



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Programa de Posgrado en Letras
Facultad de Filosofía y Letras
Instituto de Investigaciones Filológicas

**Seres artificiales y otros mecanismos vivientes en la
literatura hispanoamericana. Los autómatas en los cuentos
de Eduardo Ladislao Holmberg y Emiliano González**

T e s i s

que para optar por el grado de
Maestro en Letras (Letras Latinoamericanas)

presenta

Roberto Durán Martínez

Asesor: **Dr. José Eduardo Serrato Córdova**

Ciudad de México, mayo de 2018



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.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer las valiosas observaciones de mis sinodales, pues gracias a ellos esta investigación llegó a buen término. Para empezar, expreso mis reconocimientos al Dr. Manuel S. Garrido por sus constantes cuestionamientos y las sustanciosas lecturas sugeridas en las cátedras «Vanguardia y Posmodernidad» y «Modernidad y novela en América Latina», pues algunas de las reflexiones derivadas de sus clases sirvieron de base para desarrollar mi tesis. También deseo agradecer a la joven Dra. Ivonne Becerril, quien reviso minuciosamente mi texto, me hizo observaciones puntuales para pulir el escrito y me llamó la atención con el fin de incitarme a mejorar como investigador. Asimismo, me complace manifestarle mi respeto y gratitud a la Dra. Raquel Mosqueda, ya que realizó un análisis a profundidad de mi trabajo, además de sugerirme otras lecturas que enriquecieron la obra y algunas más que, seguramente, me servirán para emprender nuevos proyectos de investigación.

Con mucho gusto destaco el apoyo brindado por el joven Dr. Armando Velázquez, porque examinó mi tesis con mucho cuidado y celo profesional; en ese sentido, la mayoría de sus observaciones y correcciones me hicieron replantear ciertos puntos oscuros del trabajo, algunos de los cuales reescribí después para presentar un texto más completo. Mención aparte merece la Dra. Sandra Gasparini de la UBA, ya que gracias a su apoyo fue posible mi estancia en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, con el propósito de recabar mayor información bibliográfica sobre la obra de Holmberg; de igual modo, agradezco su generosidad, pues me sugirió y proporcionó nuevos materiales, además de revisar el capítulo de mi tesis sobre el autor, lo cual mejoró sustancialmente el escrito.

Finalmente, quiero manifestar mi más profundo agradecimiento al Dr. José Eduardo Serrato, asesor principal de la investigación, por sus conocimientos y consejos, así como por su paciencia y atención. A lo largo de estos dos años y medio, he contado con su apoyo incondicional en mis estudios de maestría. Debo añadir que se trata de una excelente persona en todos los sentidos. Gracias, de nuevo, doctor.

Para mi amada Rebeca

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
CAPÍTULO I. LOS PERSONAJES ARTIFICIALES EN LA TRADICIÓN LITERARIA	11
1. ¿Natura o artificio? Ontología del personaje artificial	11
2. El nacimiento del autómeta y de otros mecanismos modernos y posmodernos.....	24
3. Lo fantástico y la ciencia ficción.....	33
4. Los seres artificiales en las letras hispanoamericanas.....	37
CAPÍTULO II. HORACIO KALIBANG: RESORTES Y AUTOMATISMOS DE LA MODERNIDAD.....	43
1. Ciencia, literatura y modernidad	43
2. Kalibang o el salvaje industrial	51
3. El mundo, un teatro de autómetas	70
4. Una profecía acerca del materialismo moderno	81
Capítulo III. JOHAN RUDISBROECK: ¿SUEÑAN LOS AUTÓMETAS CON PRINCESAS MECÁNICAS?	88
1. Gótico y decadentismo «posmodernos».....	88
2. El inventor-místico.....	99
3. Penumbria, la máquina del eterno presente.....	123
4. La pesadilla de la Historia.....	134
CONCLUSIONES	138
BIBLIOGRAFÍA	143

INTRODUCCIÓN

Nuestro mundo, hoy en día, se halla fuertemente influido por la ciencia y la tecnología; en este contexto, resulta muy común la presencia de una gran variedad de seres artificiales en diversas actividades cotidianas: desde el mecanismo inteligente que realiza una labor industrial en serie o las supercomputadoras que procesan millones de datos con tan solo activar un programa, hasta los robots fabricados a semejanza del ser humano para sustituirlo en ciertas tareas. Todo este bagaje tecnológico trae como consecuencia natural un impacto en el imaginario de nuestra sociedad, el cual se refleja en variadas manifestaciones artísticas populares, masivas y cultas.

Pensemos, por ejemplo, en el creciente número de obras literarias, películas, series televisivas, cómics y páginas de internet —pertenecientes al género de ciencia ficción o incluso al fantástico— que durante todo el siglo XX y principios del XXI proyectan la creación de seres artificiales; todo ello con el fin de plantear los temores o las expectativas en torno a los avances científicos y, sobre todo, a una condición humana siempre problemática, cuestionada por esos entes. Como muestra de lo anterior, tenemos dos filmes clásicos: *Metrópolis* (1927), dirigido por el cineasta alemán Fritz Lang, y *Blade Runner* (1982), por el británico Ridley Scott, esta última cinta basada en la famosa novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968).

Por todo lo anterior, surge la necesidad primordial de emprender este proyecto de investigación: una tesis donde se analicen algunas de las principales obras literarias hispanoamericanas que tratan sobre autómatas o mecanismos animados en sus ficciones, pues por lo general dicho tema ha sido poco tratado por los críticos, investigadores e incluso por algunos de nuestros escritores, renombrados o no. Resulta, pues, pertinente

emprender este trabajo en el que se estudie la significación de esas criaturas, pues considero que aportará nuevas perspectivas a los estudios literarios sobre la creación artificial en nuestra narrativa, un asunto muy vinculado, por cierto, con los géneros de la ciencia ficción y lo fantástico.

Para efectuar la investigación me propongo analizar dos cuentos pertenecientes, cada uno de ellos, a dos escritores hispanoamericanos, cuya obra también es poco conocida y estudiada, por medio de un enfoque comparativo en el cual sugiero qué representan los autómatas en cada una de las narraciones. En primer término, mi análisis se centrará en el estudio del cuento —acaso uno de los primeros producidos en nuestro continente sobre dicha temática— «Horacio Kalibang o los autómatas» (1879) del escritor y científico argentino Eduardo Ladislao Holmberg (1852-1939), contenido en la antología de *Cuentos fantásticos* (1957). Este autor es uno de los precursores de toda una tradición de seres artificiales que se desarrolló después en la literatura rioplatense, como es el caso del cuento «El hombre artificial» (1908) del uruguayo Horacio Quiroga; la novela *La invención de Morel* (1940) del argentino Adolfo Bioy Casares; o el relato «Las Hortensias» del uruguayo Felisberto Hernández (1940), entre los más destacados.

En segundo, estudiaré el cuento «Rudisbroeck o los autómatas», incluido en el libro *Los sueños de la bella durmiente* (1978), del escritor mexicano Emiliano González (1955), un *rara avis* dentro de la literatura mexicana contemporánea. Vale la pena señalar que, en nuestras letras, esta narración constituye quizá una de las escasas historias sobre el tema de los personajes artificiales, junto con «La noche del muñeco» (1943), de Francisco Tario, o «El orgasmógrafo» (2001), de Enrique Serna, por mencionar algunos. No obstante, «Rudisbroeck» sostiene una relación intertextual muy próxima, precisamente, con el relato «Horacio Kalibang o los autómatas», de Holmberg, del cual González retoma algunos

elementos para crear su relato. Por esta razón, resulta aún más pertinente el análisis y el comparativo entre los cuentos de Holmberg y González.

Con el fin de iniciar el estudio concreto del corpus, planteo la siguiente pregunta central de investigación: ¿qué representan los autómatas en cada uno de los cuentos propuestos? Lo cual nos lleva a otras cuestiones ligadas, sobre todo, con la noción o el tema del doble en ambos relatos: ¿cómo se construye y caracteriza la figura del autómata? y ¿qué relación guarda con su creador y con otros elementos formales del relato (enunciación, tiempo y espacio)? Y si comparamos de manera directa ambas historias, ¿el tratamiento del tema qué tan semejante resulta?

A partir de esa pregunta medular, propongo la siguiente hipótesis de trabajo que espero demostrar de manera conveniente: en ambos relatos los autómatas representan, posiblemente, la metáfora de la deshumanización provocada por la cultura industrial y por el avance tecnológico promovido desde el sistema capitalista. Así, por ejemplo, en «Horacio Kalibang o los autómatas», a partir del discurso científicista, propio del positivismo a fines del siglo XIX, Holmberg muestra los conflictos entre la visión materialista y la espiritualista de la época, trasladados imaginariamente a una ciudad europea. Con un gran sentido del humor e ironía, dentro de un marco que mezcla lo fantástico y la ciencia ficción, el autor caracteriza al autómata como un ente irracional que no piensa por sí mismo; un ser que por su propia naturaleza engaña a los demás con su apariencia y su discurso. Para Holmberg, el androide constituye, pues, un modelo del mundo moderno en el que el hombre se encuentra enajenado por el empleo creciente de una tecnología cada vez más sofisticada, lo cual lo hace perder paulatinamente su carácter humano y pensante. Esto implica una gran paradoja, si se piensa que el androide es

producto de ese mismo conocimiento que debería llevar al hombre hacia el progreso sin límites en todos los ámbitos.

