaje se ven representados en la narración con otro motivo recurrente en el cuento, la aparición de múltiples dobles y la repetición de ciertos sucesos. Ambos, casos típicos de lo siniestro.

Continuando con la narración, nuevamente le escribe Nataniel a Lotario, enfadado porque Clara leyó la otra carta. Pero según él ahora está más tranquilo, pues rectificó con su profesor de física Spalanzani, que Coppola es sólo un vendedor de origen piamontés. Luego le describe a su amigo cómo es este profesor “Este catedrático es un tipo estrafalario y asombroso. Un hombre pequeño, regordete, una cara con pómulos marcados, nariz afilada, labios sobresalientes y ojos pequeños y penetrantes.”(p. 249) La descripción “estrafalaria” del profesor se repite en la mayoría de los demiurgos en las obras en las que aparece este personaje.

Nataniel continúa su carta contándole a Lotario que cierto día pudo ver a la hija de este profesor.

Hace poco, al subir a su casa, me di cuenta de que una *cortina* que habitualmente permanecía cerrada, cubriendo una puerta vidriera, dejaba abierta una rendija a un lado. Ni yo mismo sé *por qué ni cómo* miré por ella, impulsado por la curiosidad. Una mujer alta, muy delgada, de proporciones perfectas y maravillosamente vestida estaba en la habitación sentada ante una mesita sobre la que había apoyado ambos brazos, con las manos enlazadas. Estaba sentada frente a la puerta, de forma que pude ver bien su rostro angelical. Parecía no verme. En realidad, sus *ojos* tenían algo rígido, casi diría como si no pudiera ver; me dio la impresión de que dormía con los ojos abiertos. Me sentí muy *inquieto* y por ello me deslicé rápidamente hasta el auditorio, que estaba a mi lado. (p. 249, el subrayado es nuestro)

Ésta es la última carta de Nataniel. El narrador interviene haciendo un llamado al lector, pidiéndole que crea en la medida de lo posible en lo siguiente que le pasó a Nataniel, pues a él se lo contaron e hizo lo mejor posible para reconstruir la historia. El párrafo anteriormente citado es de suma importancia, pues es el primer encuentro de Nataniel con Olimpia.

Notemos que ella está en una habitación que siempre estaba cubierta por una cortina. Pero en esa ocasión dejaba entrever una rendija. Olimpia está detrás de ese velo, Nataniel no la puede vislumbrar, pero al entrar y correr la cortina, aquello que debiendo permanecer oculto, se revela. Es aquí cuando ya no hay marcha atrás, Nataniel ve al autómatas, lo siniestro ha surgido y ya no podrá salvarse.

Al principio Nataniel se dice incómodo, a pesar de que no niega la portentosa belleza de Olimpia, la susodicha hija de Spalanzani. La muchacha es bella, muy bella, pero no olvidemos que estaba detrás de una cortina, su belleza esconde algo siniestro, algo que condenará a Nataniel, encaminándolo a su destrucción.

El narrador cambia, no volvemos a escuchar la voz “directa” de Nataniel. La nueva voz narrativa suplica al lector le crea. Siguiendo la lectura descubrimos que es conocido o amigo de Clara, pues antes de continuar la narración la describe física y emocionalmente.

Dice que Clara es un ser que no es bello en el sentido común de la palabra, pero su fisonomía es tal que los pintores y escultores alabarían su justa y casi perfecta proporción. Sus ojos son puros como lagos azules (en contraste con los de Olimpia cuya descripción a lo largo de la obra es “que carecen de mirada”, que parece “como si durmiera despierta”, u ojos fijos “como muertos”) y su cabello es como el de Magdalena. En cuanto a su carácter, dice que es un ser alegre, despreocupado y un tanto ingenuo, y que muchas veces se la consideraba insensible, prosaica y fría. Clara, como su mismo nombre lo dice, es un ser amable e infantil, sencilla y casta; muchas veces se la compara con un ángel.

Luego de la descripción, el narrador continúa con la visita de Nataniel a la casa de Lotario y Clara. En ésta ocurren varios incidentes, Clara se fastidia de los tormentos y presagios de Nataniel, e incluso él la ofende llamándola autómata insensible y afirma que no lo ama pues no lo entiende; razón por la cual Lotario lo reta a duelo. Finalmente Clara interviene y los amigos se perdonan.

En la visita de Nataniel, éste escribe un poema sobre sus más grandes temores. En éste describe:

Por fin, cuando ya se encuentran en el altar para desposarse, aparece el horrible Coppelius y toca los dulces ojos de Clara. Éstos saltan sobre el pecho de Nataniel, ardiendo y bullendo como chispas ardientes. Coppelius le arroja en un círculo de fuego llameante que gira con la rapidez de una tormenta y le arrastra, aullando y rugiendo. Se oye un bramido [...] como negros gigantes de blancas cabezas enfrentados en una lucha furiosa. Pero a través del fiero rugido le llega la voz de Clara: «¿No puedes mirarme?» Coppelius te ha engañado, no eran mis ojos lo que llameaba en tu pecho, eran unas gotas ardientes de tu propia sangre. [...] Nataniel mira a Clara a los ojos, pero es la muerte quien la está mirando, sonriente, con los ojos de Clara. (p. 257)

Los acontecimientos que ocurren en este poema son de suma importancia. Pareciera que el mismo Nataniel está escribiendo su fin. La repetición de sucesos y aparición de dobles es constante en toda la narración. El fuego, los ojos que saltan sobre el pecho de Nataniel, y la muerte que sonrío al mismo.

Nataniel regresa a casa con la sorpresa de que su departamento se ha incendiado. Una vez más aparece el fuego, el cual destruye parte de la vida del personaje. Primero el horno al que intenta arrojarlo Coppelius, luego la explosión que mata a su padre y

finalmente el incendio de su casa, el cual se inicia en la botica. ¿Casualidad? Es indudable que no es así, pues Nataniel se muda frente a la casa de Spalanzani y justo frente a la ventana desde la cual puede mirar a Olimpia.

Cierto día toca a su puerta Coppola. Nataniel tratando de calmarse bajo los argumentos de Clara, lo corre de su casa. Pero Coppola logra entrar en la habitación y le dice que vende ojos, bellos ojos. Nataniel aún más horrorizado, pregunta que cómo es posible que tenga ojos. Luego Coppola saca una infinidad de gafas y catalejos, que va dejando sobre la mesa, “[...]cada vez eran más feroces las llameantes miradas que dirigían sus rayos, rojos, brillantes, sobre el pecho de Nataniel.” (p. 263 El motivo de los ojos sobre el pecho se repite por segunda vez). Éste compra un catalejo y obliga al piamontés a irse, el cual al bajar las escaleras lanza una risa estridente y horrible.

Nataniel, con el catalejo, mira a Olimpia sentada como siempre en la misma posición y en el mismo lugar. A penas la mira descubre que es irresistible y seductora. “Únicamente los ojos le parecieron fijos, como muertos. Pero, a medida que miraba más y más a través del anteojo, le pareció como si los ojos de Olimpia irradiasen pálidos rayos de luna. Tuvo la sensación de que por primera vez nacía en ella la capacidad de ver [...]” (p. 266) Este fragmento es importante pues es cuando le “roban” los ojos a Nataniel. El estudiante mira a través del catalejo y sus propios ojos dotan al autómata de mirada.

Los días siguientes intenta mirar a Olimpia otra vez, pero una cortina cubre la ventana. Totalmente descorazonado exclama “¡Oh, tú, mi dulce y maravillosa estrella de amor! ¿Es que sólo has salido para volver a oscurecerte en seguida y dejarme abandonado en esta negra noche sin esperanzas?” (p. 266) Aquí está claro que ocurre una advertencia al personaje, sin embargo Nataniel está ya tan turbado emocionalmente y ciego por el catalejo que no podrá escapar del destino que se ha escrito desde el principio.

Posteriormente y para felicidad del personaje, lo invitan a la fiesta de presentación en sociedad de Olimpia. Asiste muchísima gente, por lo que Nataniel no puede mirar de cerca a su amada y la mira con el catalejo.

Olimpia, engalanada con un gusto exquisito, era admirada por su belleza y sus perfectas proporciones. Sólo se notaba algo extraño, un ligero *arqueamiento del talle*, posiblemente debido a que su talle de avispa estaba en exceso encorsetado. Andaba con una especie de *rigidez*, que desagradaba y atribuían a su timidez natural, acentuada por encontrarse ahora en sociedad. El concierto comenzó. Olimpia tocaba el piano con gran habilidad e incluso cantó un aria con *voz sonora* y brillante que parecía el vibrante *sonido de una campana*. (p. 267 el subrayado es nuestro).

En esta descripción Olimpia aparece por fin en sociedad. Todos los invitados parecen notar algo extraño en ella, pero tratan de justificarlo con algún pretexto o razón insulsa (posteriormente se dice que ella es retrasada). Olimpia toca el piano casi como una máquina y canta con el sonido de una campana; pero nadie le da importancia. Nótese igualmente que Nataniel se enamora más y más de Olimpia cuando la mira con el catalejo, y siguiendo con la narración, a él le parece que ella lo mira con fervor.

Nataniel se da cuenta de que nadie invita a bailar a Olimpia, y enseguida se acerca a ella y toma su mano.

La mano de Olimpia estaba fría como el hielo. Nataniel se sintió recorrido por un alud glacial. Miró fijamente a los ojos de Olimpia, que le respondieron llenos de amor y anhelo. Y en ese mismo momento pareció que comenzara a latir el pulso de la fría mano y a correr la sangre por sus venas. (p. 268)

Nataniel es quien le confiere vida al autómatas. Ciego de amor, o por el catalejo, logra apenas vislumbrar la mirada muerta, la rigidez al bailar y las manos heladas de Olimpia, como las de un muerto; empero, su corazón enfermo hace que Olimpia aparezca viva, al grado de conferirle calor a su cuerpo y vida a su mirada.

Nataniel se embriaga cada vez más de vino y de Olimpia. Todos se burlan de él pero no lo nota. Comienza a hablarle de amor, cosas que ni él ni ella comprendían, pero Olimpia sólo lo mira fijamente y exclama “Ah...ah...” como el balbuceo de una criatura que intenta hablar o que apenas está aprendiendo a hacerlo.

Cierto día Segismundo, un amigo de Nataniel, le pregunta el por qué de su gran amor por Olimpia.

Nos ha parecido, ¡y no te enfades hermano!, extrañamente rígida e inanimada. Su figura es hermosa, así como su rostro, eso es cierto y podría considerarse como tal si su mirada no careciera hasta ese punto de un rayo de vida, casi diría, si no fuera ciega. Su paso es extrañamente comedido, cada uno de sus movimientos parece producido por una maquinaria. Su actuación, su canción, tiene el compás desagradablemente correcto e insípido de una máquina cantante, al igual que su baile. A nosotros, Olimpia nos pareció inquietante, no quisimos tener nada que ver con ella. Nos parecía como si sólo se hiciese pasar por un ser vivo. Sin embargo, algo extraño tenía de común con ellos. (p. 272)

Nataniel furioso, alega que sólo los caracteres poéticos logran entender a Olimpia, que ella lo entiende y vive sólo para él; incluso afirma que ella es la única que le explica

todo y le aclara todo sobre su existencia. Nataniel se enajena cada vez más, se muestra egoísta y narcisista; sólo “vive” para Olimpia, o sólo vive para que ella lo escuche y haga exactamente lo que, según él, debe hacer una amante (en el sentido más puro de la palabra). No teje, no cose, no mira por la ventana, no juega con un perrito; simplemente se sienta inmóvil con los ojos fijos en su amante.

Un día, animado por las palabras de su profesor, Nataniel decide proponerle matrimonio a Olimpia. Pero al llegar a casa de Spalanzani, oye una lucha. Al entrar mira a Coppola y a su maestro luchando. Uno jala a Olimpia por los pies, el otro por los brazos. El primero argumenta que él hizo los ojos, el otro dice que él construyó el mecanismo. Coppola, por ser más fuerte, logra lanzar a Spalanzani, llevándose a Olimpia destrozada. “Nataniel quedó petrificado. Había visto con demasiada claridad que el rostro de cera, de una palidez mortal, de Olimpia no tenía ojos. En su lugar había sólo unos huecos negros. No era más que una muñeca sin vida.” (p. 276)

Spalanzani encolerizado exige a Nataniel que persiga a Coppola

Síguele...síguele...¿Por qué dudas? Coppelius..., Coppelius me ha robado mi mejor autómeta...Veinte años dedicados a él..., poniendo en ello cuerpo y alma...La maquinaria..., la lengua..., el caminar..., mi..., los ojos..., los ojos que te he robado...(p. 276)

En seguida, Spalanzani lanza los ojos de Olimpia sobre el pecho de Nataniel, quien se vuelve completamente loco y exclama muchas tonterías, entre las cuales destacan “círculo de fuego” y “muñequita de madera”. Está claro que el poema que escribe Nataniel a Clara se cumple al pie de la letra; es turbadoramente exacto. Primero el círculo de fuego, que hace referencia al incendio del departamento. Luego la lucha de los gigantes; Spalanzani vs Coppelius. Posteriormente Coppelius roba los ojos a Clara y los arroja sobre el pecho de Nataniel; son los ojos de Olimpia los que arroja Spalanzani. Y por último la muerte que sonrío; escena que se ve al final del cuento.

Nataniel queda loco, pero aparentemente se cura gracias a los cuidados de Clara y su madre. Sin embargo un día de paseo por la ciudad Nataniel y Clara suben a una iglesia. El primero mira con el catalejo el paisaje y logra ver la figura de Coppelius; enseguida enloquece e intenta tirar a Clara, exclamando exactamente lo mismo que la primera vez que perdió la razón. Lotario logra salvar a su hermana y Nataniel cae estrellando su cabeza en el pavimento.

El final de Nataniel es el mismo que el de Olimpia, nuevamente le roban sus ojos, pues mira por el catalejo y ve al hombre de la arena. Su cabeza queda destrozada al igual que la de Olimpia. Cabe señalar que ambos personajes comparten el mismo destino, pues son dobles.

A lo largo de toda la historia, la aparición de dobles de todos los personajes es constante. El más innegable de los casos es el de Coppelius y Coppola; ya que al final del cuento realmente sabemos que es la misma persona. En todo caso se puede decir que Coppola es el doble de Coppelius.

En segundo lugar, Olimpia es el doble de Nataniel, su destino es finalmente el mismo. Para afirmar esto debemos retomar un poco el mito de Narciso. Este personaje, hijo de la ninfa Liríope, se enamora de su propio reflejo, el cual contempla en un manantial. Al mirarse queda perdidamente enamorado de su imagen, intenta tocarla, pero en vano. Se lamenta en demasía pues cuando extiende los brazos, el reflejo hace lo mismo. Cuando habla, el otro parece hablarle también. Cuando intenta besarle, el otro acerca los labios. Sin embargo, nunca puede hacerse de este hombre tan hermoso. Delirante de amor, se deja morir a las orillas del manantial, y en el lugar donde fallece nace una flor blanca.⁴²

Este mito tan conocido es uno de tantos que se refieren al doble. Narciso enamorado de sí mismo, ve en el otro (su reflejo) todo lo que desearía en el ser amado. Muchas ninfas se enamoran de Narciso, pero él, siempre egoísta, las rechaza. Su reflejo es lo único que puede provocar en él un intenso amor. El sino de Narciso se cumple, pues Tiresias dice que podrá vivir muchos años siempre y cuando “No se conozca a sí mismo”. Su final es la muerte, una muerte trágica.

Entonces, retomando esto es como podemos decir que Nataniel se enamora de su doble, trayendo consigo la muerte de ambos. Olimpia es un autómata que no hace sino “escuchar” sin aburrirse, todo lo que Nataniel dice. Le contesta “ah, ah” a todo lo que le dice, y nunca se distrae. Cuando le habla, le responde con una mirada llena de amor, cuando la besa ella lo abraza con pasión; hace exactamente todo lo que a él le gusta. Está enamorado de su reflejo, su egoísmo lo ciega ante la verdadera naturaleza de Olimpia. Está enamorado de un ser que aparentemente “le entiende” pues es igual a él, tienen los mismos intereses.

⁴² Versión de Publio Ovidio Nasón. *Op. cit.*, pp. 53-57.

Esto mismo queda aún más claro cuando Spalanzani dice que los ojos de Olimpia se los han robado a Nataniel. Entonces, los ojos que mira Nataniel no son más que los suyos, por ende, está enamorado de sí mismo sin saberlo, al igual que Narciso.