En el caso de «Rudisbroeck o los autómatas», González proyecta por medio de los autómatas un universo depravado y hedonista, entregado a los placeres de la crueldad, la violencia y las drogas, como modelo de un mundo —acaso el México de los setenta— que huye de su realidad sumido en espectáculos degradantes, deshumanizándose. Todo ello dentro de un discurso fragmentario y posmoderno, que retoma elementos de diversas poéticas, principalmente, de movimientos literarios surgidos en el siglo XIX: el gótico y el decadentismo europeos, así como el modernismo hispanoamericano. Dentro de esta propuesta, su cuento resulta una parodia de varias obras decimonónicas, entre ellas el propio «Kalibang» de Holmberg. Sus criaturas se mueven en territorios donde se mezclan por igual lo fantástico y el horror, o el cuento de hadas y la ciencia ficción.

Con base en lo anterior, mi objetivo principal es averiguar qué representan los autómatas en los dos cuentos. Para lograrlo, como objetivos secundarios, me propongo analizar, primero, la forma cómo se caracteriza la figura de ese mecanismo artificial en cada uno de los cuentos seleccionados; en segundo, determinar qué relación tienen los autómatas con algunos elementos formales de los cuentos, como la enunciación, la estructura de la trama, el tiempo y el espacio, así como las posibles funciones que cumplen en las historias; tercero, y mediante los dos puntos anteriores, interpretar las posibilidades de significación de este personaje artificial en ambos relatos. Como objetivo final, la idea es comparar esas significaciones potenciales sobre los autómatas en las dos narraciones.

En cuanto al enfoque teórico-crítico, tomo en cuenta, por un lado, la noción del doble en la literatura, estrechamente relacionado con el problema de la identidad de los personajes humanos y artificiales de un relato, lo cual me parece pertinente si se considera

que en los cuentos el autómatas se proyecta, en cierta medida, como un modelo o espejo ya sea de su creador, de otros personajes o, por extensión, de la sociedad donde se desenvuelve; y por otro, para complementar la investigación, algunos aspectos formales de los relatos vinculados, en general, con la narratología: la caracterización del personaje literario (con énfasis en el autómatas, su creador y algunos personajes humanos), la estructura de la trama, la enunciación, el tiempo y el espacio.

Para demostrar mi hipótesis, he dividido la presente investigación en tres capítulos principales, además de la introducción y las conclusiones. El primero de ellos, que funciona como marco teórico, está conformado por cuatro partes: en el apartado inicial elaboro una posible definición de un personaje artificial en una obra narrativa, siempre comparándolo con el personaje humano, y donde destaco las diferencias entre las categorías de lo natural y lo artificial; en el segundo, realizo un breve recorrido histórico de los distintos tipos de seres artificiales surgidos en la tradición literaria, con especial énfasis en la figura del autómatas; en el tercero, discuto sobre la pertinencia de incorporar a estos seres en algún género literario específico, llámese fantástico o ciencia ficción; en el cuarto, expongo el estado de la cuestión, es decir, las obras, los autores y los trabajos teórico-críticos sobre el tema en el ámbito hispanoamericano desde el siglo XIX hasta el momento actual.

El segundo capítulo, dedicado al cuento de Holmberg, y el tercero, enfocado en el relato de González, poseen un modelo estructural semejante, pues en ellos se proyecta el tipo de análisis a emplear en ambos cuentos, mediante cuatro apartados: primero, un breve recorrido por el contexto sociocultural de producción y por la obra narrativa de cada autor; segundo, la caracterización de los autómatas en las ficciones (ser y hacer del personaje artificial frente al personaje humano); tercero, el análisis de la enunciación, la forma de articulación de la trama, el tiempo y el espacio, que apoyan la construcción de la criatura

artificial; cuarto, basado en los apartados precedentes, proporcionaré la posible interpretación sobre el autómatas, ligada también con otros temas que refuercen la manera de representar esa figura artificial en los relatos.

La presente investigación pretende, en suma, contribuir en los estudios literarios que versan sobre seres artificiales en algunas narraciones hispanoamericanas, si se toma en cuenta la escasez de trabajos sobre el tema y la obra de los autores aquí propuestos. La idea es despertar en el lector un genuino interés, mediante un análisis dinámico y puntual con respecto a una de las criaturas más fascinantes de la literatura: el autómatas, simulacro y, al mismo tiempo, espejo del ser humano.

CAPÍTULO I

LOS PERSONAJES ARTIFICIALES EN LA TRADICIÓN LITERARIA

El androide, instrumento de ficción formidable gracias a su fuerza metafórica, nos permite entablar una investigación metafísica y nos recuerda que el ser humano no ha hecho más que interrogarse a sí mismo al sacarle brillo a su propio reflejo.

PATRICK GYGER, «Introducción» a *El rival de Prometeo*

1. ¿Natura o artificio? Ontología del personaje artificial

Reflexionemos un momento sobre la presencia de un robot en nuestra vida rutinaria; y pensemos, de manera particular, en un pequeño artefacto, un juguete para entretenernos, con forma animal. Al ponerlo en funcionamiento, puede suscitar algunas reacciones, como la extrañeza y, al mismo tiempo, la fascinación: estamos ante una máquina que intenta imitar los movimientos de un ser vivo mediante un mecanismo sofisticado y, muchas veces, incomprendible para nosotros. Y si sustituimos ese mecanismo por un robot humanoide, esos sentimientos se acentúan al verlo actuar, pues el ente mecánico se asemeja físicamente al hombre: nos hallamos ante un ser artificial que no sólo imita —a veces de manera torpe, en otras de forma más eficaz, según el ingenio de sus fabricantes— algunos de nuestros desplazamientos y comportamientos, sino que nos devuelve, de alguna forma, una imagen de nosotros mismos. Por un momento el mecanismo suspende nuestra incredulidad y nos invita a imaginar que tiene vida propia, que no se trata de una simple copia animada.

En nuestra realidad, es posible que los seres artificiales lleguen a provocarnos estas sensaciones, una cierta incomodidad y hasta algo de temor, porque su presencia nos plantea, además, la perspectiva de un futuro próximo donde lo artificial se abra paso

definitivamente y borre las diferencias con el mundo de la vida tal como lo conocemos, hasta el punto en que no distingamos ambos tipos de existencia. Habría, pues, una cierta confusión, además de ambigüedad, potenciadas en un caso extremo: si el robot fuera diseñado de tal manera que, más allá del aspecto meramente físico-motor, poseyera inteligencia e incluso emociones muy semejantes a las del género humano. En ese caso crítico, tendríamos problemas para esclarecer sus identidades correspondientes, es decir, diferenciar entre lo natural y lo artificial, entre lo animado y lo inanimado, hasta debatirnos también por dilucidar por lo que es o no humano.

Por ese motivo, a mi parecer la principal cuestión suscitada por la presencia de un mecanismo de este tipo se relaciona con la problemática —y acaso ambigua— frontera que separa lo considerado como natural de lo juzgado como artificial. Resulta conveniente, entonces, iniciar con una pregunta, en apariencia, sencilla: ¿qué es lo natural?, lo cual nos lleva, enseguida, hacia su contraparte: ¿y qué es lo artificial? De inicio, las respuestas a esas cuestiones resultan complejas pues la reacción cultural e ideológica ante la creación y el uso de seres artificiales contempla la posibilidad de que estas dos categorías, lo natural y lo artificial, se desplacen semánticamente según el contexto histórico-social considerado.¹

Un ejemplo de lo anterior lo encontramos en el mundo actual, donde vivimos sumidos en las redes de la globalización de los mercados financieros, de la información, de la cultura y de la producción de bienes —consecuencia del sistema capitalista, posindustrial y neoliberal, detonante del consumismo ilimitado—, por lo cual diferenciar ambas

¹ En su análisis de la utopía, una noción también problemática, variable y ambigua a lo largo de la historia, Fredric Jameson nos dice que «las fluctuaciones de su contexto histórico no ayudan nada a resolver esta variabilidad, que tampoco es cuestión de gusto o de juicio individual» (*Arqueologías del futuro*, 7). Este intelectual va más allá en su estudio pues «no son sólo las materias primas sociales e históricas las que interesan, sino también las relaciones de representación establecidas entre ellas: como el cierre, el relato y la exclusión o la inversión» (10). Más adelante retomaré esta idea sobre las relaciones de representación, a mi parecer clave para comprender cómo se proyecta la figura del ente artificial a través de los siglos.

categorías resulta complejo pues nos hemos acostumbrado a lidiar con objetos y entes simuladores de lo ocurrido en la realidad: nos prometen y sugieren más de lo que son materialmente, presentándose ante nosotros como una especie de espectáculo. Ante este panorama, lo real y lo ficticio se mezclan, confundiéndose; el simulacro, así, consigue sustituir a lo real, como es el caso de los mundos creados mediante las tecnologías de realidad virtual.²

A pesar de esas dificultades, en este trabajo me interesa aproximarme a una definición de esas dos nociones: lo natural y lo artificial, además de discutir sus diferencias, en un ámbito específico: el de la literatura. Lo anterior implica un intento por esclarecer, sobre todo, qué son un personaje natural y un personaje artificial, lo cual supone, a su vez, bosquejar las posibilidades que ofrece el arte literario —específicamente, las ficciones narrativas como el cuento y la novela— para representar a ambos tipos de personajes, pero enfocándome, sobre todo, en la figura del ente artificial.

Y en esa aproximación ontológica también me gustaría aventurar una primera hipótesis acerca de la representación de estos personajes: desde mi punto de vista, un personaje artificial, en una obra de ficción narrativa, constituye una especie de doble o simulacro de un personaje humano (o natural), así como también este ser natural representa, en cierta medida, un doble de ese mecanismo. Uno es con respecto al otro una especie de reflejo especular, lo cual permite una inversión o transferencia de cualidades entre ellos; es decir, mientras el androide se vuelve más humano, el hombre se mecaniza. Por ese motivo,

² Al respecto, el sociólogo Jean Baudrillard sugiere que vivimos en una época dominada por el simulacro y por lo que este investigador designa como la hiperrealidad, donde se destaca un hecho primordial: «[n]o se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real» (*Cultura y simulacro*, 11).

la idea de lo artificial y lo natural se torna relativo para dar paso al empleo de la metáfora capaz de sustituir el carácter humano por el mecánico y viceversa.³

Para comenzar, resulta pertinente esclarecer ambos términos a partir de sus definiciones más comunes. Según la RAE en el *Diccionario esencial de la lengua española*, la palabra natural, en una de sus acepciones, se define así: «Dicho de una cosa: Que está tal como se halla en la naturaleza, o que no tiene mezcla o elaboración»; en otra, se dice: «Que se produce por solas las fuerzas de la naturaleza, como contrapuesto a sobrenatural o milagroso» (1018). En ambos casos, se trata de connotaciones muy próximas a los fines de la presente investigación, las cuales recalcan una cualidad de los objetos calificados con el adjetivo de naturales, pues nadie los ha creado: ningún tipo de dios, ni otra fuerza extraña, incluyendo la del propio ser humano. El hecho de ser independientes a algo superior les otorga, pues, un estatus positivo, según estas definiciones.

En contraparte, el término artificial se define, en una primera acepción, de la siguiente manera: «Hecho por mano o arte del hombre»; y en una segunda, como «[n]o natural, falso» (139). Aquí cobra relieve la figura del ser humano como creador de lo artificial, además de la enunciación de un juicio de valor: lo falso, con el cual se descalifica a lo artificial, sometiéndolo a su contrario: lo natural (u original) considerado, por tanto, verdadero.

³ Para que esa transferencia se complete, según Jesús Alonso Burgos, es necesario que el cuerpo humano, más allá de ser sometido por las cadenas de producción industrial (automatización), sea despojado «íntegramente de su requisito ontosemántico [...] Despojo obligatorio e ineludible, pues de lo que se trata ahora, lo que se pretende, es suplantar definitiva e inapelablemente al sujeto». En otras palabras: el ser humano, en su proyección especular con la figura del autómatas, es despojado de su condición de sujeto cuando «pierde todos aquellos atributos que lo definían como tal [...] ahora referidos a la máquina: *inteligencia, pensamiento, deseo, voluntad, libertad de elección*, etcétera» (*Teoría e historia del hombre artificial*, 210-211). Asimismo, yo añadiría el proceso inverso: cuando la máquina pierde sus cualidades que la definen: *automatismos, programación, frialdad y desafecto*, ahora referidas al humano.

Si trasladamos esos conceptos al ámbito literario, un personaje considerado natural es, a menudo, aquel personaje humano que —dentro de la historia narrada y mediante el pacto de ficción— pertenece a ese mundo sin que nadie lo haya creado: por ejemplo, otro personaje, fuerza divina o sobrenatural del mismo relato. En ese sentido, la mayoría de los personajes que participan en obras narrativas realistas, incluso en algunas fantásticas o de otros géneros, es posible calificarla como natural.

Cuando hablo de un personaje artificial, me refiero a un personaje animado —es decir, con movimientos propios—, el cual ha sido creado por otro personaje, en general también humano, dentro de la historia. Como muestra de personajes animados en la literatura tenemos al autómeta, al golem, al homúnculo, al robot, al androide y al ciborg, etc. Valdría la pena aclarar la existencia de otro tipo de seres en la literatura que, sin ser propiamente personajes, constituyen también creaciones artificiales: los seres inanimados entre los que se encuentran la muñeca, la estatua, la figura de cera, el retrato o cualquier otro objeto de este tipo.⁴ En esta investigación, me interesan, sobre todo, los seres artificiales animados con figura humana; en otras palabras, aquellos con movimiento autónomo y cuya apariencia se asemeja a la del ser humano, por lo cual son llamados también humanoides o androides, como es el caso del autómeta que imita al hombre.⁵

⁴ En ciertas ficciones, los seres inanimados llegan a poseer vida autónoma mediante algún mecanismo o fuerza sobrenaturales, como ocurre en algunas películas de terror contemporáneas; no obstante, en ciertos casos sólo se trata de objetos sin movimiento que poseen un gran simbolismo dentro de las historias como proyecciones de la psique de sus dueños o creadores. Piénsese, por ejemplo, en obras latinoamericanas de gran calidad donde aparecen seres artificiales inanimados, como los cuentos «Las Hortensias» de Felisberto Hernández y «La muñeca menor» de Rosario Ferré. Este tipo de historias entroncan más con lo fantástico y lo siniestro que con la ciencia ficción.

⁵ Además de copiar el físico y los movimientos humanos, hay narraciones donde los autómetas poseen formas animales, vegetales o de otro tipo. Por ejemplo, en un pasaje de la obra medieval *Libro de Alexandre*, se muestra un árbol de oro con pájaros mecánicos en sus ramas. Véase el ensayo «Autómetas orientales en algunas narraciones medievales», de Gerardo Altamirano, UNAM, en línea: <http://www.filos.unam.mx/POSGRADO/programa/letras_otredades/gerardo.html>. Una muestra más es una historia de ciencia ficción del siglo XX, el cuento «Usher II» de Ray Bradbury contenido en *Crónicas marcianas* (1950), en la cual deambulan diversos robots con figura animal.

Y a lo anterior yo agregaría una diferencia más entre ambos tipos de seres, no mencionada en las definiciones iniciales, que me parece relevante porque enfatiza su origen natural o técnico: el material o sustancia de que están hechos al ser caracterizados físicamente en los relatos. Por un lado, damos por hecho que el personaje humano es proyectado como un ser de materia orgánica, a semejanza de cualquier ser vivo; y por otro, el personaje artificial es presentado, comúnmente, como un ente inorgánico, o sea, hecho de metal, plástico u otro material, aderezado con circuitos electrónicos, sensores, cuerdas, cables, resortes, etc., todo en función de la tecnología empleada.⁶

En conformidad con esta noción de origen, hablar sobre criaturas artificiales en una obra literaria supone, asimismo, otras problemáticas. Para Daniel Mesa Gancedo, en su trabajo *Extraños semejantes*, «[s]on, en suma, seres doblemente artificiales: creados por palabras y presentados como artificios» (12). De acuerdo con este planteamiento, se trata de seres creados por otros personajes que, a su vez, resultan creaciones de un escritor. De hecho, este mismo investigador da un paso más al suponer que estos seres suscitan, a su vez, reflexiones metaliterarias:

Mientras que éstos [los personajes humanos] aparecen y actúan en el mundo narrativo sin necesidad de justificación, los personajes artificiales padecen un mayor grado de ficcionalización puesto que son creados por los primeros, circunstancia que, por lo general, queda reflejada en el discurso. Es más, cabe ya anticipar que la presencia de personajes artificiales suele incidir en el grado de conciencia metaliteraria que el relato ofrece (14).

⁶ Con todo, existe un personaje artificial —principalmente, en la literatura y el cine— fabricado a partir de la fusión de lo orgánico y lo inorgánico: el ciborg. Se trata de un ser híbrido y ambiguo por naturaleza que en sí mismo suspende las fronteras entre lo natural y lo artificial. Un ejemplo clásico de dicho ser lo hallamos en la cinta *Robocop* (1987), dirigida por Paul Verhoeven. En el apartado siguiente, analizaré con más detalle esta figura artificial. Otras dos excepciones de esta definición son el golem y el monstruo creado por Frankenstein en la famosa novela del mismo título; ambas constituyen criaturas artificiales hechas de materia orgánica; el primero, fabricado a partir de semen; el segundo, confeccionado con retazos de cadáveres.