Olimpia se nos presenta como un ser inanimado desde el principio, y no es hasta que Nataniel la mira a través del catalejo, un claro juego con las miradas, que se enamora de ella. Todos notan que es un ser extraño, incluso Segismundo es el que la define más claramente “Nos parecía como si sólo se hiciese pasar por un ser vivo. Sin embargo, algo extraño tenía de común con ellos.”(p. 272)

Sin embargo, Nataniel ve que se ruboriza, que sus manos irradian calor al contacto con las de su amado, y que sus ojos lo miran con amor. “Olimpia se presenta a nuestros ojos, identificados por momentos con los ojos del estudiante Nataniel, como una presencia emisaria de horrores presentidos y temidos, pero acaso secretamente deseados”.⁴³ He aquí otra marca de lo siniestro, la realización de los deseos más ocultos del ser humano.

La muñeca Olimpia ha sido despedazada y hemos aquí sumidos en el vacío: el espejo ilusorio de la pantalla no devuelve a nuestros ojos ninguna mirada que nos sugiera, en nosotros, unidad ni identidad. Por algo sugerirá vaciedad esa mirada: que sin embargo se animaba, se ruborizaba, produciendo la inquietante sensación de una estatua de mármol irrigada de sangre. Por eso quizás la amábamos. Y al igual que Narciso veíamos en ella repetida nuestra propia figura deseada: sólo una leve distancia de agua nos separaba de la imagen, agua de nuestros sueños.⁴⁴

Olimpia cumple la función, junto con la del hombre de la arena, de reavivar los temores ocultos de Nataniel, de enfatizar lo siniestro y lo fantástico, y mover al lector a la angustia; sobre todo con la pérdida de los ojos y el final de ambos. Para Freud la pérdida de los ojos o robo de los mismos que sufre Nataniel es la reavivación del complejo de castración, el cual Hoffman amalgama perfectamente junto con lo desconocido y lo imprevisible para generar terror o angustia.

El miedo no necesariamente está representado por medio de la sangre o asesinatos; más bien el terror proviene de los miedos atávicos y las fantasías ocultas de los seres humanos. Lo siniestro sale a la luz a partir de lo cotidiano, lo familiar y cuando esto se torna des-conocido e incluso sobrenatural.

En este sentido, la proyección del autómatas en esta obra cumple la función de ser un portador más de lo siniestro; dotando al relato de sensaciones macabras y angustiantes.

⁴³ Eugenio Trías. *Op. cit.*, p. 41.

⁴⁴ *Ibidem*, p. 113.

Marcas claras o líneas que siguen las narraciones fantásticas, género al cual pertenece este cuento. En esta narración el autómatas es un ser completamente inanimado el cual es empleado para burlar a Nataniel, personaje enfermo espiritualmente que acaba suicidándose como en la mayoría de las narraciones del Romanticismo. Incluso hay una parte en el relato en la que la sociedad, al darse cuenta de la burla al estudiante Nataniel, obliga a las mujeres y hombres a bostezar de vez en cuando, opinar o jugar con algún perrito, para poder confirmar que son seres humanos.

3.2 *Metrópolis*

Friederich Christian Anton Lang nació el 5 de diciembre de 1890 en la ciudad de Viena Austria y murió el 2 de agosto de 1976 en Los Ángeles California. Fue un importante director de cine primero en Alemania y luego en Estados Unidos. Estudió arquitectura en la Escuela Técnica de Viena pero dejó la carrera para estudiar en la Escuela de Artes Gráficas de Núremberg y finalmente en la Escuela de Bellas Artes de Múnich. A pesar de esto nunca terminó sus estudios.

En 1916 comienza a escribir guiones, lo cual le abrió las puertas para rodar varias películas junto con su esposa Thea von Harbou. En 1932 huye a Francia y luego viaja a Estados Unidos ante la propuesta de Joseph Goebbels de ser el director de los estudios alemanes de la UFA. Su esposa Thea se queda, pues ella sí estaba de acuerdo con la ideología nazi de la época.

En 1927 dirigió *Metrópolis*, una fábula de gran presupuesto a la manera de Hollywood. El filme nace a partir de la novela de Thea von Harbou que primeramente se publica en la revista “*Illustriertes Blatt*” en Frankfurt, y posteriormente fue editada por August Scherl Verlag en 1926. La novela de von Harbou está basada en la literatura de la naciente ciencia ficción, pero sobre todo hay una relación explícita con la novela de Villiers de L’Isle Adam *La Eva Futura*, 1886.⁴⁵

Según Pilar Pedraza, *Metrópolis* es fruto de su tiempo histórico, situada en la nueva fase de la revolución industrial. Es una obra pionera de la ciencia ficción y forma parte de la rama fantástica del cine alemán de los años 20, aunque no propiamente del expresionismo. A pesar de esta afirmación, *Metrópolis* comparte ciertas características de la

⁴⁵ La novela trata básicamente de la creación de una mujer perfecta, la cual es construida por Tomás Alba Edison y animada por medio de la electricidad.

estética del expresionismo y muchas veces queda inscrita como un filme representante de la misma.

El expresionismo fue un movimiento artístico que surgió como protesta a la Primera Guerra Mundial. Se caracteriza, entre otras cosas, por su rechazo a la civilización basada en el capitalismo, de una modernización falsa, al sacrificio de lo humano en aras de la industria, del modo de vida de la burguesía, del maquinismo que convierte la racionalización de la producción en automatismo del trabajo y del deseo. Asimismo, lo siniestro es uno de los componentes básicos del cine expresionista. Algunos temas son:

[...] el interés por los temas del romanticismo macabro y dentro de ellos el del “doble”; la crisis generacional y el odio a las figuras paternas; una actitud pesimista ante el destino, y el rechazo de los decorados tradicionales sustituidos por una proyección del alma de los personajes y de sus conflictos. [...] Los sentimientos se exhiben, para lo cual hay que crear la expresión que pueda volverlos visibles, lo que trae consigo una gesticulación exasperada.⁴⁶

Otros temas que están presentes en *Metrópolis* son: la confrontación generacional, la intransigencia paterna, el enfrentamiento del creador con la criatura, el doble, la mujer fatal y el apocalipsis. La animación de lo inanimado, el golem, el autómatas, lo religioso entre otros muchos.

El expresionismo surge como protesta hacia el capitalismo, la modernización, las máquinas, la automatización de los hombres y del trabajo, la enajenación del pobre y la explotación por parte de los ricos. En general se trata de la visión de desencanto de la Alemania de la posguerra.

La estética expresionista no está muy marcada en la película pero hay elementos que sí pertenecen a la ornamentación de este cine, como lo son la oscuridad, el juego de luces y sombras, lo subterráneo, los actores maquillados exageradamente para dar énfasis a la mirada, la gesticulación excedida entre otros.

La historia trata básicamente de un futuro utópico en donde los ricos viven en los llamados Jardines eternos, mientras que los pobres viven en una ciudad subterránea y trabajan 10 horas diarias para que la ciudad de arriba funcione. Freder, hijo de Joh Fredersen el amo y señor de *Metrópolis*, descubre a una mujer muy hermosa llamada María, cuando ésta lleva a unos niños a la parte superior para que vean a sus “hermanos y

⁴⁶ Pilar Pedraza. *Fritz Lang. Metrópolis*. Barcelona, Paidós películas, 2000, p. 20.

hermanas”. El joven queda prendado de la imagen pura y virginal de María (su nombre además es significativo) y decide buscarla en la ciudad subterránea. Cuando baja ocurre un accidente con la máquina-corazón (Moloch) y muchos obreros mueren.

Freder afligido corre a buscar a su padre, un hombre frío y estoico, para contarle lo ocurrido. Joh Fredersen, inmutable, pide que se investigue el suceso. Luego de esto llega Grot, el capataz de los obreros, y le dice a su jefe que encontró unos planos extraños en los bolsillos de los obreros muertos. Fredersen va a ver a su antiguo rival Rotwang, el inventor, a quien le “robó” a su esposa Hel con quien tuvo a su hijo Freder y que luego murió al dar a luz.

Rotwang recibe al amo de Metrópolis. Joh Fredersen mira un busto con el rostro de una mujer, es Hel, esposa de ambos. Rotwang furioso le dice que ella no ha muerto, la ha vuelto a crear. Suben al laboratorio y el inventor le muestra un robot con cuerpo de mujer. Dice que es Hel y que será suya por siempre puesto que Fredersen se quedó con el hijo de Hel. Luego pregunta que qué es lo que lo ha traído a su casa. Joh Fredersen le pide que descifre los planos de los obreros fallecidos. Luego de examinarlos un rato dice que es un mapa de las antiguas catacumbas de la ciudad. Ambos personajes bajan hacia las catacumbas.

Mientras todo esto ocurría, Freder hijo baja a la ciudad subterránea y cambia de ropa con un obrero, pues sabe que un espía de su padre lo sigue. En los bolsillos encuentra el mismo mapa que vio su padre y, guiado por otros obreros, también baja a las catacumbas.

Una vez allí todos ven predicar a María, quien les cuenta la historia de la torre de Babel y dice que debe haber un mediador entre el cerebro y las manos (metáfora de los trabajadores y los pensadores que conciben las ciudades), y que ese mediador es el corazón. Uno de los obreros dice que cuánto más deben esperar, y María contesta que el mediador está muy cerca. La cámara enfoca a Freder.

Todos se marchan y Freder se queda a solas con María. Se miran enamorados y se besan, ella sabe que él es el mediador. Mientras Joh Fredersen le dice a Rotwang que quiere que el robot tenga el rostro de María, para que los trabajadores pierdan la fe en ella.

El inventor, luego de que se va Freder, atrapa a María, quien se ha quedado de ver en la iglesia con su mediador. Freder llega a la cita y su amada no aparece, por lo que la busca

en la ciudad. Caminando por alguna calle escucha los gritos de María y entra en una casa extraña, muy desentonada con el resto de la ciudad. Las puertas están cerradas y no puede acudir a su auxilio.

Dentro del laboratorio Rotwang hace la reanimación de la nueva Hel, mediante electricidad y un montón de aparatos. Una vez terminado el experimento, Freder y el inventor se encuentran. El primero pregunta por María, y el otro le responde que está con su padre, así que se encamina hacia allá. Lo que él no sabe es que es el robot, y lo que su padre tampoco sabe es que está programada para destruir la ciudad de Metrópolis y con ella al amo y a su hijo. Llegando a la oficina de Joh Fredersen, el hijo ve a María-Hel abrazada por su padre. Entonces le da un ataque de histeria y cae enfermo.

La doble de María anda por la ciudad causando estragos a su paso, primeramente se presenta como bailarina erótica y baila para un montón de hombres que la miran con lujuria. Luego se va a Yoshiwara, el barrio de placer de Metrópolis y ahí causa duelos y muertes entre los hombres, suicidios y caos en general.

Mientras, Freder alucina en cama, y al despertar su amigo Josaphat, ex empleado de su padre, le cuenta todo lo que la falsa María ha hecho. Incredulo, Freder baja a las catacumbas a buscar a su amada. María-Hel está predicando, pero esta vez no es sobre el amor, sino les dice a los obreros que destruyan la ciudad y a sus máquinas, pues el mediador nunca llegará. Freder dice que ella no es María pero nadie le cree y por poco lo matan.

Así pues los obreros acaban con la ciudad e inundan sus hogares en un frenesí destructivo. Mientras Joh Fredersen se entera que Hel está programada para destruir su ciudad y va a ver a Rotwang, a quien noquea. María, la verdadera, escapa y corre a buscar a Freder. En el camino ve que la ciudad ha sido destruida y a punto de ser inundada. Los hijos de los obreros corren por sus vidas y María intenta salvarlos.

Milagrosamente llegan Freder y Josaphat y salvan a los niños. María es vista por los obreros y la persiguen pues creen que es Hel. Llegan a Yoshiwara, donde está el autómatas, y en plena confusión de papelas y por suerte atrapan al robot y no a María. Freder intenta salvarla pero la queman y ven que no es realmente María sino un robot.

La verdadera María es perseguida en la catedral por Rotwang, quien la cree Hel. Freder los ve y lucha con el inventor, quien cae del techo de la catedral. Joh Fredersen ha

visto todo esto y corre al encuentro de su hijo a quien creía muerto. Grot, quien venía en la multitud, llega al encuentro de su patrón. María le dice a Freder que como mediador es tiempo de actuar y une las manos de su padre y el obrero capataz.

El final parece un poco sentimental, sin embargo se trata de una crítica a la sociedad capitalista de la época.

La vanguardia expresionista contraeuropea, heredera del romanticismo, sentía miedo y odio hacia la máquina, sospechaba de la ciencia y suponía en el robot o el muñeco latencias siniestras, relacionadas con la tensión entre el creador y la criatura, puestas ya de manifiesto por Hoffman en “El hombre de la arena” y por Mary W. Shelley en *Frankenstein o el moderno Prometeo*.⁴⁷

Es por eso que durante toda la película se relaciona a la muerte y la destrucción de la humanidad con las máquinas, como veremos más adelante.

Ahora analizaremos las secuencias que consideramos más relevantes para exponer un poco la proyección del autómatas en la obra, qué significa su presencia y finalmente qué representa en el filme. Cabe señalar que la versión que utilizaremos es la remasterizada en 1995, la cual presume de ser la más completa y fiel a la original.

El filme comienza con imágenes de maquinaria en movimiento, así como dos relojes, uno pequeño que tiene 24 números y uno grande que llega hasta el 10. Posteriormente ocurre el cambio de turno, entonces aparecen las espaldas de los obreros que se van, en *medium shot* y en *full shot* y detrás de unas barras, los que van llegando. Las rejas se abren y ambas partes caminan de la misma forma, como si fueran autómatas o máquinas creadas para cumplir una función específica. Estos obreros no parecen tener nada que ver con los seres humanos, pues no se mueven como tales y están todos vestidos de la misma forma (*vid. lámina 1*).

⁴⁷ Pilar Pedraza. *Op. cit.*, p. 97.

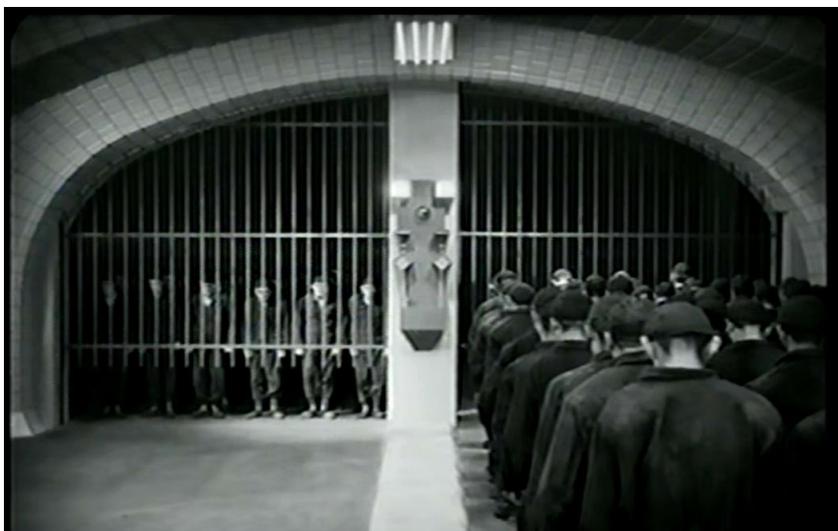


Lámina 1⁴⁸—Cambio de turno, los obreros caminan como autómatas y parece que están en una cárcel. Aquí vemos claramente la metáfora de la automatización del trabajo. (0 H. 3’)

Los obreros que terminan su jornada, bajan hacia la ciudad subterránea donde viven, no vemos sus rostros pues están siempre de espaldas o con la cabeza agachada. Cuando llegan hay un *long shot* para que veamos que de los elevadores bajan cientos y cientos de obreros que caminan de la misma forma. La cámara permanece en *long shot* mientras los obreros caminan, siempre iguales, hacia sus casas. Es importante recalcar que en toda la película no hay movimientos de cámara, sólo encuadres, cortes directos y algunos *fades*, ya que se trata de un filme muy antiguo.