Difiero con la primera idea, pues a mi parecer todos los seres que participan en una narración son igualmente artificiales, sean inventores, androides, monstruos, etc. (no existen grados de artificiosidad); más bien cada uno de ellos tiene un papel distinto, de acuerdo con el tipo de historia y de género al cual pertenecen.⁷ No puede afirmarse, pues, que el personaje artificial sea doblemente artificial con respecto al personaje humano. En lo que sí coincido con el investigador es en su segunda propuesta: este tipo de relatos nos sugieren un artificio (androide) dentro de otro artificio (el relato). En efecto, la creación de un androide dentro de la historia acaso también se asemeja a la elaboración del mismo relato, lo cual provoca reflexiones metaliterarias. Todo lo expuesto nos recuerda, finalmente, que en este tipo de obras un personaje supuestamente natural y humano, por muy verosímil que nos parezca, no es sino un artilugio más del mundo ficcional como lo es la propia criatura artificial.⁸ En ese sentido, Luz Aurora Pimentel nos advierte en *El relato en perspectiva* lo siguiente: «se observa siempre la tendencia a analizar el personaje como un organismo que en nada se distingue del ser humano, olvidándose que, en última instancia, un personaje no es otra cosa que un *efecto de sentido*, que bien puede ser del orden de lo moral o de lo psicológico, pero siempre un efecto de sentido logrado por medio de estrategias discursivas y narrativas» (59).

⁷ Vale la pena diferenciar entre los términos metaficción y metaliteratura para entender mejor la presencia de un personaje artificial en una narración. En su artículo «La metaficción como ruptura del pacto ficcional», Carlos Lens San Martín sostiene que una narración es metaficcional cuando pone en duda el concepto mismo de ficción en el mundo del relato, por lo cual se renegocian o se rompen los términos del pacto de ficcional con el lector (236-237). Esto sucede, por lo regular, cuando otro nivel narrativo, irrumpe en el principal (233), como en «Continuidad de los parques» de Cortázar. En el caso de los relatos con androides y autómatas, no hay tal transgresión en el sentido de una historia alternativa narrada que irrumpe en la principal; más bien, el androide en sí representa un artificio (eso sí, similar a un relato) que ya se encuentra en el mundo de la ficción. En suma, se trata de un personaje más, como cualquier otro, en la historia, el cual puede estimular análisis metaliterarios dentro de la misma historia.

⁸ Al respecto, Mesa Gancedo plantea una hipótesis muy interesante: en la elaboración de este tipo de ficciones, existe una similitud entre la trama del relato, considerada como un artefacto, y la creación misma del ser artificial en la historia, otro artefacto (22).

Así, hasta el momento, he planteado la diferencia entre los personajes naturales y los personajes artificiales en términos de su origen (si han sido o no fabricados por otro personaje o entidad dentro de la diégesis). Pero la cuestión se torna más compleja si consideramos que un personaje literario —en líneas generales, y tal como lo sostiene Pimentel al dilucidar los aspectos psicológicos y morales de su construcción— no sólo es presentado como una entidad con una procedencia y con rasgos físicos determinados, sino como un efecto de sentido global que abarca otros aspectos: una identidad específica, así como rasgos de comportamiento (o acciones), creencias, pensamientos y discursos particulares. En otras palabras: un personaje natural debe ser construido de tal forma que el efecto de sentido final sea la presentación de un ser capaz de presentar caracteres humanos; por su parte, un personaje artificial al ser presentado en un relato debe producir un efecto de sentido donde se proyecte la imitación de los rasgos y las acciones humanos, pero también donde se resalte que se trata de un artificio, por lo que quizá sus acciones tendrán, a su vez, ciertos rasgos mecánicos o automáticos. Todo ello sin olvidar que no se trata de personajes naturales o artificiales con respecto a nuestro mundo, sino en función de su universo ficcional.

Lo anterior nos plantea una nueva pregunta: ¿el hecho de que un personaje sea considerado, por su origen, humano o artificial presupone necesariamente una línea afín de comportamiento en este tipo de narraciones? En un relato realista, por ejemplo, el personaje humano seguirá, a menudo, muy de cerca las líneas trazadas por su origen y por la trama misma; como consecuencia, su comportamiento armonizará con lo que suponemos como humano. No obstante, en algunas narraciones fantásticas o de ciencia ficción, donde las fronteras entre lo real y lo sobrenatural, o entre un mundo posible con respecto al nuestro, son generalmente transgredidas, el comportamiento de los personajes humanos y artificiales

puede resultar inestable como parte de los objetivos estratégicos propios de esos géneros, con lo cual las supuestas identidades de ambos personajes quedarían en suspenso.

Además, uno de los motivos frecuentes en este tipo de relatos se presenta cuando un personaje humano es suplantado por un androide; esto complica todavía más el panorama, al mezclarse las identidades de esos personajes: en esos textos, la estrategia narrativa consiste precisamente en que no distingamos con claridad la diferencia entre el carácter natural del artificial mediante el empleo, por ejemplo, de algunos recursos retóricos. Aunque desde hace varios siglos la tradición literaria nos ha enseñado que los personajes son, por lo general, estables, es decir, con caracteres constantes a lo largo de la trama narrativa (enfocados principalmente en sus acciones y discursos), esto ha ido cambiando, sobre todo a partir del siglo XIX, con el paulatino cuestionamiento de la identidad del personaje literario, mediante la aparición de obras donde el personaje humano casi desaparece por completo, tal como sucede en algunos relatos vanguardistas o posmodernos, además de los fantásticos y de ciencia ficción en los que la identidad humana es puesta en entredicho por la enigmática figura del androide.⁹

Para seguir aproximándonos a una posible definición, principalmente del personaje artificial, me parece conveniente reflexionar ahora en torno a una noción o leitmotiv tradicional en la literatura: el doble, conocido también como *doppelgänger*. Dicho tema cobra aquí sentido —creo— en relación con la idea de que un personaje artificial, como el autómeta, funciona como un doble del ser humano, al igual que éste de aquél, en un proceso de inversión o transferencia, puesto que en este asunto, como bien señala Juan Herrero Cecilia, se proyecta la «duplicidad que envuelve a la existencia humana, el

⁹ Se trata de un tema harto interesante en el que la identidad humana se relaciona también con el asunto de la subjetividad, lo cual nos lleva a preguntarnos: ¿el androide replica las subjetividades humanas o plantea nuevas subjetividades?

desdoblamiento de la conciencia insatisfecha del yo, la confusión de las apariencias y de los límites entre la identidad y la alteridad» («Figuraciones y significaciones del mito del doble en la literatura», 21). Es decir, nos hallamos ante el asunto de la otredad, encarnada en la figura del androide, la cual resulta algo deseable, pero al mismo tiempo temible, para la identidad del personaje humano, quien acaso anhela proyectarse en ese ente artificial.

Uno de los análisis más completos, y acaso también uno de los primeros, sobre la noción del doble fue planteado por Sigmund Freud en su ensayo «Lo siniestro» («Das Unheimlich»), publicado en 1919. En ese trabajo, el científico propone una definición de ese término, además de presentar, entre otras cosas, un inventario de motivos de lo siniestro, de los cuales sobresalen el mal de ojo, la repetición, el animismo, un miembro seccionado y, por supuesto, el asunto del doble¹⁰.

En esa investigación, se nos sugiere que el doble —llamado, a su vez, el «otro yo» por Freud— se convierte en un motivo de lo siniestro en la medida que el hombre se enfrenta con su propia imagen, su propia «sombra», desdoblada de sí mismo (objetiva o subjetivamente), la cual lo puede observar, cuestionar o hacer cosas que él querría o no hacer en un momento dado, causándole casi siempre una gran angustia. Antiguamente, la imagen del otro yo era parte inherente de la vida humana en un ritual de corte mágico; en otras palabras: era familiar, ya que «[e]l doble fue primitivamente una medida de seguridad contra la destrucción del yo, un ‘enérgico mentís’ a la omnipotencia de la muerte» (Freud, 24). Pero relegada esa idea ritual del doble con el paso del tiempo, se convierte después en

¹⁰ Lo siniestro, por lo regular, se refiere a algunos sucesos u objetos de nuestro entorno que son familiares, cercanos desde hace ya tiempo, pero que por alguna razón se vuelven espantosos o aterradores (Freud, 12); o sea, causantes de miedo y angustia, tanto más porque dichos fenómenos caen en la categoría de lo extraño o de lo insólito, aunque sean posibles en nuestra realidad. El filósofo alemán Friedrich Schelling lo define del siguiente modo: «*Unheimlich* sería todo lo que debía haber quedado oculto, secreto, pero que se ha manifestado (*apud* Freud, 12). Por su parte, Eugenio Trías, en *Lo bello y lo siniestro*, afirma al respecto: «se da lo siniestro cuando lo fantástico (fantaseado, deseado por el sujeto, pero de forma oculta, velada y autocensurada) se produce en lo real; o cuando lo real asume enteramente el carácter de lo fantástico» (35).

algo espantoso y, por ende, siniestro pues nos remite a antiguas creencias que parecían superadas, como el otro yo y el animismo de los objetos.¹¹

Con todo, lo más interesante del estudio freudiano se aboca al análisis del relato «El hombre de la arena» (1817), del escritor alemán Ernest Theodor Amadeus Hoffmann, en el cual se destaca el motivo del doble, proyectado en la figura de un autómata femenino: Olimpia. Desde mi perspectiva esta ficción nos insinúa, como en un juego de espejos, lo siguiente: el androide resulta siniestro y aterrador, al recordarnos que se trata de una copia mecánica con pretensiones de humanizarse mediante la posesión de un alma, según el imaginario de la época; asimismo, nos advierte que nosotros podríamos convertirnos en una copia del artificio, un ser sin alma y mecanizado (irracional), como el propio protagonista, Nataniel, quien se ha enamorado profundamente de Olimpia, lo cual lo lleva hasta la locura y la muerte. Como vemos, el motivo del doble se desprende de los cuestionamientos en torno a la identidad humana, puesta en crisis por la presencia del personaje artificial.¹²

¹¹ Juan Herrero Cecilia toma en cuenta dos grandes tipologías del doble. Por un lado, se refiere al doble subjetivo, el cual puede ser interno o externo; en general, se refiere a un personaje que se desdobra psíquicamente en dos personalidades diferentes (interno) como en *El Horla*, de Maupassant, o en dos seres físicamente diferentes (externo) como *Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, de Stevenson. Por otro, el doble objetivo se refiere a la creación expresa en el relato de seres semejantes al hombre, como es el caso de los autómatas y demás personajes artificiales («Figuraciones y significaciones del mito del doble en la literatura», 26-30).