Asimismo vemos sólo planos generales, nunca cerrados. Esto hace que miremos a los obreros no como individuos, sino como una totalidad. No vemos personas, seres humanos o individuos, sólo autómatas que cumplen una función. La secuencia termina con un cuadro de diálogo en forma de pirámide que sube, en donde explica que los hijos de los ricos viven muy por encima de la ciudad de los obreros, en un lugar llamado “El club de los hijos”. En este lugar hay estadios, aulas, bibliotecas y teatros. Desde el principio vemos las enormes diferencias entre las ciudades, es decir, una estratificación de la sociedad en clases. El mismo cuadro de texto en forma de pirámide lo ilustra.

La siguiente secuencia que analizaremos (0 H. 11’ 51’’) es cuando Freder, hijo de Joh Fredersen, amo y señor de Metrópolis, queda prendado de la hermosa María (*vid.* lámina 2),

⁴⁸ *Metrópolis*. Dir. Fritz Lang. Prod. Giorgio Moroder y Erich Pommer. Guionista Thea von Harbou. Actores Alfred Abel, Gustav Frohlich, Rudolph Klein-Rogge. Compañía productora Universum Film (UFA), 1927. Dur. 115 min. (En adelante se indicará entre paréntesis el minuto al que corresponda la lámina ilustrativa sin la referencia completa).

y baja a la ciudad donde trabajan los obreros a buscarla. Ahí está lleno de máquinas y trabajadores que se comportan como autómatas. Se trata de planos generales. Luego hay un corte directo a un obrero que parece muy atareado, casi no puede moverse pues está exhausto. La temperatura de la máquina que controla comienza a subir sin que él pueda hacer algo. Vemos intercalados, cortes en *close up* a su rostro y luego *insert* del termómetro. Luego un *long shot* de la máquina corazón y la gran explosión (*vid.* lámina 3). Los obreros se queman con el vapor de la máquina y Freder queda horrorizado.

Freder, a quien vemos en *medium* y *full shot*, tiene una alucinación, pues al ver la explosión de la máquina exclama “¡Moloch!”. Luego aparece en *long shot* nuevamente la máquina corazón, pero tiene otra forma, esta vez parece un monstruo (*vid.* lámina 4). Hay un corte a la boca de Moloch, en *full shot* vemos a dos hombres vestidos como los antiguos fenicios, con una máscara de oro y el torso cubierto igualmente. Hacen alabanzas mientras dos personas más traen a un grupo que parece ser de esclavos, pues sólo traen puesto un taparrabos. Los dos individuos que los traen los obligan a entrar en la boca de Moloch, alimentándolo.



Lámina 2 –Primera aparición de María (0 H. 9' 18'')



Lámina 3—La máquina corazón (0 H. 12' 10'')

Luego hay otro corte y en *long shot* aparece la máquina que poco a poco recupera su forma original, mientras los obreros suben por las escaleras. La imagen se desvanece, hay un corte a Freder que está en el suelo y con la mano extendida, impotente. Se intercalan de esa forma unas tres veces más. Luego hay un corte, y se ve a Freder, que está en segundo plano, iluminado; en primer plano y en color negro, se ven obreros que llevan en camilla a los caídos. Freder corre a un auto que lo está esperando y exclama “¡A la nueva torre de Babel, a casa de mi padre!”

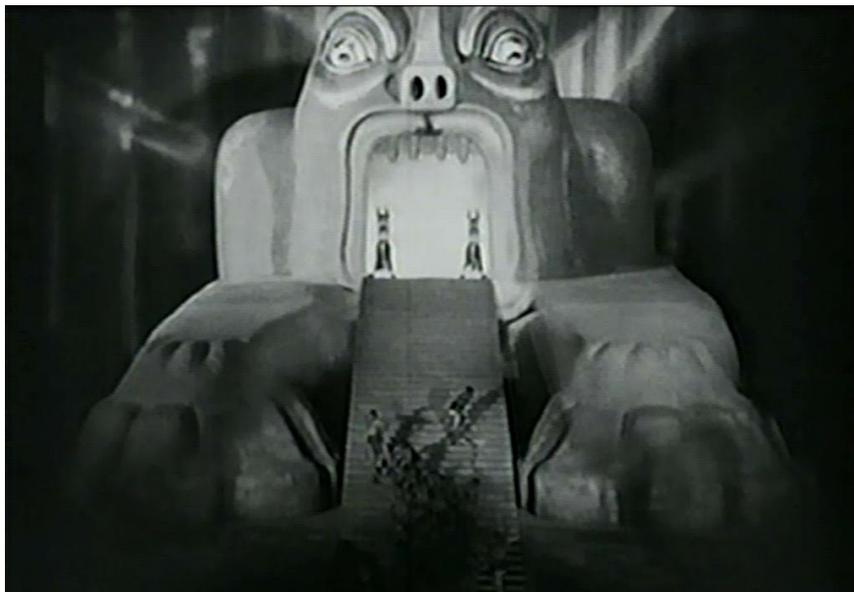


Lámina 4—Moloch, representación del dios de los fenicios (0 H 13' 55'')

Es interesante esta secuencia pues en ella observamos más claramente el funcionamiento de Metrópolis. Los obreros, que actúan como máquinas, son los encargados de operar las máquinas más grandes. Se les enfoca siempre en planos generales, en cambio el protagonista queda siempre marcado por planos cerrados. De igual forma Freder se da cuenta de la realidad en la que vive y en una suerte de alucinación la máquina principal se transforma en un monstruo llamado Moloch. Este ser era el dios del fuego purificador de los fenicios, y cuyo nombre se refiere a un antiguo rito en el que se sacrificaban niños lanzándolos al fuego. Asimismo era considerado un demonio y una abominación por parte de la cultura hebrea y es mencionado varias veces en la *Biblia*. En general, la palabra Moloch se refiere a una persona o un objeto que requiera sacrificios altamente costosos. Y es esto lo que vemos en el filme, una clara alegoría entre el trabajo y el sacrificio. Es por esta razón que Freder asocia a este demonio o dios pagano con la terrible imagen que acaba de presenciar.

Otra referencia bíblica es cuando, al huir, pide que lo lleven a la nueva torre de Babel, a la casa de su padre (*vid.* lámina 5). Este mito bíblico es recurrente en toda la película. Recordemos que los hombres querían construir una torre para alcanzar a Dios, pero éste, por la arrogancia de los primeros, hizo que hablaran lenguas distintas y que no se entendieran. Es por eso que hubo problemas entre los seres humanos, pues no podían llegar a ningún acuerdo.



Lámina 5 –La nueva torre de Babel , ahí se encuentra la oficina de Joh Fredersen (0 H. 21’ 57’’)

La torre es vista en principio como símbolo de la arrogancia de los hombres. El hombre moderno, el hombre poderoso ha creado una nueva torre de Babel, la cual está situada en la parte más alta de Metrópolis, y ahí vive el amo y señor de la misma.

Posteriormente María predica a los obreros e igualmente les cuenta la historia de la torre, empero ella dice que los hombres no se entienden porque les hace falta un mediador que una al cerebro y a las manos. Ya no ve al mito como símbolo de la arrogancia, sino ahora como un ejemplo de desacuerdo.

La siguiente secuencia que analizaremos (0 H. 32' 3'') comienza con un cuadro de diálogo que dice “En medio de la ciudad de Metrópolis se hallaba una extraña casa, olvidada durante siglos”. Y entonces aparece en *long shot* una casa totalmente extraña que parece granero. “La habitaba un hombre llamado Rotwang, el inventor”

Vemos a Rotwang sentado con la cabeza agachada y concentrado en unos papeles que tiene enfrente. Su mano derecha está enguantada, posteriormente nos enteramos que la perdió construyendo al autómeta y que es de metal, como ella. Llega un criado anunciando a Joh Fredersen. El rostro del inventor inmediatamente se turba. La siguiente escena está perdida, pero en un cuadro de diálogo nos cuentan que “En una habitación sombría y de techos altos, Joh Fredersen espera a Rotwang. Su mirada se detiene ante una cortina que oculta una recámara. La descorre. Detrás de ella se eleva sobre un pedestal tan grueso como un muro y tan alto como un hombre, la cabeza de una mujer en piedra” (*vid.* lámina 6).



Lámina 6 –Busto de Hel (0 H. 33'33'')

Luego Fredersen lee lo que dice el pedestal “Hel. Nacida para mi felicidad y para bendición de la humanidad. Perdida ante Joh Fredersen. Muerta cuando daba vida a Freder, hijo de Joh Fredersen.” El rostro casi imperturbable del señor de Metrópolis se turba ligeramente. Mientras, nos dice otro cuadro de escena perdida, que Rotwang ha entrado a la habitación silenciosamente y furioso tira la cortina que cubre al busto.

La presencia de la cortina nos revela y oculta algo al mismo tiempo. Nos dice que al ser removida algo terrible pasará. Una vez más el elemento de lo oculto tras el velo de lo siniestro aparece en el tema del autómatas. Tras la cortina está un busto cuya leyenda nos explica que fue la esposa de Rotwang, pero Joh Fredersen “se la robó”, aunque no sabemos bien qué pasó en realidad. Su nombre también nos dice mucho. En una primera lectura podemos asociar el nombre Hel a la palabra anglosajona *hell* que significa infierno.

Luz Aurora Pimentel dice que el nombre nos puede dar un retrato moral, físico o psicológico del personaje. Si existe un referente extratextual que aluda a dicho personaje, nos dará pistas sobre su identidad, personalidad y acciones. La palabra Hel entonces nos da una primera pista sobre esa mujer. Ya en una segunda lectura podemos descifrar que el nombre de Hel o Hela pertenece a la cultura nórdica. Hel era la diosa de los muertos que fallecían de enfermedad o vejez. Su morada se llama *hel* o *helheim*; y el camino que lleva hasta ella es el *helway*.

No es fortuito que en inglés la palabra *hell* signifique infierno, pues proviene de este mito nórdico. La diosa del inframundo es la hija de una hechicera de raza gigante y del dios Loki. En la parte superior del cuerpo es sumamente bella, pero en la parte inferior es igual a un cadáver en putrefacción.

El nombre de este personaje llena el vacío semántico que en principio teníamos sobre la misteriosa figura de piedra, y que nos da pistas sobre lo que ocurrirá en el futuro, pues su nombre y ausencia serán las causas de la creación del autómatas y recreación de la fenecida.

Continuando con la secuencia (0 H. 34' 15'') Fredersen, impasible ante el enojo del inventor le dice “Un cerebro como el tuyo, Rotwang, debería ser capaz de olvidar.” A lo que el inventor le responde “Yo sólo he olvidado una vez en la vida: que Hel era una mujer y tú un hombre” El inventor agita la mano frente al rostro de Fredersen en un *medium shot*. “Deja a los muertos descansar en paz, Rotwang, ella ha muerto para ti y para mí.”

Posteriormente aparecen ambos personajes enfrentados, Rotwang agita eufórico las manos, casi como enajenado, y dice “Para mí no ha muerto, Joh Fredersen. ¡Para mí está viva! ¡¿Piensas que perder una mano es un precio demasiado alto para volver a crear a Hel?!” Se calma un poco y se acerca al rostro de Fredersen cuestionándolo “¿Quieres verla?”

En esta escena ambos personajes aparecen muy juntos en el encuadre. Fredersen está vestido con un traje, serio, representando a la razón, al cerebro que se encarga de Metrópolis. El otro, vestido con una gabardina negra, con el cabello alborotado, representa la magia, y no al razonamiento científico.

Ambos suben al laboratorio. El señor de Metrópolis no muestra ninguna emoción, por lo que no sabemos si está intrigado, o si sólo se deja llevar por la situación porque requiere de los servicios del inventor. Y entonces, oculta tras una cortina que se descorre por la mano del inventor, aparece lo que Rotwang llama el ser-máquina.

En primer plano están los dos personajes, uno a cada extremo, en segundo plano está la autómeta, sentada bajo una estrella gigante de cinco puntas (*vid.* lámina 7). Este símbolo esotérico representa la manzana de Adán, y por ende el haber comido del árbol de la sabiduría. Como aquí está puesta al revés representa, según el conocimiento esotérico, a un demonio con cuernos y barba.



Lámina 7 –El autómeta sentado bajo el símbolo esotérico de la estrella de cinco puntas puesta al revés

Todos estos símbolos no son fortuitos. Ya vimos que el nombre de Hel significa diosa del infierno, o del inframundo. Asimismo la primera vez que aparece el autómeta es debajo del pentagrama que al revés simboliza a un demonio. Se trata simplemente de pistas sobre lo que va a ocurrir en el futuro cuando el autómeta cobre vida y se convierta literalmente en un demonio o en la prostituta de Babilonia que destruirá a Metrópolis.

La estrella también dice mucho sobre lo que es Rotwang, que más que inventor o científico es mago. Su saber es milenario, esotérico, no tecnológico. La puerta de su casa está marcada también bajo este símbolo.

Continuando (0 H. 35' 49'') los dos personajes se acercan. Rotwang alza el brazo y en seguida, mecánica y parsimoniosamente, se pone de pie el robot y comienza a caminar de igual forma. Hay un corte a *medium shot* del inventor y a ella que “mira” como la autómatas Olimpia con unos ojos que no tienen mirada (*vid.* lámina 8), a Rotwang quien le ordena que “salude” a Fredersen. Continúa caminando de esa forma tan siniestra y extiende su mano ante la mirada, ahora sí horrorizada, del señor de Metrópolis.



Lámina 8 –La mirada de la autómatas (0 H. 37' 38'')

Eufórico ante su creación, Rotwang exclama “Y bien, Joh Fredersen, ¿no merece la pena haber perdido una mano para construirles a los hombres del futuro el ser-máquina?!” El inventor se agita con frenesí, agita las manos ante la gloria de su creación. “¡Deme 24 horas más y nadie, Joh Fredersen, nadie podrá distinguir al ser-hombre de un mortal cualquiera!” El señor de Metrópolis se toma la cabeza, y mira con espanto al ser-máquina, que parece verlo y no verlo. “La mujer es mía, Joh Fredersen! ¡A ti te quedó el hijo de Hel!”

Toda esta secuencia, en la que despierta la nueva Hel y se mueve, es sumamente siniestra. Vemos a un robot que parece un prototipo de ser humano. Su cuerpo es de metal completamente, al igual que sus ojos y su mirada. Rotwang está enajenado, como todo creador ante su obra maestra. La criatura ha despertado.

Antes de analizar la siguiente secuencia, debemos mencionar dos escenas perdidas. Estas aparecen en el llamado *intermezzo*. En la primera (0 H. 58' 16'') Freder llega a la iglesia, en donde se quedó de ver con María, sin saber que ha sido capturada por el inventor para los fines de su padre. Nos cuenta entonces el cuadro de texto que Freder ve a un monje predicando. “En verdad os digo que los días de los que habla el Apocalipsis están cerca.” Y

lee un pasaje del mismo. “Y vi a una mujer sentada sobre una bestia bermeja, llena de nombres de blasfemia, la cual tenía siete cabezas y diez cuernos. La mujer estaba vestida de púrpura y grana y tenía en su mano una copa de oro, sobre su frente llevaba escrito un nombre, un misterio: Babilonia la grande, madre de las abominaciones de la tierra.”

El texto solo nos dice mucho. Corresponde a un pasaje del *Apocalipsis* específicamente al capítulo 17 versículos 3-5. En este nos cuenta Juan sobre esta mujer perversa que fornicará con los reyes de la tierra y aquellos que lo hagan sufrirán. Asimismo dice que quien no esté inscrito en el libro de la vida desde la fundación del mundo quedará asombrado con la bestia que era, no es y será. Una vez más el pasaje nos habla de la futura perdición de la ciudad, Metrópolis, la nueva Babilonia.

La siguiente escena perdida es una en la que nos describen lo siguiente (0 H. 59’29’’). “En el laboratorio de Rotwang ocupa el trono el ser-máquina semejante a una divinidad egipcia. Un chorro de luz cae de lo alto. Rotwang toma sus manos y le habla: “Aniquilarás a Joh Fredersen. A él, su ciudad y su hijo.”” Es cuando nos enteramos que la autómatas no cumplirá con los deseos del amo de Metrópolis, destruir la fe en María, sino que hará lo que le dice el inventor, destruir la ciudad. Aunque al final ocurren ambas cosas, aunado a la destrucción misma del autómatas.

La próxima secuencia que analizaremos es cuando Rotwang realiza el experimento para robarle el rostro a María (1 H. 6’ 45’’) Lo primero que vemos es un *close up* del rostro de María, quien aparece acostada en una cama de metal y con un casco del mismo material y rodeado de cables. Hay un corte y vemos ahora la cama de metal completa en primer plano, en segundo a Rotwang quien está preparando todo para el procedimiento, y en tercer plano a la autómatas, cubierta de cables.

Rotwang, afanado, se mueve por todo el laboratorio levantando palancas y encendiendo aparatos, la mayoría de los cuales irradian luz. Posteriormente por encima de la cama se ven rayos de luz, y luego unos anillos de electricidad recorren a la autómatas. “[...] El robot aparece solo y majestuoso como icono. Es una diosa de metal con su manto de cables rodeada por los anillos de la electricidad, parecidos a los del Fausto de Murnau [...]”⁴⁹ Hay varios cortes a los tubos de ensaye y aparatos del laboratorio, así como a

⁴⁹ Pilar Pedraza. *Op. cit.*, p. 78.

Rotwang que sigue manipulando palancas y botones. Luego hay otro corte a la cama metálica en primer plano y la autómatas en segundo; todo se ve cubierto de rayos. Finalmente el “corazón”, o donde debería estar el corazón de la autómatas, comienza a brillar, luego todo su cuerpo como si tuviera venas (*vid. lámina 9*).

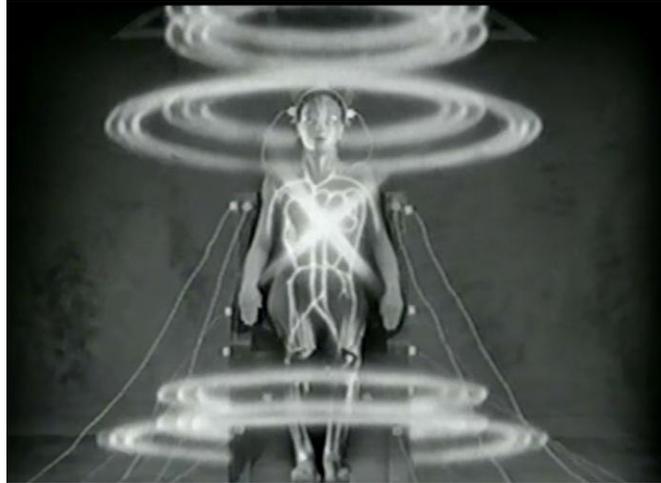


Lámina 9 –La electricidad es la que da vida a la autómatas, su corazón y venas brillan por esta razón (1 H. 9’ 6’’))

María, o Hel, abre los ojos. Su rostro es idéntico al de María, aunque sus ojos están muy maquillados, para dar énfasis en su nueva mirada. Su nuevo rostro lo obtiene mediante un experimento que alude a la novela de Frankenstein, la electricidad es la que aparentemente da vida a las cosas, aunque no sabemos cómo.

Freder sigue esperando, resignado, en la casa de Rotwang sin haber podido entrar al laboratorio. De forma misteriosa se abre una puerta y él sube al laboratorio, el cual no se ve pues está oculto tras una enorme cortina-telón. Rotwang sale de detrás de la cortina y la cierra inmediatamente. Freder le pregunta “¿Dónde está María?”, pues ha encontrado un pedazo de su vestido abajo. “Está con tu padre” responde el inventor, siguiendo el plan del señor de Metrópolis.

Freder incrédulo duda, pues ha encontrado ese pedazo del vestido de María. “¡Te digo que está con tu padre!” recalca Rotwang. Hay un corte y aparece Hel, vestida igual que María. Su rostro es idéntico, aunque conserva una mueca sarcástica y sus ojos están resaltados con maquillaje negro. Camina sensualmente hacia Joh Fredersen y le dice “Quiero que vayas hacia ellos, a las profundidades, para destruir la obra de la mujer que es igual a ti.” Hay un *close up* al rostro de Hel, la cual asiente mientras vemos que se le cierra un solo ojo. La diferencia entre Hel y María, a pesar de que es la misma actriz, son

evidentes, no sólo por el maquillaje sino también por las expresiones que logra brillantemente la actriz (*vid.* lámina 10).



Lámina 10 –Hel con su nuevo rostro (1 H. 11' 12'')

Fredersen toma a Hel por los hombros; su hijo llega corriendo y los ve. Retrocede como asustado mientras la pareja permanece abrazada mirándolo. Freder comienza a ver destellos de luces y su vista se nubla; “¡María!” exclama. Entonces comienza a ver imágenes diversas, Rotwang, el rostro de su padre, a María-Hel; todo le da vueltas y parece que cae al abismo.

Hay un corte y Freder aparece en su cama. Está su padre, otros dos señores, un doctor y una enfermera. Todos salen de la habitación y Freder ve una pequeña invitación que dice “El señor C. A. Rotwang tiene el placer de invitarle a una cena en donde presentaremos a nuestra nueva bailarina exótica.” Sigue otro corte a muchos hombres que están en un salón, todos vestidos de traje oscuro. En el salón hay una polvera gigante, cargada por varios hombres de bronce que están hincados. Rotwang y Joh Fredersen están ahí, todos miran hacia la polvera. Ésta se abre lentamente, y de ella surge la figura de una mujer, ataviada con un tocado egipcio.

Entonces todo se oscurece y continúa un *full shot* de la figura de Hel, quien comienza a bailar de forma extraña, mecánica, aunque seductora. Alza el manto que la cubre y vemos que debajo trae muy poca ropa; siguen cortes continuos a los hombres que la miran con expectación y lujuria (*vid.* lámina 11). Asimismo se intercalan cortes a la cama de Freder, quien parece soñar todo lo que estamos viendo, a pesar de no ser así. Entonces Freder ve al monje que predicaba los versículos de la *Biblia*, anunciando a la prostituta de Babilonia.



Lámina 11 –Los rostros lujuriosos de los hombres que miran a Hel bailar (1 H. 14'16'')

La fiesta recuerda la que hace el profesor Spalanzani para presentar a Olimpia en sociedad. Pero el baile de María no es parsimonioso y mecánico como el de Olimpia, se trata de contorsiones y movimientos exagerados, correspondientes a la expresión corporal vanguardista de la época en Alemania. Se trata de un baile erótico, pero que es tan exagerado, que parece irreal que un ser humano sea capaz de realizarlo.

Hel sigue bailando, hay muchos cortes a ella haciendo esto y a los hombres que la miran. Luego, Freder en cama, ve al monje que dice “¡Por ella los siete pecados capitales!”. En última instancia aparece ostentosamente la prostituta de Babilonia (*vid.* lámina 12). Hel está montada en la bestia de siete cabezas, la cual parece ascender del suelo. Posteriormente hay un *long shot* y vemos a Hel sobre la bestia y debajo de ella a los siete pecados capitales. Todos los hombres corren hacia ella y sus manos y brazos rodean la figura.



Lámina 12 –La prostituta de Babilonia, montada sobre la bestia y debajo, los siete pecados capitales. (1 H. 16' 10'')

Freder sigue alucinando y ve a la muerte blandir su guadaña; “¡La muerte sobrevuela la ciudad!”, exclama. La destrucción de Metrópolis ha sido anunciada, la prostituta ha salido de las profundidades para sembrar la discordia y la violencia. Es el fin del *intermezzo*.

Continuando con la historia, el plan de Rotwang marcha a la perfección. María, la falsa, el doble, deambula por la ciudad sembrando el caos. Rotwang cree que lo obedece, pero la autómatas ha ido más allá de lo planeado. Hel va a Yoshiwara, el barrio de placer de Metrópolis en donde seduce a los hombres, provoca suicidios y muertes en duelo. Posteriormente baja a las catacumbas en donde predica con falsedad.

Freder se entera de esto y baja también (1 H 21’ 50’’). Ahí está la autómatas, predicando a los obreros, no parece la María que todos conocen, sus movimientos siguen siendo seductores, al igual que su elocuencia. Todos la miran, expectantes, se acercan a ella poco a poco, enardecidos por su palabra. “Sabes que siempre he hablado sobre la paz, pero su mediador no ha llegado”, “¡Ya han esperado bastante!, ¡su tiempo ha llegado!”

Los obreros festejan, sus rostros se ven iluminados, resaltando la ira en ellos. Hel continúa hablando “¿Quién es la comida viviente para las máquinas de Metrópolis? ¿Quién lubrica los engranes con su propia sangre? ¿Quién alimenta a las máquinas con su propia carne?” “¡Dejen a las máquinas hambrientas, tontos! ¡Déjenlas morir! ¡Maten a las máquinas!” Mientras dice todo esto, los obreros se tocan el pecho diciendo “Nosotros”.

Hel incita a la revuelta, hace que los obreros destruyan a las máquinas, y con ellas a la máquina principal, causando que sus casas se inunden. Hel deja a los obreros y se va a festejar a Yoshiwara la orgía del fin del mundo. Todo es un verdadero caos; los pobres festejan la destrucción de las máquinas y los ricos celebran bailando y bebiendo por las calles de la ciudad.

Luego cuando los obreros, gracias a Grot, descubren que sus hijos probablemente han muerto ahogados, persiguen a María, pues no saben que sus hijos han sido salvados por ella y Freder. Corren como locos por la ciudad, con antorchas y trinchas (al estilo clásico de las turbas iracundas). A su vez, Rotwang busca a Hel, y persigue a María creyendo que es la autómatas.

Finalmente, la turba atrapa a Hel. La autómatas se retuerce, nunca muestra temor por lo que le harán, sólo se ríe (*vid.* lámina 12). Preparan una pira para quemarla como a las

brujas de la antigüedad. Finalmente y ante el asombro de todos y alivio de Freder, el robot sale a la luz, la piel se quema y sólo queda la carcasa de metal. Cuando todos se dan cuenta de esto, parece que la paz retorna a la ciudad. La autómeta ha sido destruida, la calma ha vuelto a Metrópolis.

Tal es el fin del autómeta, pero no de la película. Rotwang lucha con Freder por María. El inventor cae y muere. Los obreros se reconcilian con el amo de Metrópolis gracias al mediador. Se dan la mano y es todo, el final es feliz en apariencia.

La autómeta en esta película resume dos de los tópicos del expresionismo: el de la mujer fatal y el de la animación de lo inorgánico, que es una de las formas de manifestación de lo siniestro.

La aberración que encierra esto último consiste en la suplantación de la vida por la materia inerte por obra de un mago o de un científico. Cuando la infusión de vida proviene de un creador legítimo –Dios (Adán), un dios (Galatea) –no es terrorífica ni corruptora, pero cuando es el hombre quien, arrogándose prerrogativas divinas, se atreve a emular a la divinidad, comete un grave pecado de soberbia, además de atreverse a usar de la magia que es la única que puede ayudarle en su descabellado intento.⁵⁰



Lámina 13 –Hel ríe a pesar de que van a destruirla (1 H. 47' 6'')

Y es lo que pasa con Rotwang, quien muere como los transgresores, víctimas del error blasfemo de dar vida a lo inerte, o de querer regresar a la vida lo ya fenecido.

⁵⁰ Pilar Pedraza. *Op. cit.*, p. 82.

Rotwang muere por su amor ciego hacia Hel, el fantasma de su mente que provoca la creación de la autómeta. Su falta es castigada.

Notemos que la falta de los obreros no es sancionada en el filme. Es entonces cuando podemos decir que el verdadero mal no está en ellos, sino en las máquinas, las cuales los deshumanizan. Es cuando advertimos que

Los antiguos signos distintivos de la falta de alma y de la violencia rebelde toman aquí un aspecto social nuevo: creado por los hombres, el robot se convierte en enemigo y suplantador del trabajador y aniquila al hombre en lugar de hacerlos libres. Metáfora, pues, de la deshumanización.⁵¹

Más que representar a lo fantástico, el autómeta en este filme representa esta metáfora de la deshumanización. Los hombres se convierten en autómetas que sirven únicamente para trabajar, las máquinas son ellos. Se trata de una crítica exacerbada del capitalismo. Rotwang en principio crea al ser-máquina para que sirva a los hombres, pues está hecha a imagen y semejanza de los mismos. Sin embargo la latencia de sus deseos por revivir a su mujer muerta, hacen que su objetivo primigenio sea desechado, transformándose en querer destruir a Joh Fredersen. La autómeta se sale de control y termina destruyendo a los hombres que el inventor quería ayudar, y a él mismo.

La película no termina mal, aunque el final feliz queda quizá en duda. Hel muere, los amantes pueden estar juntos, pero lo más importante es que “El trabajo no será robótico, seguirá siendo humano y mucho nos tememos que también abusivo a pesar del forzado apretón de manos final entre el capital y el trabajo, en el atrio de la catedral y en presencia de las masas nuevamente disciplinadas de obreros.”⁵²

Las constantes comparaciones de Hel con la prostituta de Babilonia y el fin de los días, ayudan a reforzar el temor que mencionábamos al principio. Los alemanes de la época detestaban a las máquinas y les atribuían latencias perversas y siniestras. El autómeta puede ser aquí una metáfora, puede representar una crítica al capitalismo, empero no podemos separar de esta figura las características que trae consigo desde la mitología: lo siniestro disfrazado detrás de lo bello y la transgresión que implica dar vida a lo inerte.

⁵¹ Gloria García Rivera. *Op. cit.*, p. 9.

⁵² Pilar Pedraza. *Op. cit.*, p. 108.

3.3 *Blade Runner*

Ridley Scott nació el 30 de noviembre de 1937 en South Shields Inglaterra. Fue criado en una familia que perteneció al ejército y cuya influencia fue muy marcada en sus trabajos futuros. El joven Scott era fanático de las películas por lo que decidió estudiar diseño en la West Hartlepool College of Art. Posteriormente obtuvo la maestría en diseño gráfico en la Royal College of Art.

En 1968 fundó la compañía productora Ridley Scott Associates (RSA) de la cual forman parte 5 miembros de su familia. Su filmografía incluye *Los duelistas* (1977); *Alien el octavo pasajero* (1979); *Blade Runner* (1982); *Black Rain* (1989); *Thelma y Louise* (1991); *Gladiator* (2000); *Hannibal* (2001); entre muchas otras.

En 1982 dirigió *Blade Runner*, filme basado en la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de 1968. En 1992, Ridley Scott estrena en DVD una nueva versión llamada versión del director, la cual pretende restaurar la idea original del filme, eliminando algunos elementos que fueron imposiciones del estudio. Esta versión es la que vamos a analizar.

Las variaciones son: se elimina la voz en *off* de Deckard como narrador. Se añade una secuencia de 12 segundos en donde aparece en un sueño del protagonista un unicornio y se elimina el final feliz en el que Deckard y Rachel huyen a un paraíso en la naturaleza. “En cuanto a la secuencia del unicornio, ha sido el punto de partida de reinterpretaciones radicales de la película, si Gaff (que construye un unicornio de papiroflexia al final de la película) conoce los sueños de Deckard, ¿no será este último un replicante con recuerdos implantados?”⁵³ Sobre esto se hablará más adelante.

[...]la preformación cultural de *Blade Runner* recoge muchos más elementos que los propiamente cinéfilos [...] o los perspicazmente antropológicos: recupera la tradición del expresionismo alemán (los bajos techos, las habitaciones y las calles oscuras, los edificios barrocos –la casa de J.F Sebastian el diseñador gráfico–, las alcantarillas: un tenebrismo de origen ecológico, en este caso la del comic barroquista y metafísico, y enlaza con un precedente de la SF [*Science fiction*] muy trabajado desde los años treinta: la *Metrópolis* de Lang, coloreada y sonorizada por Queen por las mismas fechas de aparición de *Blade Runner*.⁵⁴

⁵³ Javier Marzal Felici y Salvador Rubio Marco. *Guía para ver Blade Runner*. Barcelona, Octaedro, 1999, p. 9.

⁵⁴ *Ibidem*, p. 13.

Según Lauro Zavala, *Blade Runner* está construida como un sistema de palimpsestos, pues en el filme dialogan diversos temas, géneros y estilos. En primera instancia está la novela mencionada de Dick, aunque también tiene resonancias con la novela *Frankenstein* de Shelley. Asimismo hay constantes alusiones a la *Biblia*, como en *Metrópolis*, especialmente los temas de Adán y Eva, Matusalén, Salomé, el hijo pródigo, la crucifixión y el apocalipsis.

Por otro lado el tratamiento de los personajes femeninos es de suma importancia, pues como veremos, en las tres obras el autómatas mujer representa una versión un tanto irónica de la *femme fatal*, pues acarrea con ella la destrucción de los hombres que las desean y persiguen. Asimismo el filme aborda el tema de la rebelión contra el creador, una constante más en el tema del golem y por ende del autómatas.