¹² Aquí valdría la pena resumir y comentar brevemente este siniestro relato de Hoffmann. El cuento trata la historia del joven Nataniel quien se halla sometido a una serie de traumas provenientes de su infancia: por un lado, el relacionado con la historia contada por su vieja nodriza, donde un arenero les saca los ojos a los niños que no se duermen temprano; por otro, la muerte de su padre provocada por Copelius, amigo íntimo de aquél, quien extrañamente se asemeja al arenero en la imaginación infantil del protagonista. Este mismo personaje aparece más tarde encarnado en la figura Coppola, un vendedor de barómetros.

Un momento crucial ocurre cuando, años más tarde, Nataniel se enamora perdidamente de Olimpia, a quien cree hija del doctor Spalanzani, sin percatarse de que se trata de un autómata creado por el científico. Los gestos, la voz y el andar del androide, semejantes, en cierta medida, a los de una fémina, atrapan al protagonista desde el primer momento, pese a que en varias ocasiones ese mismo comportamiento del artilugio se revela como torpe y mecanizado. Esta copia humana resulta tan «real» y atractiva para él que suplanta, en su imaginación, los encantos de una mujer común, como es el caso de su novia Clara de quien, al parecer, se ha olvidado. Poco después, al percatarse del engaño y de la disputa entre Spalanzani, artífice general, y Coppola, elaborador de los ojos del mecanismo, por la posesión del autómata, Nataniel huye horrorizado y enloquecido: su «amada» es un androide, generador del miedo y la repulsión pues se trata de un frío simulacro de lo humano, falso y además monstruoso.

La mayoría de los personajes artificiales participa de ese sentimiento, ya que, como afirma Ignacio Padilla, «todo autómeta es siniestro porque todo autómeta es simulacro [...] El simulacro dobla también la historia del propio simulacro. En todo autómeta hay un *mise en abyme* del hombre cóncavo que se refleja en un juego infinito de espejos también cóncavos» (*La vida íntima...*, 168). El hecho de que un ente artificial tal vez posea vida, un alma y acaso raciocinio parecidos a los nuestros, expresa que, mediante un proceso de inversión, el ser humano quizá se halla en peligro de convertirse en un ser sin alma, al ser despojado de ella por su copia¹³. Por eso en varios relatos, principalmente de ciencia ficción, se explota una idea recurrente: una vez independizados del hombre porque se han vuelto superiores en inteligencia y además conscientes, el autómeta o el robot esclavizan al hombre, quien se ha transformado en una especie de siervo maquinizado en una sociedad súper-industrializada.¹⁴

De regreso a nuestra aproximación ontológica del personaje artificial, la noción de identidad —que presupone, reitero, no sólo las cuestiones del origen y la caracterización física de cualquier personaje, sino las acciones, pensamientos y discursos que genera— se tambalea en este tipo de ficciones porque el personaje humano, a menudo, proyecta sus anhelos y temores en la figura siniestra, acaso monstruosa, del personaje artificial.

Mi conclusión es que, en la tentativa por acercarnos a una definición del personaje artificial en una narración literaria, resulta necesario explicar qué son lo natural y lo

¹³ A partir de ese aspecto, surge una nueva cuestión: ¿el alma es la esencia del ser humano? Desde una perspectiva religiosa, por ejemplo, el alma es la parte inmaterial e inmortal del ser humano que ha de conectarse con el creador, después de la muerte. Aunque se trata de una noción que empieza a ser cuestionada en la época ilustrada, por lo cual se va conformando también un vacío: ¿cuál es entonces la esencia de lo humano?

¹⁴ Un ejemplo de ello sería la cinta *Metrópolis* (1922) de Fritz Lang. En esta película se proyecta un mundo distópico futurista donde los seres humanos viven esclavizados por un sistema capitalista súper industrializado. Curiosamente, los trabajadores son apoyados por una fémina: María, quien defiende su causa; pero luego es sustituida por un androide mecánico para espiar las actividades obreras.

artificial; y a partir de ahí, bosquejar una aproximación ontológica de ese personaje, teniendo en mente siempre el comparativo con el personaje humano. Una posible definición de personaje artificial —llámese androide, autómata o robot, entre otras variantes—, pertinente para los fines de la investigación, es la siguiente: se trata, por lo general, de un ente animado —creado por otro personaje, a menudo, humano, con materiales casi siempre inorgánicos—, el cual además intenta imitar (mientras suplanta o replantea) la identidad humana, es decir, sus acciones, discursos y pensamientos; todo ello dentro de un relato literario de corte más próximo a lo fantástico o a la ciencia ficción, donde el tema de una identidad inestable resulta esencial en la representación de esta criatura, así como la de los propios personajes humanos.

Asimismo, este acercamiento conceptual, como ya vimos, suscita varias cuestiones. En primer término, tanto el personaje humano como el androide son artificios proyectados en un mundo ficcional; asimismo, la presencia de un personaje artificial puede provocar reflexiones metaliterarias: el relato es un artificio al igual que el autómata. En segundo, el motivo del doble como generador de lo siniestro surge cuando la identidad del personaje humano se ve cuestionada, regularmente, por la presencia del personaje artificial hasta llevarlo a una especie de inestabilidad y ambigüedad. Se trata de un juego de espejos donde el ser humano se ve reflejado en ese mecanismo, quizá monstruoso, pues el androide más allá de imitarlo, amenaza con sustituirlo en un proceso de inversión donde hasta el propio humano parece reemplazar al androide.

2. El nacimiento del autómeta y de otros mecanismos modernos y posmodernos

A la problemática distinción entre lo natural y lo artificial se une —como ya señalé al inicio de este capítulo— la referente al contexto sociocultural (la cual incluye la historia del pensamiento científico y tecnológico) donde surgen los entes artificiales como entidades concretas que desatan a su vez un correlato estético. Pero no debemos perder de vista un punto esencial: más allá de las fluctuaciones del contexto, inútiles según Jameson para explicar la variabilidad de un concepto, nos interesan las formas de representar al ente artificial, es decir, las relaciones de representación establecidas entre los diversos factores sociales e históricos presentes en las proyecciones del imaginario.¹⁵

A lo largo de la historia se han presentado, en general, diferentes formas de concebir y representar la creación de vida artificial, cada una de las cuales —a mi parecer— se adscribe, según predomine tal o cual tendencia, a cuatro etapas básicas, esto en un afán sintetizador: primero, la época clásica, donde sobresale la cultura grecolatina con su concepción mítica del mundo; luego, la Edad Media, momento en el que se confunden por igual la magia y la ciencia mediante el saber alquímico; posteriormente, el período que comprende los siglos XVIII y XIX, el cual refleja el alcance de la ciencia moderna que va desde el cultivo de la razón ilustrada hasta alcanzar el desarrollo del capitalismo industrial promovido por el positivismo; por último, los siglos XX y XXI, etapa en la cual se desarrolla exponencialmente la ciencia en un mundo capitalista posindustrial y en plena globalización, llevado hasta sus últimas consecuencias.¹⁶

¹⁵ Ver nota 1, p. 9.

¹⁶ En la concepción mítica (grecolatina) del ser artificial destacan, por ejemplo, los mitos de Pigmalión, Galatea y Prometeo, así como la figura de Dédalo, por mencionar los más destacados; y en la concepción medieval, sobresalen la figura del homúnculo y la del golem, este último proyectado a partir de la cábala judía y cuya figura paradigmática se extiende hasta el siglo XX con la novela *El golem* (1915) del checo Gustav Meyrink.