En cuanto a los planos genéricos, dice Zavala, *Blade Runner* tiene tres: la ciencia ficción, lo policíaco y lo romántico; los tres géneros se fusionan, aunque el predominante es el primero.

La ciencia ficción es el resultado de la congruencia con el desarrollo de la tecnología y la ciencia. La ciencia ficción ha ido navegando junto con el desarrollo científico porque con base en él presenta inventos, descubrimientos, posibilidades novedosas, recreándolas y extrapolándolas para construir sus argumentos. Es posible que los relatos que ahora consideramos como míticos sean una especie de proto-ciencia ficción. Un ejemplo es Dédalo el constructor e inventor. Los griegos imaginaban el mundo y las posibilidades que podrían existir en él, es por eso que sus relatos se refieren a todo aquello que podría llegar a ser.

Los antecedentes más próximos de la ciencia ficción son escritores como Julio Verne, autor inscrito en ese género pero que pertenece a un subgénero de lo maravilloso llamado lo maravilloso instrumental o científico. Este autor ve a la ciencia como la solución a muchos males; en sus novelas lo tecnológico es lo que define el triunfo o el fracaso de sus personajes. Todo lo aparentemente sobrenatural que ocurre en sus historias, se ve justificado gracias al desarrollo y utilización de la ciencia. La ya mencionada *Frankenstein* es otra obra que se considera antecedente de la ciencia ficción.

Posteriormente, escritores como H.G Wells cambiaron la visión de Julio Verne por una visión más pesimista de la ciencia. Wells sostiene que “[...] si los seres humanos

cambian o modifican su forma, la sociedad igualmente se transforma, es decir, transforma su conducta.”⁵⁵ Obras como las de Wells, *La máquina del tiempo* o *La guerra de los mundos*; Aldous Huxley, *Un mundo feliz*; o George Orwell, *1984*; son obras en donde se ven utopías negativas. Los mundos son cerrados y por medio del conocimiento científico se manipula a los seres humanos. “Gran cantidad de literatura de ciencia ficción se ha dedicado a advertir, de una manera o de otra, las catástrofes a donde podemos llegar y que la realidad se ha encargado de ir confirmando.”⁵⁶

Fue Hugo Gernsback en 1926 quien acuñó el término de ciencia ficción para nombrar los relatos que publicaba en la revista *The Amazing stories*, de la cual surgen héroes como Buck Rogers o Flash Gordon. A partir de los años sesenta la ciencia ficción dejó de ser literatura marginal y se convirtió en especulación científica y de la realidad; especulación sobre las esperanzas del hombre, su conducta y sus miedos.

Este género se trata de una de las reducciones de lo fantástico, pues por medio de la ciencia explica todo lo sobrenatural o imposible. La ciencia ficción toma de la ciencia su forma y su lenguaje para mostrarnos otras realidades, otros tiempos, con el objeto de contener todo aquello que le atañe al ser humano.

Ahora bien, con el paso del tiempo y la proliferación del género, surgen dos tipos de ciencia ficción: la ciencia ficción dura y la ciencia ficción blanda. La primera es aquella cuya argumentación, lenguaje y forma tienden a apegarse al rigor científico. Esto quiere decir que la ciencia ficción dura requiere de los componentes científicos o pseudocientíficos para explicar sus historias. Sus argumentos se apoyan en las llamadas ciencias exactas.”⁵⁷ La ciencia ficción dura obtuvo mucha participación de científicos reales.

La ciencia ficción blanda apareció por los años cuarenta y es

[...] aquella que ha orientado su radio de visión a las ciencias humanas y sociales para concentrarse en la observación del hombre y sus relaciones con las máquinas, con los productos de las ciencias y la forma de enfrentar nuevos escenarios y situaciones. Este tipo no presenta grandes recursos científicos o pseudocientíficos ni se preocupa por describirlos.⁵⁸

⁵⁵ Lauro Paz. *El sentido poético de la ciencia ficción. Crónicas marcianas de Ray Bradbury*. Hermosillo, Instituto sonorenses de cultura, 2004, p. 33.

⁵⁶ *Ibidem*.

⁵⁷ *Ibidem*, p. 44.

⁵⁸ *Ibidem*, p. 45.

En pocas palabras, la ciencia ficción blanda no se basa en los avances científicos ni tecnológicos, sino que plantea el futuro de los seres humanos y la observación de su conducta ante nuevos inventos, nuevos mundos o seres distintos. Analiza pues, los conceptos e ideas que se tienen acerca de seres ajenos a la humanidad, como el robot o el extraterrestre. “El interés de la ciencia ficción blanda es el hombre en sus aspectos filosófico, moral y social. La ciencia ficción dura centra su atención en lo técnico y lo científico como su elemento principal.”⁵⁹

De acuerdo con lo anterior, podemos deducir que *Blade Runner* es un filme perteneciente a la ciencia ficción blanda, pues a pesar de incluir avances científicos y tecnológicos, centra su atención en las relaciones que viven los humanos con los seres que no lo son: replicantes. Asimismo aborda temas como la sobrepoblación, la explotación y desgaste de los recursos humanos, la deshumanización y despersonalización del hombre, así como el cuestionamiento de lo humano y el ser.

Por otro lado *Blade Runner* se considera inmersa en el subgénero de la ciencia ficción llamado *cyberpunk*, el cual básicamente alude a la alta tecnología y al bajo nivel de vida, así como la violencia, el cambio radical de la sociedad y el conflicto entre ésta y la naciente inteligencia artificial.

El filme está situado en el año 2019. La corporación Tyrell creó unos robots llamados NEXUS, seres casi idénticos a los humanos y que son conocidos como replicantes. El tipo NEXUS 6 era superior en fuerza, agilidad y equivalentes en inteligencia a los ingenieros genéticos que los crearon. La única diferencia entre ellos y los humanos es que carecen de empatía y emociones.

Los replicantes se empleaban como esclavos en el espacio, en exploraciones peligrosas y en la colonización de otros planetas. Posteriormente los replicantes de la variedad de combate hicieron un motín donde mataron a muchas personas. Después de este evento los replicantes fueron prohibidos en la tierra y los exterminaron a todos. Los especialistas en el exterminio de replicantes son llamados *blade runners*, quienes se encargan de matar a todos los replicantes que encuentren. A esta acción se le llamó “retiro”, no ejecución.

⁵⁹ Lauro Paz. *Op. cit.*, p. 45.

Richard Deckard es un *blade runner* retirado, al que van a buscar porque aparentemente 6 replicantes, tres hombres y tres mujeres, escaparon de una nave, mataron a toda la tripulación y regresaron a la tierra. Deckard no quiere perseguir a los replicantes pues renunció hace tiempo, nunca sabemos por qué. Aunque posteriormente acepta la misión. Bryant, el detective a cargo le enseña solo 4 replicantes, bajo la excusa de que uno murió, y la identidad del sexto está en duda; no sabemos si el que murió era hombre o mujer. El primero es Roy Batty, un modelo de combate extremadamente inteligente, cabeza del grupo. El segundo es Zhora, una mujer entrenada como asesina. El tercero es Leon, un modelo empleado como obrero y soldado, y el cuarto es Pris, un modelo básico de placer.

En su búsqueda Deckard, acompañado por Gaff, quien se encarga de supervisar al *blade runner*, acude primeramente a la corporación Tyrell para comprobar si la prueba *Voight-Kampff* funciona para detectar NEXUS 6. Ahí el *blade runner* conoce a Rachel, la secretaria de Tyrell, y descubre que es un replicante. El jefe de la compañía le explica que es un experimento al cual le han implantado recuerdos con el objetivo de volver a esos replicantes “más humanos que los humanos”.

Rachel acude a la casa de Deckard para mostrarle unas fotos y asegurarle que es humana. El protagonista le dice que sus recuerdos son implantados y que pertenecen a la sobrina de Tyrell. Rachel huye llorando. En ese instante Roy y Leon van a buscar a Chew, un diseñador genético de ojos, para preguntarle quién los puede llevar hasta Tyrell. Chew les responde que J.F Sebastian es a quien buscan, y luego muere. Pris es la encargada de buscar y encontrar a Sebastian.

Deckard localiza a Zhora gracias a una escama de serpiente encontrada en el departamento de Leon. La persigue por las atestadas calles y la mata. Llegan Gaff y Bryant para decirle que debe matar también a Rachel. Deckard la vislumbra entre la multitud pero no dice nada. Luego llega Leon, testigo del asesinato de su novia Zhora, y casi mata al *blade runner*, pero Rachel lo salva disparándole al replicante.

Ambos personajes van al departamento de Deckard, y ahí, curiosamente ocurre una escena romántica, en la que el *blade runner* “obliga” a Rachel a decirle que la bese y que lo desea, como enseñándole que puede amar a pesar de ser un replicante.

Mientras, Roy llega al departamento de J.F Sebastian gracias a Pris. Ahí convence a Sebastian de que lo lleve con Tyrell. Una vez en la casa de éste, Roy le pide que prolongue

su vida, pero el diseñador genético le responde que es imposible, pues los experimentos han dado como resultado el desarrollo de virus y la muerte. Roy mata a su “padre” y a J.F. Sebastian y regresa al departamento de éste último.

Deckard es enviado al departamento de Sebastian pues se han enterado de los asesinatos. Ahí Pris le prepara una emboscada, pero el *blade runner* consigue matarla. Roy regresa y encuentra a su novia muerta, por lo que empieza la persecución por todo el edificio Bradbury. Deckard intenta escapar al otro edificio pero queda colgando de una viga, entonces, contrariamente a lo esperado, Roy lo salva cuando está a punto de caer. El replicante se sienta y le cuenta a Deckard todo lo que ha visto en su corta vida, luego muere víctima del deterioro de los años que le dieron.

Gaff llega a la escena y le dice a Deckard “Es una lástima que ella no sobreviva, pero en realidad, ¿quién lo hace?” El *blade runner* encuentra a Rachel en su departamento y le dice que huyan. En el camino al elevador, Deckard encuentra un *origami* con forma de unicornio, Gaff a lo largo de todo el filme ha hecho *origamis* con distintas formas. El *blade runner*, días antes, había soñado con un unicornio. Entonces nos damos cuenta que Gaff conoce los sueños de Deckard y, por lo tanto, este último es un replicante también.

En esta versión el final queda abierto, descubrimos sí, que Deckard es un replicante, cosa que no estaba clara en la primera versión. Asimismo el final feliz en el que Deckard huye con Rachel desaparece, por lo que queda la duda de si ella sobrevive o no. La película cuestiona en todo momento la verdadera humanidad de los humanos; el mismo lema de la compañía Tyrell es “más humanos que los humanos”.

La primera secuencia que analizaremos corresponde a un *big long shot*, es la presentación inicial de la ciudad de Los Ángeles (*vid.* lámina 1). Vemos una ciudad totalmente poblada, no se ve un solo árbol. Hay explosiones de gas recurrentemente y los colores predominantes son el naranja y el negro; el cielo se ve negro con una tonalidad rojiza. Asimismo hay rayos que cubren el cielo, la cámara se va acercando poco a poco a los edificios, y luego hay un *insert* de un ojo que mira a la ciudad (*vid.* lámina 2). Posteriormente deducimos que el que mira la ciudad desde lo alto es Eldon Tyrell, como lo hace Joh Fredersen en su *Metrópolis*.



Lámina 1 –Presentación inicial de la ciudad de Los Ángeles (0 H. 3' 23'')⁶⁰



Lámina 2 –La mirada es uno de los motivos recurrentes en el filme (0 H. 4' 3'')

Hay otro *big long shot* de la ciudad y a lo lejos se ve una pirámide, la cual luego sabemos pertenece a las oficinas de la corporación Tyrell. Nuevamente hay un *insert* al ojo que mira la ciudad, en él vemos reflejadas las luces y explosiones de la misma. A lo largo de todo el filme hay un juego constante de posiciones, como en *Metrópolis*. Las clases altas

⁶⁰ *Blade Runner*. Dir. Ridley Scott. Prod. Michel Deeley. Guionista Hampton Fancher, David Webb Peoples. Actores [Harrison Ford](#), Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos, [M. Emmet Walsh](#), [Daryl Hannah](#), William Sanderson, Brion James, Joe Turkel, Joanna Cassidy. Compañía productora Shaw Brothers, Ladd Company, The, Run Run Shaw, 1982. Dur. 117 min. (En adelante se indicará entre paréntesis el minuto al que corresponda la lámina ilustrativa sin la referencia completa).

viven en edificios muy altos, mientras que las clases desafortunadas viven en las partes bajas de la ciudad. Los personajes suben y bajan, durante todo el filme.

Desde el comienzo de *Blade Runner* el tono anaranjado de la ciudad, mezclado con las llamas y los focos de luz blanca dan unas pautas de color al resto de la película. A partir de ese momento, se irán alternando tonalidades cálidas con frías, por ejemplo en los planos del comienzo están teñidos por un caliente y hasta sofocante naranja, mientras que los siguientes planos en el interior de las oficinas de Tyrell tienen un tono azul, frío y aséptico.⁶¹

Posteriormente hay un corte y aparece un hombre de espaldas en una oficina, ahora los colores son grises y azules. El hombre está fumando, por lo que la escena se ve cubierta por humo. Hay cortes seguidos de la pirámide y luego la cámara hace un *dolly in* a esta oficina.

Una voz femenina anuncia la llegada del “siguiente sujeto”, Kowalski, Leon; ingeniero en eliminación de basura. Leon entra a la oficina, vestido de blanco. El hombre de la oficina, vestido con una gabardina café muy al estilo de los detectives, le pide a Leon que se siente. La mesa está llena de aparatos, uno de ellos especializado en la dilatación de las pupilas para medir la reacción emocional del entrevistado.

El hombre con apariencia de detective de los años cuarenta se porta un tanto seco y hostil con Leon, quien intenta platicar, aunque la situación se ve muy forzada. El rostro de Leon está de cierta forma impasible, no notamos en él miedo, parece que está analizando la situación. El entrevistador le hace unas preguntas, Leon entonces comienza a mostrar cierto enojo, al parecer las preguntas no tienen sentido para él, no sabe qué responder; su rostro se turba y sus ojos se abren. El detective le dice que es sólo en *test* diseñado para provocar una reacción emocional y luego le dice “Describa las cosas buenas, solo las buenas, que vengan a su mente acerca de su madre.” La cámara, que hasta ahora se intercalaba en *close up* de ambos rostros, se abre y vemos a los personajes sentados a cada extremo de la mesa. “¿Mi madre?” pregunta Leon, “yo le diré sobre mi madre”. Y entonces hay un ruido de un disparo y la música, hasta ahora ausente, reaparece de forma súbita y estruendosa. Leon se pone de pie y sigue disparándole al detective.

⁶¹ Jorge Gorostiza López. *Blade Runner: Ridley Scott. Estudio crítico de Jorge Gorostiza y Ana Pérez.* Barcelona, Paidós, 2002, p. 67.

Hay un corte y aparece otro de los motivos recurrentes en el filme, un anuncio espectacular de una japonesa. Este anuncio aparece durante todo el filme y es quizá la representación más clara de la globalización y lo multicultural existente en la ciudad de Los Ángeles (*vid.* lámina 3). Asimismo vemos la ciudad un poco más de cerca, aunque igual desde las alturas. Un coche volador pasa frente a nosotros. Posteriormente hay un corte a otra nave que anuncia “Una nueva vida los espera en las colonias del espacio; la oportunidad de comenzar de nuevo en una tierra gloriosa llena de oportunidades y aventura.”



Lámina 3 –El anuncio de la japonesa, otro motivo recurrente en el filme (0 H. 7’ 41’)

Hay otro corte y vemos un anuncio luminoso de un dragón. Por fin descendemos a la ciudad en un *tilt down*. Se trata de una ciudad atestada de gente de todo tipo de raza y vestimenta. En la ciudad llueve constantemente, producto quizá de la contaminación. Los paraguas son luminosos, así como la mayoría de las tiendas. La cámara se detiene en el protagonista que está sentado leyendo el periódico. Luego mira hacia arriba y ve nuevamente la nave que anuncia la vida en las colonias espaciales, una voz femenina dice “Este anuncio fue presentado por la compañía Shimago-Domínguez, ayudando a América hacia el nuevo mundo”. Estos nombres como podemos notar, son de un japonés y un latino, otra prueba fehaciente de que la vida en Los Ángeles es multirracial. La voz del anuncio pasa a segundo plano y sigue hablando acerca de los replicantes, pero anunciándolos como algo bueno y útil para la nueva sociedad espacial.

Deckard se acerca a un puesto de comida japonesa, y entonces llega Gaff a buscarlo. Dice que Bryant lo está buscando y lo llevan con él. Se suben a un coche volador y

nuevamente vemos a la ciudad desde arriba. Los edificios nos recuerdan mucho a la arquitectura que vemos en *Metrópolis*, incluso hay uno que es casi igual a la nueva torre de Babel (*vid.* lámina 4). El propio supervisor de efectos especiales David Dryer declaró que se basó en los planos de *Metrópolis* para crear algunos rascacielos y las luces centelleantes que se ven en la oficina de Tyrell.



Lámina 4 –El edificio donde están los *blade runners*, al parecer es el de la policía. Es casi idéntico a la nueva torre de Babel de *Metrópolis*. (0 H. 11’ 20’’))

Continuando con la historia, Deckard llega con Bryant, le cuenta lo ocurrido con los replicantes y luego le muestra las imágenes en una pantalla. Le dice que escaparon de las colonias hace dos semanas; 6 replicantes 3 hombres y 3 mujeres. Asesinaron a 23 personas y escaparon de su nave. Hacía tres noches intentaron entrar a la compañía Tyrell pero los detuvo la cerca eléctrica, uno de ellos murió. Holden descubrió a uno que logró infiltrarse en la compañía como trabajador, pero le disparó y casi muere haciéndole la prueba *Voight-Kampff*. Bryant le explica a Deckard “Están diseñados para imitar a los humanos, en todo menos sus emociones. Pero había la posibilidad de que después de algunos años desarrollaran sus propias emociones. Odio, amor, miedo, enojo, envidia. Así que tomaron precauciones y les dieron 4 años de vida.” (0 H. 15’ 44’’))

Lo que dice Bryant es sumamente curioso, pues

Se supone que los replicantes no tienen emociones, pero sin embargo (y a pesar de las previsiones de los creadores de los Nexus 6) las han desarrollado. A poco que lo pensemos, algo similar ocurre con los humanos: las emociones no son innatas, sino que se desarrollan con la experiencia. Los sentimientos y las emociones están íntimamente ligados al recuerdo y, por tanto, a la temporalidad, al transcurrir de las vivencias en el

tiempo y su permanencia en nosotros conformándonos en tanto yo. Los replicantes cuentan con un tiempo (aunque corto) de vida y con una dotación neurológica que se supone similar a la humana ¿Por qué, pues, no habían de desarrollar algún tipo de emociones o sentimientos similares a los nuestros?⁶²

El *blade runner* se dirige a la compañía Tyrell en donde le aplica la prueba *Voight-Kampff* a Rachel y descubre que es una replicante. La secretaria se entera y busca a Deckard en su departamento para mostrarle unas fotos de cuando era niña. Las fotos son uno de los objetos que más se repiten en el filme, representan una de las cosas más apreciadas para todos los replicantes y una muestra de que tienen apegos sentimentales hacia su corto o falso pasado.

Leon y Roy han encontrado a Chew, el fabricante de ojos que nos recuerda a Coppola de “El hombre de la arena”, pues está obsesionado con los ojos, y trae unos anteojos extraños; la diferencia es que irónicamente Chew si crea ojos de verdad. La mirada y los ojos, así como la destrucción de estos son un “*leit motif*, como un estribillo, un tema que se va repitiendo a lo largo de todo *Blade Runner*.”⁶³ Enfatizando de igual forma lo siniestro que hay en perder la vista. Chew les dice a los replicantes que J.F Sebastian es quien los puede ayudar, y luego muere congelado. Pris se encarga de encontrarlo.

En el minuto 42 con 40 segundos aparece la secuencia añadida del director, en la que Deckard sueña con un unicornio, pista que nos hablará sobre la verdadera identidad del *blade runner*. Luego de esto Deckard descubre dónde está la replicante Zhora y va a buscarla.

Ésta es la secuencia que vamos a analizar a continuación (0 H. 55’ 19’’). Dura tres minutos únicamente, pero es de las más dramáticas e innovadoras de la película. Zhora descubre a Deckard en su camerino, lo golpea y sale corriendo por la puerta trasera. La película se caracteriza por tener pocos movimientos de cámara, y la mayoría son sencillos; lo que ayuda a reforzar la idea de que *Blade Runner* está hecha para recordarnos a las películas de detectives de los años 40⁶⁴. Sin embargo en esta escena los movimientos de cámara son más complejos, enfatizando la peligrosidad de la huida de Zhora y poniéndonos en su lugar.

⁶² Javier Marzal Felici y Salvador Rubio Marco. *Guía para ver Blade Runner*. Barcelona, Octaedro, 1999, p. 20.

⁶³ Jorge Gorostiza López. *Op. cit.*, p. 74.

⁶⁴ *Cfr.*, *ibidem*, p. 71.

Como ya dijimos, Zhora sale de su camerino, corre por la ciudad topándose con múltiples obstáculos, sobre todo personas. La gente que se ve es de todas razas, culturas y contraculturas. Hay chinos, hindús, punks, tibetanos, etc. (*vid.* lámina 5)



Lámina 5 - Deckard persigue a Zhora en medio de una ciudad atestada

La cámara hace un *travelling* de seguimiento, primero a Deckard, que también se topa con la gente, luego a Zhora. La música que se escucha es árabe. Posteriormente el movimiento de cámara corresponde a la cámara en mano que sigue a ambos personajes. La música se deja de escuchar, ahora sólo se oye a la gente que habla en muy diversos idiomas, y el constante sonar de una sirena de policía, claxon de carros etc., podría decirse que es el sonido ambiental de una ciudad completamente abigarrada y caótica. Luego hay planos y contraplanos de los personajes; Deckard busca a Zhora y la vislumbra a veces entre la gente, a veces entre los carros o entre barras. La cámara sigue estando en mano. La iluminación de los personajes durante la persecución es muy particular. Deckard aparece en colores anaranjados, mientras que Zhora en colores azules; este juego es constante no sólo en esta escena sino durante toda la película.

Una vez que Zhora se escabulle entre la gente, ambos personajes salen a un lugar menos atestado, ahora la cámara hace *travelling* siguiendo a Zhora. Todos estos movimientos enfatizan la desesperación del personaje por huir, e incluso hacen que el espectador sienta lo que ella. Deckard logra dispararle, y luego hay nueve encuadres diferentes que muestran la caída de Zhora, que es en unos aparadores donde hay maniqués,

curiosamente están vestidos como ella (*vid. lámina 6*). Esto nos recuerda que Zhora es una muñeca parecida a los humanos, justo como los maniqués (*vid. lámina 7*).

Entre los encuadres de la caída de Zhora tenemos el *full shot*, el *medium shot*, y *over shoulder*. Todos nos muestran el drama del personaje y el terrible dolor que sufre al caer, creando una ambigüedad, ya que está vestida con muy poca ropa y recordemos que los maniqués ya nos habían mostrado que ella es sólo una muñeca. Empero, la secuencia de la caída nos transmite tanta empatía por el personaje, que ya dudamos si es realmente un ser sin escrúpulos o “alma” como los verdaderos muñecos, espectadores inmóviles e insensibles ante la muerte de Zhora. Por supuesto, todo el ambiente es enfatizado por una música en teclados, moderna pero que transmite tristeza (*vid. lámina 8*).



Lámina 6–Zhora asesinada por la espalda (0 H. 57' 49'')



Lámina 7 –Aquí podemos observar a los maniqués, cuya vestimenta es igual a la de Zhora (0 H. 59' 3'')



Lámina 8 –*Close up* al rostro de Zhora, una lágrima rueda por su mejilla (0 H. 59' 22'')

La historia sigue, Rachel salva a Deckard de ser asesinado por Leon. Ambos van al departamento del *blade runner* y hablan sobre el futuro de Rachel. Hay una escena en la que los ojos de Richard brillan como los de un replicante, otra pista sobre la identidad de éste. Posteriormente ocurre una escena amorosa entre ambos personajes, dejándonos ver que ambos son capaces de amar a pesar de su naturaleza: replicante y *blade runner*.

La siguiente secuencia que analizaremos (1 H. 20') es cuando Roy va con J.F Sebastian a casa de Tyrell. Primero vemos en *long shot* la pirámide en donde vive. Luego hay un *colse up* al elevador donde van los dos visitantes. Hay un corte al rostro afligido de J.F y luego al rostro feliz de Batty. El elevador se detiene y hay un corte a un búho que está dentro de la casa de Tyrell. Hay otro corte y vemos a éste último leyendo en su cama, los colores una vez más son naranjas y la música es en un solo tono, misteriosa y constante.

Una voz femenina anuncia la llegada de J.F Sebastian cuyo pretexto para la visita es que tiene una jugada de ajedrez en la que le hará jaque mate a Tyrell. Éste último se levanta de la cama para mover el tablero y en efecto es un jaque mate; los dos personajes suben a casa de Tyrell. Abren la puerta, Tyrell mira a Roy y dice “Me sorprende que no hayas venido antes”. A lo que Roy responde “No es algo fácil conocer a tu creador.” “¿Qué puedo hacer por ti?” dice Tyrell. -“¿Puede el creador reparar lo que ha creado?”, -“¿Te gustaría que te modificara?”, -“Pensaba en algo más radical”, Tyrell dice “¿Cuál es entonces el problema?”; “La muerte” responde Roy; “¡Quiero más vida, padre!”

La escena transcurre primero en *medium shot* de ambos personajes, luego, durante el diálogo, Roy camina hacia su padre y los encuadres quedan en *close up* de cada uno de los rostros, así como el de J.F Sebastian, que eventualmente enfocan. Tyrell explica con palabras de un diseñador genético que ningún replicante puede ser modificado a causa de una mutación que tienen en las células. Roy le da ideas y rebate cada punto que su padre explica, pero la conclusión es siempre la misma, la muerte es un hecho seguro. El rostro de Roy está sudoroso y se muestra un tanto angustiado.

“Te hemos hecho lo mejor que hemos podido” le dice Tyrell a Roy; “Pero no para durar” responde éste. “Cuanto más brilla una luz menos dura. Y tú has sido una muy brillante, Roy. Mírate, eres el hijo pródigo. Eres extraordinario.” Tyrell sonríe y le toma la cabeza a Roy en un gesto paternal, Roy agacha la cabeza y le dice “He hecho cosas cuestionables”. “También cosas extraordinarias. Deléitate en tu vida” responde Tyrell. Hay un *close up* al rostro de Roy que sonríe y dice irónicamente “Nada por lo que el dios de la biomecánica te impida entrar al cielo.” Batty toma el rostro de su padre y lo besa en la boca, lo toma más firmemente y presiona su cabeza con las manos, mete los dedos pulgares en cada una de las cuencas de los ojos de Tyrell y lo mata (*vid.* lámina 9).



Lámina 9 –La pérdida de los ojos es también un motivo en *Blade Runner*

El rostro de Roy aparece turbado más que feliz. Hay un corte al búho, uno de los testigos del asesinato de su creador. J.F Sebastian es otro testigo de lo ocurrido, pero no quedará con vida para contarlo pues Roy va tras él. Hay un corte y se ve el rostro de Roy en

close up, está en el elevador, los colores han cambiado del naranja al azul una vez más. Roy escucha las sirenas de la policía a lo lejos y pone cara de extrañeza.

Esta secuencia es interesante sobre todo por el diálogo que sostiene Roy con su creador. Al igual que el monstruo de *Frankenstein* tiene un “favor” que pedirle a su creador: quiere vivir más. Tyrell le explica todos los experimentos que han hecho en otros replicantes para hacer esto, pero dice que ha sido imposible pues se desarrollan virus a causa de las mutaciones celulares. Roy se desilusiona, su fin está cerca al igual que el de Pris, su novia. No le queda otra opción que matar a su creador, lo cual, de forma quizá un poco imaginativa, podemos interpretar que más que por venganza lo hizo para que Tyrell no hiciera más replicantes y así evitar un futuro sufrimiento de los mismos.

El conflicto creador-criatura es tan antiguo como la propia historia del hombre. Como veíamos en el capítulo uno

Criatura y creador mantienen siempre una relación ambivalente, de amor-odio: la afirmación del padre-creador y la amenaza de su destrucción, la afirmación del hijo-criatura y la defensa destructiva frente a la amenaza de destrucción que supone ese hijo [...] Así los replicantes hacen posible una nueva vida en las colonias del Mundo Exterior, pero suponen una seria amenaza a la hegemonía humana en tanto que se rebelan a su condición subordinada.⁶⁵

Asimismo, en esta secuencia hay un empleo simbólico del color. La habitación de Tyrell aparece en tonalidades “anaranjadas y rojizas, producidas por la luz de las velas, que se asocian a la carne y la sangre, mientras el exterior del edificio, al que sale Roy después de cometer los crímenes, es completamente azul y siniestro.”⁶⁶

La siguiente secuencia que analizaremos (1 H. 29’ 12’’) es en la que Pris, que está alojada en la casa de J.F. Sebastian, se disfraza de muñeca; se pinta la cara de blanco y un antifaz negro en los ojos, además se coloca un velo en su rostro (*vid.* lámina 10). Esto lo hace jugando, tratando de mimetizarse con los juguetes que la rodean, y esperando oculta entre las sombras al *blade runner* que la persigue.

⁶⁵ Javier Marzal Felici. *Op. cit.*, p. 43.

⁶⁶ Jorge Gorostiza López. *Op. cit.*, p. 67.



Lámina 10 –Pris se disfraza de muñeca y se oculta tras un velo (1 H. 29' 13'')

Deckard entra, la música es misteriosa, incluso tétrica, la iluminación exterior es en colores azules, la interior en naranjas. La cámara está en picada, mostrando al *blade runner* que entra. La cámara lo sigue, como si estuviera espiándolo desde arriba. La música se mezcla con otra melodía, esta vez japonesa, y hay un corte al anuncio de la geisha. Luego la cámara cambia a una contrapicada de Deckard subiendo las escaleras. Entra al departamento de J.F, y encuentra a un pequeño autómeta. Durante toda esta secuencia, se hacen cortes e intervalos al rostro de Pris, quien parece una muñeca.

Deckard entra a la habitación, que está llena de autómatas. Pris se pierde entre ellos, los colores siguen siendo naranjas. El encuadre es un *full shot*, ya que Deckard casi se funde con el paisaje, y Pris lo logra (*vid.* lámina 11). Richard avanza y la cámara lo sigue, quedando así Pris en el centro del encuadre. La escena es completamente siniestra, y lo que refuerza nuestra angustia como espectador son todos los sonidos que se escuchan; son risas de muñecos, voces, campanitas etc. Hay también cortes a algunos de los muñecos que hay en el cuarto, y a pesar de ser muñecos no parecen ser para niños.



Lámina 11 – Deckard no puede identificar a la replicante, pues se pierde en el cuarto lleno de autómatas. Una de las escenas más siniestras del filme. El protagonista parece mezclarse entre los muñecos también (1 H. 32' 13'')

Hay un haz de luz que entra por la ventana, Deckard se acerca a Pris, el encuadre es en *over shoulder*; le quita el velo a la replicante y la mira fijamente; hay un *close up* al rostro de Deckard y luego al de Pris, quien reacciona y pateo a su persecutor. Entre maniobras cirqueras intenta matar a Rick, se sube sobre los hombros de su persecutor e intenta romperle el cuello. Su rostro ya no es el de la muñeca, vemos a una mujer histérica que intenta matar a Deckard.

Pris golpea a Richard y éste cae al piso; la replicante corre hacia el otro extremo de la habitación. Entonces toma impulso y dando vueltas gimnásticas intenta aprisionar nuevamente a Deckard, pero éste le dispara y ella cae al piso retorciéndose como si fuera un robot descompuesto. Deckard le dispara otra vez y por fin ella muere.

Esta secuencia es muy interesante ya que hay muchísimas referencias a los autómatas, a la otredad y a la ambivalencia entre lo bello y lo siniestro. Pris es un ser hermoso, pero que parece simplemente una muñeca cuyos movimientos son poco naturales y poco humanos. La encontramos rodeada de verdaderos autómatas, juguetes creados para entretener a su creador, así como ella fue creada para entretener a los hombres. Los pequeños autómatas son una especie de caricatura de los replicantes. En este juego en el que Pris se disfraza de muñeca vemos una doble ironía, pues ella es considerada una

muñeca también. Asimismo recordemos que el disfraz es otra de las formas de lo siniestro, pues está hecho para ocultar. Pris se oculta tras el disfraz de muñeca, pero también tras un velo que cubre todo su cuerpo. En el momento en el que Deckard quita el velo, ella intenta asesinarlo, lo terrible queda al descubierto.