A pesar de sus diferencias, en cada uno de estos periodos se presenta una idea que irá cobrando paulatinamente mayor relieve con el paso de los siglos: el progreso como solución a cualquier mal que intente azotar a la humanidad y como el único medio posible para enriquecer su nivel de vida en todos los aspectos. En ese sentido, la creación de seres antropomorfos irá de la mano, a menudo, con la noción del posible mejoramiento de nuestra existencia mediante esos artificios. No obstante, pienso que ese supuesto progreso le devuelve al hombre, en muchas ocasiones, sus propias carencias, encarnadas en su copia imperfecta que le muestra las limitaciones de su condición humana y mortal. De igual modo, el androide nos enseña que como hijos del progreso nos asemejamos, cada día más, a sus productos artificiales: nos volvemos fríos y mecánicos.¹⁷

Para fines prácticos de este trabajo, realizaré mi análisis a partir del siglo XVIII, momento en el cual aparece la figura del autómatas, hasta nuestros días, con énfasis en las formas y relaciones de representación de los seres artificiales en el imaginario social. Durante el siglo XVIII, influidos por las ideas cartesianas que planteaban el cuerpo humano como una máquina, los científicos e ingenieros de la Ilustración se dispusieron a hacer realidad la creación, no sólo de hombres artificiales, sino también de animales mecánicos que siguieran de cerca las funciones vitales de los organismos biológicos. Así, adquiere

¹⁷ La figura mítica de Prometeo encarna, especialmente, este ideal del Progreso: «La historia de Prometeo es uno de aquellos mitos que le recuerdan al hombre la miseria de su existencia, pero sin quitarle la esperanza de que puede vencer a los dioses o a la muerte» (David García, *Prometeo: el mito del héroe y el progreso*, 16-17). Debemos recordar que Prometeo le roba el fuego a Zeus para dárselo a los hombres, sentenciados a la muerte por este último Dios, con el fin de instaurar la técnica y la civilización en el mundo. Pero Zeus castiga al Titán, encadenándolo a una roca en el Cáucaso para que un águila le devorase el hígado eternamente, pues su órgano volvía a crecer cada noche. Y otra de sus represalias es la creación de una mujer de arcilla: Pandora, encargada de abrir el ánfora que encierra todas las desgracias (crimen, dolor, pobreza, plagas, etc.) para castigar a toda la humanidad por el uso indebido del fuego, símbolo del conocimiento.

relevancia la figura de una criatura que operaba de manera semejante a un mecanismo de relojería: el autómeta.¹⁸

A partir de poleas, engranajes, resortes, tuberías y cuerdas, se trató de emular la actividad interior de un organismo. Una muestra de ello fue la construcción de dos autómetas que a la larga se tornarían muy famosos.¹⁹ Por un lado, el pato, fabricado por Vaucanson, el cual bebía, comía y defecaba como si fuera un animal vivo. Por otro, el ajedrecista artificial llamado el Turco, creado por Von Kempelen, quien vencería a la mayoría de sus oponentes en varias partidas del juego, acaso porque poseía una inteligencia similar e incluso superior a la humana; de hecho, llega a ser tan grande su fama que durante un siglo se organizan numerosas partidas para retar a este autómeta en diversas partes del mundo.²⁰

Pese a todo, en la creación de estos dos célebres autómetas se recurre, de una forma u otra, al engaño, con lo cual queda en entredicho la capacidad tecnológica del hombre para reproducir fielmente las características de lo vital —como lo son la inteligencia o la digestión—, pero no así su capacidad de asombro para creer en las cualidades «humanas» o «vitales» de un mecanismo. En *El rival de Prometeo*, una excelente compilación de ensayos, tratados y relatos sobre autómetas, las editoras Sonia Bueno y Marta Peirano

¹⁸ Esta idea es desarrollada ampliamente por René Descartes en su célebre *Tratado del hombre* (*L'Homme*, 1664), donde sostiene que el funcionamiento completo del cuerpo humano se asemeja al de una máquina con poleas, resortes y demás mecanismos.

¹⁹ Durante esa época, se crean además autómetas musicales, pintores y hasta aquellos que podían escribir un poema o una carta (Bravo-Villasante, «Prólogo», 12-14).

²⁰ A partir de entonces, la posibilidad de fabricar un autómeta con pensamiento propio constituye quizá la cima de la creación artificial. Sin embargo, ya en aquella época se dudaba de la autenticidad de El Turco; intelectuales famosos, como Edgar Allan Poe en su artículo «El jugador de ajedrez de Maelzel» (1834), tratan de encontrar la explicación de su funcionamiento, dudando de su aparente inteligencia. Al final se descubre que un hombre, casi siempre uno de los mejores ajedrecistas de cada etapa que le tocó vivir a El Turco, ocupaba el interior del artificio. Así pues, este hombre manejaba los mecanismos del autómeta y tomaba las decisiones correspondientes en cada movimiento, pues mediante un juego de espejos lograba ver las jugadas del adversario. Véase el capítulo dos «El turco o el hombre que siempre ganaba» (*El rival de Prometeo*, 69-147).

afirman con respecto a esta idea: «Resulta cuando menos paradójico que los dos autómatas más conocidos de la historia, el pato y el Turco, fueran un fraude. Pero precisamente, por eso, se materializan en el imaginario colectivo como metáfora de las premisas fundamentales del desarrollo de todos los campos del conocimiento: qué somos, de dónde venimos y qué hacemos aquí» (71). Yo agregaría, además, que este imaginario mecánico se encuentra ligado a la propia evolución de la época Ilustrada durante la cual se presentan nuevos descubrimientos en los campos de la física, la óptica y la metalurgia. Estamos en un periodo donde emergen nuevos dominios del conocimiento, algo muy cercano a lo que conocemos como la ciencia moderna, que implican una mayor especialización del hombre cuyo fin es intentar responder esas cuestiones vitales.

Estos dos ejemplos sintetizan, muy acertadamente, las ideas con respecto a la creación de entes artificiales durante la época, y permiten, a su vez, la entrada indiscutible de una nueva entidad artificial: el autómata con figura humana, tanto en el ámbito científico-tecnológico como en el imaginario colectivo de la época. Un ejemplo de lo anterior es la inclusión de la palabra androide en la *Enciclopedia* de Diderot, que toma como modelo otro autómata, el flautista fabricado por Vaucanson, el cual fue presentado en la Academia francesa de Ciencias en 1738. Esta palabra se define como «Androide. S. m. (Mecánica) autómata con figura humana que, por medio de ciertos resortes y cuerdas bien dispuestas, actúa y realiza otras funciones en apariencia similares a las del hombre» (apud *El rival de Prometeo*, 41).

Esa definición resulta similar a la de autómata en cuanto al concepto de autonomía motora: del griego automatos (αὐτόματος) que significa espontáneo o con movimiento propio. La RAE, por su parte, agrega la noción de copia de un ser vivo: «Máquina que imita la figura y los movimientos de un ser animado» (*Diccionario esencial*, 56). Es decir, la

noción de autómatas resulta mucho más general porque incluye la imitación, en general mecánica, de cualquier tipo de ser vivo que posee algún tipo de movimiento; mientras el androide es una copia (mecánica o incluso orgánica) de un hombre, exclusivamente.

Por todo lo anterior, el impacto de este mecanismo automático será tan profundo que nutrirá, desde finales del siglo XVIII hasta casi todo el XIX, nuevos géneros literarios surgidos en Alemania e Inglaterra: el gótico y lo fantástico, corrientes surgidas a la par del romanticismo en Europa. El autómatas se erige entonces como generador de miedo, debido a su naturaleza siniestra —ya comentada en el apartado anterior— y a su carácter monstruoso, transgresor de lo que consideramos normal o natural.

Surgen, pues, relatos donde la figura del siniestro autómatas cobra vida. Como paradigmas de lo fantástico, tenemos el relato *Los autómatas* (1814), inspirado en la figura del famoso turco ajedrecista, y el cuento, ya comentado en el apartado anterior, «El hombre de la arena» (1817), ambos del alemán E. T. A. Hoffmann, los cuales plasman todos los temores colectivos relacionados con la aparición de las nuevas tecnologías que, paradójicamente, tenían como meta inicial entretener a la gente. En efecto, el pato, el turco y el flautista —aunque surgidos, en cierto sentido, como una demostración del poder de la ciencia aplicada— no eran sino meros artilugios de un espectáculo que pretendía asombrar más que instruir. Pese a este carácter lúdico, los autores de lo fantástico explotan el lado oscuro de esos mecanismos, al plantear con eficacia la amenaza representada por los autómatas en su intento de suplantar al ser humano.

Por otra parte, en una época donde se efectúan experimentos de galvanismo y mesmerismo, entre otros nuevos descubrimientos, se publica la novela de Mary Shelley *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818). En esa obra se plantea la creación de un ser artificial a partir de materia orgánica proveniente de cadáveres, el cual adquiere vida por

medio de la electricidad. Lo novedoso de este relato es la recreación del mito de Prometeo a partir de un aspecto ético: ¿en nombre de la ciencia el ser humano debe crear un ser artificial, robándole sus secretos a Dios? La respuesta en la historia es contundente: no, porque ello implica la transgresión de las leyes fundamentales de la naturaleza que el hombre no sabe controlar; de ahí, el destino trágico del protagonista: la muerte y la destrucción de lo más querido para Víctor Frankenstein: su familia.²¹ En general, se trata también de una crítica de los supuestos avances de una ciencia todopoderosa, cuyo máximo exponente será el positivismo desarrollado a la par del capitalismo industrial que lo sustenta. Es, por tanto, una novela valiosa en varios aspectos: principalmente, porque nos hace reflexionar sobre el tema de la creación artificial y las posibilidades que conllevaría la indebida y descontrolada aplicación de ese saber. E inaugura, además, según algunos críticos, el género moderno de la ciencia ficción.