La última secuencia que analizamos corresponde a la hora con cuarenta y cuatro minutos. Roy ha perseguido a Deckard por todo el edificio Bradbury. Antes de ir tras él le da unos segundos para que huya. Mientras besa a Pris y llora su muerte. Roy sabe que su fin está próximo también. En la persecución llegan al techo y el *blade runner* salta a otro edificio, pero queda colgando de una viga. El encuadre es en picada, mientras que Roy aparece poco a poco en un encuadre en contrapicada, primero su cabeza, y poco a poco su cuerpo entero. Hay un *close up* al rostro de Roy (*vid.* lámina 11), que se ilumina de vez en cuando por las luces de la ciudad; “Es un martirio vivir con miedo ¿verdad? Así es la esclavitud” dice el replicante. Roy en *close up* sonríe y Deckard se suelta, pero el replicante toma su mano, hay un *big close up* a las manos de ambos, la de Roy aparece con un clavo en la mano, recordándonos las de Jesús.



Lámina 12 –Roy, en una mano trae una paloma blanca y en la otra un clavo (1 H. 44' 37'')

Batty logra subir al *blade runner* y poco a poco se acerca a él. Deckard se hace hacia atrás pues aún no conoce las intenciones de Roy. Entonces ambos personajes se quedan sentados bajo la lluvia. Roy comienza a hablar “He visto cosas que los humanos ni se imaginan. Naves de ataque incendiándose cerca del hombro de Orión. He visto rayos de

mar centelleando cerca de la Puerta Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Es hora...de morir.”

La escena es sumamente dramática pues no imaginamos que Batty se decida a salvar a su persecutor. Asimismo el monólogo que dice Roy demuestra que amó todas las experiencias que vivió durante su corta vida; y finalmente, amó tanto la vida que decidió salvar a Richard. Los colores en la secuencia son fríos, azules. Roy muere, sentado, y una paloma vuela al cielo, que está azul por primera vez en toda la película (*vid.* láminas 12 y 13). Hay un *close up* a los rostros de ambos. Se escucha la lluvia y una música triste acompaña la escena.



Lámina 13—Lágrimas bajo la lluvia, una de las escenas más famosas del filme (1 H. 46' 47'')



Lámina 14—La paloma sube al cielo, simulando un alma que va hacia el Paraíso (1 H. 47' 22'')

Gaff llega y le dice que hizo un trabajo de hombres, a lo que Richard responde “Terminé”, y el primero le arroja una pistola al *blade runner*, y le dice “Lástima que ella no sobreviva. Pero, ¿Quién sobrevive?” Deckard regresa a su casa y encuentra a Rachel dormida. Entonces le dice que se vayan. Camino al elevador encuentra la figura de un unicornio, que aparentemente dejó Gaff, como símbolo de que dejó vivir a Rachel, pero también de que conoce sus sueños. La revelación es entonces contundente, sabemos al final que Richard Deckard fue siempre un replicante con memoria implantada.

Blade Runner es una película muy importante visualmente hablando, cargada de influencias que van desde la pintura y la arquitectura, hasta el cómic y la literatura. Aparecen una infinidad de elementos (*leit motif*) que hemos dejado de lado debido a la extensión del trabajo, pero que es importante tenerlos en cuenta para análisis futuros: los ojos (mirada), el anuncio publicitario de la japonesa, el agua y los espejos, la dualidad, la ambivalencia y contraposición humano-no humano, entre otros.

El filme se basa en dualidades que se están oponiendo constantemente. Un ejemplo son J.F. Sebastian y Tyrell; personajes que nos recuerdan asimismo a las dualidades Coppelius-Coppola y Spalanzani, y Joh Fredersen-Rotwang. Uno representa la racionalidad y el poder (aunque siempre parezcan un poco perturbados) y el otro la magia, y lo irracional, refiriéndonos a lo infantil (un niño cree más fácilmente y es más abierto que un adulto).

La más importante dualidad y la que caracteriza a toda la película es la relación entre la naturaleza y el artificio, su enfrentamiento y sus similitudes. La delgada línea que separa estos dos atributos, que podría ser la que recorre un *blade runner*, alguien que corre al filo, por el límite entre dos mundos, el natural y el artificial [...]⁶⁷

Los *blade runners* son seres implacables e insensibles, tienen que ser así a causa de su trabajo. Sin embargo los replicantes no son simples robots. A lo largo del filme notamos que son capaces de sentir casi todos los sentimientos de los seres humanos. El más importante es quizá el miedo a la muerte y la conciencia de sí mismos y de sus circunstancias. Recordemos a la autómatas Olimpia, quien solo puede decir ¡ah!; o a María-Hel, quien al ser atrapada por la multitud enardecida no hace más que reír.

En *Blade Runner* el autómatas se sabe superior en fuerza e inteligencia, se sabe capaz de tener emociones y empatía por sus semejantes (contrariamente a los seres humanos que

⁶⁷ Jorge Gorostiza López. *Op. cit.*, p. 78.

vemos en el filme) e incluso empatía por los propios seres humanos (final). Otro rasgo que los acerca a los humanos es el miedo que tienen a la muerte y por ende el instinto de supervivencia que desarrollan.

Es claro que los replicantes asesinan aparentemente sin escrúpulos y con crueldad. Sin embargo es el resultado de una búsqueda de identidad, similar a la del monstruo de *Frankenstein*. Y al igual que en esta novela, la muerte del creador es el cumplimiento del destino de la criatura. ¿Qué es la identidad sino, como dice Heidegger, el reconocimiento a partir del otro? “No es que la identidad sea una propiedad del ser, sino que, por el contrario, el ser es una propiedad de la identidad. Sin identidad no hay ser.”⁶⁸ Los autómatas en *Blade Runner* buscan una identidad y se reconocen entre ellos como individuos.

En esta obra el autómata representa el cuestionamiento acerca de lo que nos hace hombres o humanos; una alegoría sobre qué es lo humano. La reflexión en torno a ello arroja, según Javier Marzal, conclusiones sumamente reveladoras:

1. Los replicantes reciben implantes de memoria artificial, su ello favorece el desarrollo de sus funciones; se creen poseedores de un pasado humano que resulta ser falso.

2. Los replicantes han desarrollado algo parecido a emociones o sentimientos, lo cual no es más que una consecuencia inevitable de su experiencia vital (pasado, al fin y al cabo).

3. Lo más importante de todo: los replicantes han generado una autoconciencia hiperdesarrollada: están absolutamente obsesionados por su origen, su pasado, el sentido de su vida, su caducidad. Al fin y al cabo, las características de los replicantes acaban demostrándose, en virtud de la trama, como distorsiones tan sólo de grado con respecto a características humanas: los replicantes no son más que humanos con menos pasado, menos futuro y más autoconciencia.⁶⁹

Es por ello que los replicantes se hacen las mismas preguntas que alguna vez se hicieron los seres humanos ¿Quiénes somos y a dónde vamos? Asimismo desean ser humanos, quieren una historia personal (pasado), sentimientos y un futuro (una expectativa de vida). Aunque a final de cuentas mueren.

⁶⁸ Juan Bargalló. *Op. cit.*, p. 140.

⁶⁹ Cfr. Javier Marzal Felici. *Op. cit.*, p. 33.

3.4 Copresencias

La intertextualidad es la relación de copresencia entre dos o más textos, en nuestro caso la relación de copresencia se da entre las tres obras que analizamos. Según Julia Kristeva, la intertextualidad es la presencia efectiva de un texto en otro. Se trata, en términos de Bajtín, del dialogismo entre las obras; es decir, el proceso de interacción que ocurre entre los textos, ya que “todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto.”⁷⁰

La tematología, nos dice Luz Aurora Pimentel, “es una rama de la literatura comparada que estudia [...] los temas y motivos que, como filtros, seleccionan, orientan e informan el proceso de producción de los textos literarios.”⁷¹

Un tema es entonces el asunto o materia de lo que trata un escrito; es la materia prima a desarrollar en un discurso. Por el contrario, un motivo es un principio estructural, es decir, la idea dominante de una obra. Lo que diferencia un tema de un motivo, es que el tema orienta una posible selección de incidentes o detalles que permita su desarrollo; el motivo un cambio se distingue del tema por ser una unidad casi autónoma y por su recursividad.

De todo lo anterior surge lo que Pimentel llama temas-personaje. “Estos temas-personaje se construyen a partir de un texto original, un mito o una leyenda que luego se toman como materia prima para un nuevo texto. La tradición literaria al cristalizarlos los convierte en una especie de esquemas de orientación pre-textual.”⁷² Sin embargo, dicha cristalización no implica que la historia, el mito o la leyenda queden sujetos a una significación fija o predeterminada; por el contrario el tema-personaje es un sistema ideológicamente vacío y puede proyectar los más diversos contenidos.

A cada “nuevo” tema-personaje se le agrega una carga semántica e ideológica distinta, sin embargo persiste en ellos una “memoria intertextual” de los anteriores; esto hace más sencillo que el lector los identifique. Por esto, Pimentel recalca que los temas-personaje son una “verdadera caja de resonancia intertextual.”

⁷⁰ Julia Kristeva. “La palabra, el diálogo y la novela” en *Semiótica 1*. Madrid, Fundamentos, 1978, p. 190.

⁷¹ Luz Aurora Pimentel. “Tematología y transtextualidad” en *Nueva Revista de Filología Hispánica*. Tomo XLI, 1993, núm. 1, p. 216.

⁷² *Ibidem.*, p. 218.

Siguiendo el texto de Pimentel, concluimos que los temas-personaje son una síntesis de diversos motivos y temas-valor cuya relación permite que se conjuguen para dar origen a un nuevo tema, sin dejar de lado la carga intertextual que traen consigo.

Un ejemplo claro de los temas personaje son aquellos que provienen de la mitología griega y hebrea, ya que es quizá la más cercana a nosotros y la más difundida. Edipo, Salomé, Electra, entre otros, son personajes cuyas historias y semblanzas se han repetido a lo largo de la tradición literaria.

Como veíamos en el primer capítulo, el autómeta es la reconfiguración del mito del golem hebreo. Cada reescritura de este personaje persigue un objetivo distinto en las obras en las que aparezca, y cumple funciones distintas de acuerdo al género en el que estén inscritas. Nuestra investigación se basó en la proyección del autómeta en tres obras pertenecientes a géneros distintos: fantástico (“El hombre de la arena”) “proto” ciencia ficción (aunque en *Metrópolis* se destaca más la crítica expresionista al capitalismo), y ciencia ficción (*Blade Runner*, inscrita en el subgénero del *cyberpunk*).

Los tres textos son distintos, aunque los une una enorme tradición estética e ideológica. La intertextualidad es clara e inmanente. Ahora bien, decíamos que cada tema-personaje, en nuestro caso el autómeta, sufre un proceso de reescritura y transformación en cada obra nueva en la que aparece; empero, debe conservar ciertas características que lo conviertan en una verdadera “caja de resonancia intertextual”. Es decir, a pesar de las transformaciones que ha sufrido el autómeta en cada obra conserva rasgos distintivos que lo hacen identificable; su esencia misma es inalterable.

Para poder identificar la “esencia” del autómeta, aquellos rasgos que lo hacen ser un autómeta, nos valdremos del texto *Kant y el ornitorrinco* de Umberto Eco, y específicamente en el subcapítulo 4.4 “Las propiedades no tachables”. En este libro Eco hace un recorrido filosófico y semiótico para analizar los mecanismos de percepción del hombre, es decir, por qué reconocemos una silla como tal, un objeto determinado, un animal etc. En el subcapítulo mencionado, el escritor italiano nos narra el conflicto que vivieron los científicos, taxonomistas y biólogos para clasificar al ornitorrinco, un animal que revolucionó las teorías del conocimiento hasta ponerlas en crisis.

Ahora bien, en esta parte nos cuenta Eco que existen ciertas propiedades, en determinados objetos, animales o cosas, que les son esenciales y otras que les son típicas.

Las propiedades esenciales, dice Eco, son aquellas que son no tachables, y las típicas, son aquellas que son tachables. Esto quiere decir que las propiedades tachables pueden desaparecer y las no tachables están presentes siempre, pues constituyen la esencia del objeto. Eco pone el ejemplo de un elefante. Este animal es grande, gordo, gris, tiene orejas enormes, patas gruesas, tiene una trompa muy larga y una cola. Si dibujamos un elefante con todo lo descrito anteriormente, a excepción de su cola, color, o tamaño seguiríamos reconociéndolo como tal; sin embargo si lo dibujamos sin trompa, ya no es un elefante, pierde la esencia que lo caracteriza.

Ahora bien, esto lo podemos aplicar a los tema-personaje, ya que ellos poseen propiedades que les son inherentes (no tachables) y otras de las que pueden prescindir (tachables). Todas estas propiedades dependen de factores perceptivos y culturales, de los sentidos y la convención; es decir, que necesitamos conocer las obras y la obra que les da origen para saber cuáles son las propiedades tachables y no tachables.

La primera propiedad no tachable en el autómatas es que se trata de un ser creado artificialmente. Ya sea por medio de la magia, la alquimia, la ciencia o el saber cabalístico; el autómatas nunca cobra vida de forma biológicamente natural. La segunda propiedad no tachable es la carencia de alma; retomando un poco el libro de Scheler sobre las cinco ideas del hombre, el alma es una característica humana (independientemente de si se crea en Dios o no). La tercera propiedad no tachable es el carácter siniestro, es decir, el autómatas es portador de esta ambivalencia atracción-repulsión, bello y siniestro. A pesar de que cada vez el autómatas se acerca más y más a lo humano, no deja de causarnos esa inquietante extrañeza a la que tanto alude Freud.

Esta tercera propiedad no tachable se ve reforzada con los motivos del doble, la castración (pérdida de los ojos), lo oculto que se revela, la confusión animado-inanimado, la *femme fatale*, entre otros. Es cuando nos damos cuenta de que los tema-personaje son una mezcla de motivos y temas-valor⁷³ cuya relación permite que se conjuguen para dar origen a un nuevo tema, sin dejar de lado la carga intertextual que traen consigo.

Entonces, continuando con el análisis de la proyección del autómatas, podemos recalcar que las propiedades no tachables en este personaje no han evolucionado ni

⁷³ Según Pimentel, un tema-valor es el concepto del que se deriva la actitud de un personaje, por ejemplo "la bondad", "la seducción" etc.

cambiado, ya que la pérdida de una de ellas sería la negación de la esencia del autómeta. Sin embargo, para observar un poco las marcas en las que sí cambian, o las características nuevas que se le imprimen al autómeta en cada obra, hemos elaborado un cuadro demostrativo, basándonos en las cinco ideas del hombre de Scheler, a las cuales le agregamos una nueva: el lenguaje. Para demostrar que este personaje se va acercando poco a poco a la concepción básica que se tiene de humanidad.

Replicantes con:	“El hombre de la arena”	<i>Metrópolis</i>	<i>Blade Runner</i>
Alma	X	X	X
Razón, consciencia (de sí mismos) e inteligencia	X	X	O
Instintos (supervivencia, amor y ayuda al prójimo)	X	X	O
Ser decadente que sólo se preocupa por su propio bienestar	X	X	X
Responsabilidad y aceptación de los actos cometidos (existencialismo)	X	X	O
Lenguaje	X	O	O

Podemos notar que las características como el alma y el egoísmo están presentes en las tres obras. Cabe señalar que el egoísmo no puede presentarse en las dos primeras porque no existe conciencia de sí mismos ni preocupación por sí mismos. En cambio, en *Blade Runner* si existe una conciencia, pero los replicantes no piensan solo en sí mismos, existe el instinto de solidaridad entre ellos. Su egoísmo radica en su instinto de supervivencia adquirido.

En la tabla también notamos que las diferencias entre Olimpia y Hel son mínimas, sin embargo esto es en cuanto a las características que las vuelven más cercanas a lo humano. La diferencia clave entre ellas es que Hel sí puede hablar, Olimpia sólo puede decir ¡Ah! El lenguaje es una característica humana, y el empleo del mismo para fines diversos lo es aún más. Hel utiliza el lenguaje para seducir y corromper a los hombres (humanos), es otra de las características que la vuelve más siniestra porque la acerca un poco más a la maldad del ser humano y su capacidad para destruir mediante el uso de las palabras.