En el lapso que abarca la parte final del siglo XIX y principios del XX surgen varias obras de interés, como *La Eva futura* (1878) de Villiers D'Isle Adam, una novela más cercana a la ciencia ficción que continúa con el motivo de la mujer autómatas, paradigma de la supuesta perfección femenina, inaugurado por Hoffmann en la modernidad, pero tratado ya en el mito griego de Pigmalión; de igual modo, el relato fantástico de Ambrose Bierce «El maestro de ajedrez de Moxon» (1909) de corte más siniestro, en el que se retoma, nuevamente, el tema del jugador de ajedrez mecánico: El Turco.

²¹ Se trata de un leitmotiv recurrente en la historia de la literatura sobre seres artificiales: el hombre (el inventor o creador) que pretende convertirse en dios, como en el mito griego donde Prometeo le roba el fuego (y sus secretos) a Zeus para dárselo a los hombres. Véase la nota 17 de este mismo capítulo (22). Prometeo, Frankenstein y, en última instancia, el científico loco de nuestra cultura posmoderna (de los films y series televisivas) se alimentan del mismo espíritu trágico, pues todos ellos son castigados por sus ansias de asemejarse a Dios y emplear un conocimiento «sagrado» que no pueden controlar.

Si consideramos el tema de los seres artificiales a partir del siglo XX, llegamos a la última etapa de nuestro recorrido, donde dominan las ideas de un imaginario científico cada vez más avanzado. En pleno desarrollo del capitalismo industrial, surgió, además de la ciencia ficción como nuevo género que acompaña al incipiente siglo, otra figura artificial: el robot. Este término que en checo significa trabajo, o esclavo en otra de sus connotaciones, aparece en la obra de Karel Capek *R.U. R.: Robots Universales Rossum* (1920). En esta pieza teatral, los robots, androides creados con materia orgánica para continuar el proceso de producción impuesto por el sistema, se rebelan contra sus jefes humanos; alcanzan un alto grado de desarrollo hacia el final del relato, lo cual vaticina una nueva generación de robots que podrán reproducirse como los seres vivos. Este planteamiento, un motivo recurrente de la ciencia ficción, vislumbra la posibilidad de que estos seres se vuelvan más inteligentes que nosotros para someternos e incluso eliminarnos.

Ese asunto se liga con otro tema no menos sugerente: la inteligencia artificial, es decir, la posible creación de máquinas que puedan pensar, sean capaces de tomar decisiones y de tener emociones como si fuesen humanas. Hacia mediados del siglo veinte, tal idea cobró mayor auge con un test elaborado por el matemático Alan Turing, quien sienta las bases de la computación moderna; con ese cuestionario intentaba descubrir si una máquina podía tener una inteligencia similar a la humana.²² Todas estas ideas sirven de base para el desarrollo de relatos posteriores que tratan sobre dicha problemática; por ejemplo, la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) de Philip K. Dick en la que se diseña un test especial para detectar a los androides Nexus 6, quienes se han infiltrado en la Tierra

²² De nuevo, me pregunto: ¿la subjetividad de la máquina es diferente a la humana? En la novela de Dick y el film de Scott, el tiempo de respuesta de los androides frente a las preguntas del test es diferente al de los humanos, así como las emociones suscitadas en ambos tipos de seres debido a que, supuestamente, el hombre es más empático con sus semejantes que la máquina.

y se asemejan en casi todo a los humanos, menos en un detalle: carecen de capacidad empática. Este asunto se presenta, además, de forma insistente en películas de ciencia ficción. Filmes como *Inteligencia artificial* (2001), dirigida por Steven Spielberg, basado en el relato “Los súper juguetes duran todo el verano” (1969) de Brian Aldiss; o el propio *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, cuya fuente es la ya mencionada novela de Dick.

Hacia finales del siglo XX, específicamente en los ochenta, nace un subgénero derivado de la ciencia ficción, el ciberpunk, en el que predominan el ciberespacio, las nuevas tecnologías de la información y la creación de mundos virtuales.²³ Este género sitúa a la entidad artificial en otro nivel ontológico, al tomar en cuenta un nuevo ser, posible producto de la ciencia moderna: el ciborg. Se trata de un ser mitad máquina, con partes mecánicas y electrónicas, y mitad orgánico, semejante a un humano. El ciborg rebasa todos los límites ya propuestos para el ser artificial, por su carácter transgresor; constituye, pues, una metáfora del hombre que aspira a un nuevo cuerpo, a una nueva condición que lo aproxime a la inmortalidad en un cuerpo híbrido: cifra del mundo capitalista fragmentario y posmoderno del consumismo hiperbólico.²⁴

Donna Haraway, a este respecto, plantea: «el ciborg es una metáfora que le permite mostrar un mundo híbrido posbinario y posgenérico en el cual los límites entre el objeto y

²³ Uno de los iniciadores del género es William Gibson con su novela *Neuromante* (1984). Otras novelas destacadas del ciberpunk son las novelas *Snow Crash* (1991) de Neal Stephenson e *Islas en la red* (1990) de Bruce Sterling.

²⁴ Al respecto del ciborg, Teresa López-Pellisa nos dice: «El término fue acuñado por Mandred E. Claynes y Nathan Kline en 1960 como acrónimo de organismo cibernético (*cybernetic + organism*), para hacer referencia a un organismo perfeccionado tecnológicamente, capaz de sobrevivir en una atmósfera extraterrestre o a una guerra nuclear» (*Patologías de la realidad virtual*, 126). Así, varios investigadores de distintas ramas del saber consideran al ciborg como la punta de lanza para que el ser humano alcance una nueva condición, donde ha de rebasar la enfermedad y las limitaciones que su naturaleza le impone mediante el implante de dispositivos en su cuerpo; en otras palabras: prótesis que mejoren su condición humana. Surge, pues, una noción que será la base de los nuevos desarrollos tecnológicos y de la biogenética, además de impactar en el imaginario de casi todas las artes: lo posthumano como modelo del hombre que con sus prótesis e inmerso en lo virtual representa el futuro de la humanidad. Cfr. con *El hombre postorgánico*, de Paula Sibilía («Introducción. El cuerpo obsoleto y las tiranías del upgrade», 9-15).

el sujeto, entre lo maquinal y lo orgánico, entre la naturaleza y la cultura, entre los hombres y las mujeres se han vuelto difusos» (*apud* Torrano, «Ontologías de la monstruosidad», 6). Estamos ante un organismo que en sí mismo nos muestra algunas de las contradicciones del ser humano, al debatirse entre lo natural y lo artificial; así el ciborg, ya no es necesariamente un autómeta, una copia mecánica del ser humano, sino un nuevo ente que fusiona a la máquina con el sujeto posmoderno. Es una criatura, por tanto, que aspira a mejorar de manera sustancial la condición humana.²⁵

La breve historia de los seres artificiales, aquí bosquejada a partir del nacimiento del autómeta, se encuentra supeditada, en cierta medida, a las ideologías prevalecientes en cada periodo determinado: se desplazan desde lo religioso y lo mágico hasta los aspectos meramente científicos y tecnológicos que abarcan, por ejemplo, en el siglo XX hasta nuestros días, la era de la información y el consumismo promovidos por el capitalismo. En cualquier caso, ese devenir se refleja, por un lado, en ciertos tratados e invenciones que la ciencia aplicada permitía; por otro, en el ámbito de la literatura, y el arte en general, como consecuencia de un imaginario colectivo cada vez más necesitado de respuestas ante la problemática frontera que constituye el androide como debate entre lo natural y lo artificial, mediante formas de representación que dialogan con las materias primas sociales e históricas de cada época. Y a todo ello habría que agregar la idea prometeica del progreso, del avance sin límite que promete el cultivo de la ciencia, pero que encierra en sí mismo sus propias contradicciones, ya sea en el caso del mito, del saber alquímico, de la ciencia moderna positivista o en la posmodernidad: ese conocimiento de la naturaleza, absoluto

²⁵ En esta última etapa, destacan sobre todo las ficciones cinematográficas en las que resulta esencial la figura del ciborg. Como muestra tenemos, las ya mencionadas *Blade runner* (1982) y las tres películas de *Robocop* (1987, 1990 y 1993). Otros ejemplos más son las dos películas de *Terminator* (1984, 1991) dirigidas por James Cameron; *El hombre bicentenario* (1999), dirigida por Chris Columbus y basada en el cuento de Isaac Asimov y la novela de Robert Silverberg con el mismo título: *El hombre positrónico*.

sólo en apariencia, se vuelve contra el hombre cuando se proyecta de forma incontrolada en su símil mecánico, suma de lo siniestro, lo monstruoso y lo más abyecto de nuestra identidad desdoblada e imperfecta.