El lenguaje y su empleo es de suma importancia en los replicantes de *Blade Runner*. “Más humanos que los humanos” es el lema de la compañía Tyrell. Roy, durante el transcurso de todo el filme, cita elocuentemente algunos versículos del *Apocalipsis*. Asimismo el monólogo que le dice a Deckard al final es muy humano.

Otra de las características adquiridas es la memoria. Un factor clave que nos caracteriza como seres humanos. El reconocimiento de un pasado es el reconocimiento de apegos y sentimientos. Los sentimientos es lo que los dota de alma, un alma no divina como se le conoce comúnmente, sino un alma humana y llena de empatía.

Otra de las características que acerca a los replicantes a lo humano es la conciencia sobre sí mismos. Ellos se saben superiores, tanto en fuerza como en inteligencia, a los seres humanos comunes y corrientes. Asimismo conocen su condición de esclavos y su muerte prematura. El desarrollo de instintos, como los de supervivencia y miedo a la muerte, son rasgos distintivos que caracterizan a los seres humanos. Nuestro miedo a morir y nuestro instinto de protección nos hace cometer actos de diversa índole, sin cercarlos en buenos o malos.

De esto último partimos para decir que la creación de Olimpia y Hel es un caso claro de animismo, ambas son muñecas sin vida a las que se les otorga movimiento, habla y físico humanos. Sin embargo la transgresión no está en ellas, sino en sus creadores al intentar equipararse a Dios. Los únicos actos que se podrían considerar transgresores son los de Hel, pero ella no es consciente de ellos, actúa sólo porque así está programada.

En *Blade Runner* los replicantes sí cometen actos atroces, “cuestionables” en palabras de Roy; además, sí son conscientes del índice de maldad impreso en estos actos, así como sus consecuencias y repercusiones. La pregunta es, ¿por qué, como dice Deckard al

principio, se arriesgan a regresar a la tierra a sabiendas de que serán perseguidos y asesinados? O ¿Por qué cometen tantos asesinatos si conocen los riesgos que esto implica?

Los replicantes son poseedores de libre albedrío, otra de las cosas, según dicen, que Dios nos regaló junto con el alma. Gracias a este libre albedrío son capaces de acumular experiencias y hacer “lo que quieran” (en principio). La acumulación de experiencias es lo que los dota de sentimientos, y algo parecido al alma.

Los apegos, así como la conciencia dotan a los replicantes de algo básico para sobrevivir, el miedo⁷⁴, y sobre todo el miedo a la muerte. El recién adquirido instinto de supervivencia es el que los hace volver a la tierra en busca de su creador para que los dote de mayor vida. La conciencia también nos hace responsables de nuestros actos. Cuando reconocemos nuestra libertad es cuando sabemos que estamos solos y que somos enteramente responsables de nuestros actos y de nosotros mismos, no contamos con Dios (creador en este caso). Es por eso que al final del filme, Roy salva a Deckard, conoce su destino y lo acepta; sabe que no hay un Dios, al menos no para él. Es entonces cuando reconoce la existencia del otro, es consciente de ambas vidas, y por ello lo salva.

Esas son las distintas proyecciones de los autómatas en las obras, vemos una evolución clara y un acercamiento a lo humano que va en acenso paulatino. Sabemos también que las diferencias o características que se les imprimen a los autómatas en cada obra son variadas debido a que pertenecen a géneros distintos, pero es también porque las lecturas que requieren cada una de estas obras son diversas también y dependen del lector o espectador.

⁷⁴ Recordemos que el miedo se traduce también como la anticipación al castigo o a las consecuencias de ciertos actos o situaciones.

Conclusiones

El autómatas forma parte del imaginario colectivo y es un tema recurrente en la literatura y en el cine. La figura del autómatas está a caballo entre el folklore, la literatura, la historia y la tecnología científica; es por eso que representa un tema muy amplio de estudio y se puede abordar multidisciplinariamente. Su análisis tan vasto se debe a que es una figura de origen mítico y un tema inagotable.

El autómatas resurge con la literatura romántica y por tanto con el género fantástico que la acompaña la mayoría de las veces. Su función primordial es enfatizar la inquietante extrañeza producto de lo siniestro. El autómatas se presenta muchas veces bajo la figura del doble, la estatua animada o el muñeco que cobra vida. Se trata de seres comunes que se nos desnaturalizan a causa del efecto de lo siniestro: que cobren vida. Por esta razón cumplen también con la función de provocar miedo, angustia sobre todo, espanto o terror. Esto es lo que vemos en “El hombre de la arena”.

Es gracias a que forma parte del imaginario colectivo y los temas de lo fantástico que el autómatas se traslada a la ciencia ficción, subgénero o reducción de lo fantástico. El autómatas en la ciencia ficción funge todavía como portador de lo siniestro, pues sigue siendo un ser creado que causa confusión entre lo animado y lo inanimado, así como un ser sin emociones o alma aparentes.

En *Metrópolis* la función del autómatas es de denuncia al ser humano capitalista y tirano que explota a sus semejantes. El filme es considerado pionero de la ciencia ficción, no sólo porque aparece uno de los temas recurrentes en ella que es la creación sin madre o creación artificial, sino porque denuncia la decadencia del ser humano ante un aparente progreso social y tecnológico. Asimismo como mencionábamos en el apartado 3.1, el filme pertenece a la estética del expresionismo, la cual retoma múltiples temas del romanticismo y algunas otras características.

La situación cambia cuando este ser comienza a cobrar consciencia de sí mismo y adquiere sentimientos. Esto lo vemos en *Blade Runner*, los replicantes (autómatas) se van acercando cada vez más al concepto de ser humano que tenemos por convención. En este sentido el autómatas en la ciencia ficción funge con la convención del género: mover a la introversión. El autómatas se convierte en un ser que cuestiona las nociones de moralidad y de humanidad ya que gracias a su evolución y adquisición de sentimientos, inteligencia y

consciencia, lo acerca a dichos conceptos hasta que es muy difícil distinguir entre un ser humano real y un autómatas.

Gracias al cuestionamiento sobre lo humano, es que la ciencia ficción se considera la “nueva novela filosófica”; pues aparecen cuestionamientos sobre el ser, la decadencia moral y del entorno humano, el futuro etc. Igualmente la ciencia ficción retoma ciertos temas y parte de la estética expresionista así como la romántica.

Los cambios básicos en el autómatas, es decir su evolución, se ven reflejadas en las características que lo acercan a los seres humanos, más que física, moralmente. De esta forma también notamos que los géneros en los que aparece la figura cambian también, pero es producto de un avance encadenado: romanticismo-expresionismo-ciencia ficción. El autómatas adquiere nuevas características, así como cada nueva estética se va nutriendo de su antecesora para crear una visión del mundo nueva. Cada género conserva algo del anterior, así como cada autómatas debe conservar su esencia para seguir encarnando a esta figura que tanto nos fascina y nos aleja al mismo tiempo.

Sabemos ya que el rechazo proviene de esa confusión entre lo animado y lo inanimado, así como la ruptura del orden dentro de una sociedad acostumbrada a dicotomías básicas. Otra forma de rechazo está en lo “diferente”, así como en la revelación de lo oculto y reprimido en las sociedades. Los autómatas nos causan repulsión, pero también atracción.

[...] un ser perteneciente a los abismos de lo dionisiaco que adopta las formas de lo apolíneo, de lo antropomórfico, para poder convivir entre los humanos. Serían la representación apolínea de un universo dionisiaco que emerge únicamente de vez en cuando, materializado en lo que se considera ajeno a las reglas de la normalidad vigente. Por tanto, lo bello escondería lo siniestro, lo conocido conduce a lo desconocido, pero sin fronteras ni límites de manera que lo desconocido no opera como un mundo aparte respecto a lo conocido, sino que acaba constituyendo su perfecto reverso.¹

Lo siniestro está presente en las tres obras. El autómatas nos causa cierta repulsión y miedo. El rostro de Hel es totalmente siniestro, así como su locura y sus movimientos extraños. Pris al morir se retuerce de forma repulsiva, y antes se pinta como muñeca, acto que nos la presenta atractiva pero inquietante. Los cuatro replicantes son capaces de matar con tres golpes, son más fuertes, más inteligentes y más bellos que los humanos comunes;

¹ José Miguel Cortés. *Op. cit.*, p. 29.

suficiente como para “odiarlos” por poseer estas características, así como para temerles por lo que son capaces de hacer.

Por otro lado creemos que la característica más importante que adquieren los autómatas en *Blade Runner* es la consciencia, pues es gracias a ella que se comienzan a conocer a sí mismos, adquieren emociones, empatía, solidaridad, y sobre todo cobran consciencia de su existencia efímera. Por lo anterior realizan una búsqueda sobre sí mismos, de dónde vienen y quiénes son, así como a dónde irán al morir. Preguntas básicas que nos hacemos en algún momento de nuestras vidas. El miedo a la muerte y a la soledad es lo que los mueve a cometer actos tan terribles. Sin embargo al final aceptan su condición, aceptan su libertad sartreana y reconocen que no hay dios para ellos, que están solos y que la responsabilidad de sus actos es suya y sólo suya; no hay a quién echarle la culpa de su muerte. Es por eso que Roy salva a Deckard, se convierte en un Orestes de *Las moscas*, y acepta su destino: la muerte.

Otra característica adquirida que consideramos relevante en el autómata es la adquisición del lenguaje. El golem, recordemos, nace sin la capacidad de lenguaje o habla. El lenguaje, considerado divino para los románticos, funge un papel muy importante en las tres obras. En “El hombre de la arena” la carencia del lenguaje en Olimpia, o su proto-lenguaje (constantes afirmaciones, ¡ah!, ¡ah!), es el reforzamiento del narcisismo de Nataniel, y lo que lo llevará a su destrucción final. Las palabras que pronuncia Hel son seductoras siempre y mueve a los hombres al deseo, en principio y a su destrucción después. De igual forma el discurso que enuncia a los obreros es el detonante para la destrucción anárquica de las máquinas. Roy enuncia discursos propios de un ser instruido. Conoce más a los hombres que los hombres mismos, y es esto también lo que lo lleva a la redención.

No debe extrañarnos que los autómatas formen parte de nuestras vidas ahora. Los avances en robótica, inteligencia artificial y tecnología nos acercan cada vez más a estas obras que retratan el futuro. Es por eso que el tema sigue siendo tan prolijo e inagotable, los autómatas también representan una mirada al futuro de nuestro mundo; de nosotros depende que sea bueno o malo.

FUENTES

Bibliográficas

- Alazraki, J., J. Bellemin-Noel *et. al.* *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco libros, 2001.
- Andersen, Hans Christian. *Cuentos de Andersen*. Santiago de Chile, Zig-zag, 2005.
- Aumont, J. y M. Marie. *Análisis del film*. 3ra. ed., Barcelona, Paidós, 1999.
- Bargalló, Juan (ed.). *Identidad y alteridad: aproximación al tema del doble*. Sevilla, Alfar, 1994.
- Bassa, Joan y Ramón Freixas. *El cine de ciencia ficción. Una aproximación*. Barcelona, Paidós, 1993.
- Borges, Jorge Luis. "La cábala", en *Siete noches*. 12ª ed., Buenos Aires, Emecé, 2004.
- _____. "Una vindicación de la cábala", en *Discusión*. 16ª ed., Buenos Aires, Emecé, 2005.
- Cortés, José Miguel. *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona, Anagrama, 1997, (Col. Argumentos)
- Eco, Umberto. *Kant y el ornitorrinco*. Madrid, Lumen, 1999.
- Freud, S. "Lo ominoso", en *Obras Completas*, Buenos Aires, Amorrortu, 1989.
- _____. *Tótem y tabú*. Madrid, Alianza, 1999.
- Gorostiza López, Jorge. *Blade Runner: Ridley Scott. Estudio crítico de Jorge Gorostiza y Ana Pérez*. Barcelona, Paidós, 2002.
- Gubern, Román. *Máscaras de la ficción*. Barcelona, Anagrama, 2002.
- Hesiodo. *Teogonía*. México, Porrúa, 2007.
- Hoffman, E.T.A. *Cuentos de Hoffman*. México, Libros del rincón, 2002.
- Kristeva, Julia. "La palabra, el diálogo y la novela", en *Semiótica I*, Madrid, Fundamentos, 1978.
- Lovecraft, H.P. *El horror sobrenatural en la literatura*, 4ta ed., México, Fontamara, 2002.
- Marzal Felici, Javier y Salvador Rubio Marco. *Guía para ver Blade Runner*. Barcelona, Octaedro, 1999.
- Mayrink, Gustav. *El golem*. Madrid, Valdemar, 1994, (Col. Gótica #15)

- Nasón, Publio Ovidio. *Las metamorfosis*. 10ª ed., México, Porrúa, 2004, (“Sepan cuantos...”) Núm. 316.
- Naupert, Cristina. *Tematología y comparatismo literario*. Madrid, Arco libros, 2003
- Negróni, María. *Galería fantástica*. México, S. XXI, 2009.
- Paz, Lauro. *El sentido poético de la ciencia ficción. Crónicas marcianas de Ray Bradbury*. Hermosillo, Instituto sonorensense de cultura, 2004.
- Pedraza, Pilar. *Fritz Lang. Metrópolis*. Barcelona, Paidós películas, 2000.
- Peña-Ardid, Carmen. *Literatura y cine. Una aproximación comparativa*. 3ra ed., Madrid, Cátedra, 1999.
- Quirarte, Vicente. *Del monstruo considerado como una de las bellas artes*. México, Paidós, 2005.
- Scheler, Max. *La idea del hombre y la historia*. Buenos Aires, Ediciones Fausto, 1989.
- Sepúlveda, Luz María. *La utopía de los seres posthumanos*. Mexico, Tierra adentro, 2003.
- Stam, Robert, Robert Burgoyne et. al. *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona, Paidós, 1999.
- Telotte, J.P. *El cine de ciencia ficción*. Madrid, Cambridge University Press, 2002.
- Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. 2da ed., México, Ediciones Coyoacán, 1995.
- Trias, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona, Ariel, 1988.

Hemerográficas

- Eco, Umberto. “La ciudad de los autómatas”, *S.P. Revista de libros*, 2010, núm. 21, pp. 23-26.
- García Jambrina, Luis. “De la palabra a la imagen: las relaciones entre literatura y cine”, *Poligrafías. Revista de literatura comparada*, 2000, núm. 3, pp. 177-190.
- Losada Gaya, José Manuel. “Intertextualidad y literatura comparada”, *Poligrafías. Revista de literatura comparada*, 1997, núm. 2, pp. 9-34.
- Monge, Emiliano. “Los cuentos completos de Philip K. Dick”, *S.P. Revista de libros*, 2010, p. 42.

Pimentel, Luz Aurora. "Ecfrasis y lecturas iconotextuales". *Poligrafías. Revista de Literatura Comparada*, 2003, núm. 4, pp. 205-215.

_____, "Tematología y transtextualidad". *Nueva Revista de Filología Hispánica*, Tomo XLI, 1993, núm. 1, pp. 215-229.

Videográficas

Blade Runner. Dir. Ridley Scott. Prod. Michel Deeley. Guionista Hampton Fancher, David Webb Peoples. Actores [Harrison Ford](#), Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos, [M. Emmet Walsh](#), [Daryl Hannah](#), William Sanderson, Brion James, Joe Turkel, Joanna Cassidy. Compañía productora Shaw Brothers, Ladd Company, The, Run Run Shaw, 1982. Dur. 117 min.

Metrópolis. Dir. Fritz Lang. Prod. Giorgio Moroder y Erich Pommer. Guionista Thea von Harbou. Actores Alfred Abel, Gustav Frohlich, Rudolph Klein-Rogge. Compañía productora Universum Film (UFA), 1927. Dur. 115 min.

Internet

[Lizardo Gonzalo](#), [Maritza Manríquez Buendía](#), [Carmen Fernández Galán Montemayor](#). *Ficcionario de teoría literaria. La Hermenéutica, explicada por sus ficciones. Perspectivas Metodológicas de la Interpretación*. Universidad Autónoma de Zacatecas. En: <http://hiperficcionario.blogspot.com/>, 19 de octubre de 2010.

García Rivera, Gloria. *El tema de los autómatas: de la leyenda a la literatura infantil*, España, Universidad de Extremadura, 2004. En: <http://www.alonsoquijano.org>. 3 de abril de 2010.