3. Lo fantástico y la ciencia ficción

Hasta este momento sólo he mencionado, de pasada, los géneros literarios de lo fantástico y la ciencia ficción; simplemente, he dicho que ciertas obras literarias con personajes artificiales se adscriben o a uno u otro género. Sin embargo, vale la pena discutir, aunque sea de manera sucinta, esta cuestión, pues varios de los elementos característicos en cada uno de esas modalidades literarias quizá resulten pertinentes para esclarecer la representación y funciones potenciales de las criaturas artificiales. Se trata, pues, de hallar los rasgos más relevantes tanto de lo fantástico como de la ciencia ficción que sirven de marco para el desarrollo narrativo de esos personajes.

Para empezar, el hecho de que hablemos de ciencia y tecnología en un relato no implica necesariamente su pertenencia al género denominado como ciencia ficción.²⁶ Se tiene la falsa creencia de que un relato con naves espaciales, ciudades súper avanzadas tecnológicamente, máquinas del tiempo y, por supuesto, con robots o androides constituye un paradigma de esta modalidad literaria. Es cierto que, en varias de sus ficciones, aparecen esos elementos, incluso como temas principales de la historia. No obstante, dichos asuntos no establecen al género; hay otros elementos, además de los temas, que deben considerarse,

²⁶ El propio término ciencia ficción ha producido un sinfín de debates entre los estudiosos del género. Esto se debe, en gran medida, a la mala traducción que se hizo, al pasarlo del inglés al español. Así, *science fiction* se tradujo literalmente como ciencia ficción, sin tomar en cuenta la idea original: ficción científica o de corte científico, es decir, una historia donde se plantean mundos posibles a partir de hipótesis, tal como trabaja la ciencia para producir un conocimiento que ha de ser comprobado.

como el pacto ficcional propuesto por estas obras, la estructura de la trama, los personajes, las coordenadas espacio-temporales, los narradores, etc.

En el caso del fantástico clásico uno de sus elementos más importantes, el pacto ficcional, se sustenta en la transgresión del concepto de realidad. Veamos entonces una breve definición: un relato fantástico es aquel donde, a menudo, una fuerza o fenómeno en apariencia sobrenatural —no explicable mediante la razón, por lo cual es ambiguo— irrumpe en el mundo ficcional —muchas veces, semejante a nuestra realidad—, provocando un efecto de incredulidad, fascinación o terror.²⁷

La irrupción de un fenómeno extraño en el relato constituye, pues, el elemento esencial de lo fantástico, ya que pone en duda la noción misma de realidad, al bosquejarse la probable existencia de algo que rompe con sus leyes naturales. Y si ese fenómeno insólito en la narración fantástica resulta ser un androide o autómatas, la elaboración de la trama debe adecuarse para respetar las convenciones del género y producir el efecto de ambigüedad deseado. Luego, el autómatas pertenecerá a lo fantástico si al proyectarse en el relato produce la sensación de rompimiento con la realidad ficcional; es decir, si no tenemos la certeza de su origen y por ende vislumbramos su aparente carácter sobrenatural. Este juego se presenta, por ejemplo, en los clásicos relatos de autómatas del siglo XIX, donde se explota el motivo del doble como propiciador de lo siniestro —tal como planteé en el primer apartado— mediante un ejercicio especular que provoca lo ambiguo. En pocas palabras: en un relato de corte fantástico donde se proyecta un personaje artificial, éste

²⁷ Al respecto de la esencia de lo fantástico, el propio Tzvetan Todorov nos dice: «En un mundo que es el nuestro, el que conocemos, sin diablos, sífides, ni vampiros se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar [...] lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que sólo conoce las leyes naturales, ante un acontecimiento al parecer sobrenatural» (*Introducción a la literatura fantástica*, 24). Para Todorov, la primera condición de lo fantástico es la vacilación; la segunda, que esa duda debe representarse en algún personaje, con lo cual la identificación con el lector se incrementa; y la tercera, que debe rechazarse la interpretación poética o alegórica de la obra (32-33).

constituye el foco principal de la ruptura con la realidad proyectada, produciendo, la mayoría de las veces, temor ante la imposibilidad de explicar su naturaleza, lo cual remarca su aura siniestra.

Por el contrario, en un relato de ciencia ficción, el pacto con el lector no se instaura a partir de la transgresión, sino a partir de la construcción de una realidad alternativa y posible, de entre muchas otras opciones, que posee sus propias leyes. En «La ficción proyectiva: propuesta para una delimitación del género de ciencia ficción», Fernando Ángel Moreno apunta lo siguiente: «En la ciencia ficción, la realidad es lo que es. Lo que se problematiza es la lectura que hacemos de la realidad y todo lo que hemos construido a partir de dicha lectura errónea. La ciencia ficción pretende ir, por tanto, al fondo del problema cultural» (77).

E ir al fondo implica construir mundos ficcionales que difieran del nuestro en sus normas esenciales, para así efectuar una mejor crítica de la realidad donde vivimos. De esa forma, un relato de ciencia ficción es aquel donde, generalmente, se proyecta un universo ficcional hipotético que funciona conforme a sus propias leyes, por lo común, muy diferentes de las que conocemos en el diario acontecer, pero que son posibles porque nuestro actual conocimiento las contempla, aunque aún no se hayan comprobado. Así, en ese tipo de narraciones, no hay eventos sobrenaturales, sino hechos potenciales, especulaciones que la ciencia contempla, y donde existe un constante comparativo entre lo que podría ser o no con respecto a la vida tal como la conocemos.²⁸

²⁸ Tal es el caso de las temáticas prototípicas del género: la utopía, enclave de una sociedad ideal y casi perfecta donde se potencia el desarrollo humano (progreso), proyectado regularmente hacia el futuro, cuyos antecedentes más relevantes son *La República* (380 a. C.) de Platón y *Utopía* (1516) de Thomas More; la distopía, mundo pos-apocalíptico en el cual por lo general reina la confusión y el caos, planteado también, casi siempre, hacia un porvenir incierto, como en algunas novelas clásicas del género: aparte de la ya citada *Metrópolis*, tenemos *Un mundo feliz* (1932) de Aldous Huxley o *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury; y

La presencia de un androide, en un relato de ciencia ficción, se encuentra así supeditada a las reglas del género, las cuales señalan al personaje artificial, a menudo, como parte natural en esa modalidad literaria. El mecanismo no constituye un elemento transgresor en sí: únicamente es una pieza más —de entre los variados componentes mecánicos y humanos— de la historia como realidad alternativa. Aunque esto no significa que el tema de la identidad desdoblada y el aura siniestra, ligados a su presencia, desaparezcan; más bien, se replantean en otros términos para que sigan problematizándose en un contexto diferente.

Por ejemplo, la figura del personaje artificial, en algunas obras del género, suele acompañarse de otras creaciones tecnológicas, como naves y máquinas sofisticadas; en otras, el robot se halla inmerso en un mundo con normas morales y políticas distintas de las nuestras; en algunas más, pueden aparecer junto a animales exóticos en galaxias y futuros lejanos; o incluso, en el pasado, enfrentándose a un desarrollo alternativo de la historia humana que conocemos por los libros.

En suma, la presencia de personajes artificiales en cierto tipo de relatos nos invita a decidir su posible adscripción a dos géneros, por cierto, muy populares hoy en día y a los que aún suele confundirse por su naturaleza fronteriza: lo fantástico o la ciencia ficción. Como vimos, el intento por delimitarnos no nace sólo de un afán clasificatorio, sino que obedece a una cuestión de conocimiento: un saber que nos permita entrever el marco en que se desenvuelven esas criaturas artificiales.

finalmente la ucronía, versión alternativa de algún hecho histórico, planteado por lo regular hacia el pasado, tal como sucede en *El hombre en el castillo* (1962) de Philip K. Dick.

Queda claro que la noción de realidad resulta fundamental en ambos casos, aunque el tratamiento sea diferente. Por un lado, en el fantástico clásico el mundo ficcional es transgredido, a menudo, por una fuerza ambigua, como sería el caso de una fuerza sobrenatural (que no se puede explicar racionalmente), lo cual provoca un efecto de asombro. Por otro, en la ciencia ficción, se plantean comúnmente mundos posibles que poseen sus propias normas —muy diferentes de las nuestras, en muchos casos—, y de los cuales forma parte el robot de manera natural junto a otros elementos, reactualizando el asunto de la identidad y su carácter siniestro.

4. Los seres artificiales en las letras hispanoamericanas

En general, la labor antológica, crítica y de investigación sobre el tema de los personajes artificiales en la literatura latinoamericana se encuentra muy descuidada, pues para los investigadores implica varias dificultades. La primera de ellas supone —como ya señalé en el apartado anterior— determinar la pertenencia de esta figura a algún género en específico, como lo fantástico y la ciencia ficción, si consideramos que han surgido, además, otras modalidades narrativas afines en Hispanoamérica durante el siglo XX, como el realismo mágico, lo real maravilloso e incluso lo neo fantástico y el ciberpunk, que complican aún más el panorama de estudio. Un segundo obstáculo es el desdén hacia este tipo de géneros en sus inicios, ya sea porque había un desconocimiento general sobre ellos y en específico sobre el tema de los personajes artificiales o porque eran considerados como géneros populares, muy alejados de la escritura canónica desarrollada por nuestros escritores más renombrados.

A pesar de esos obstáculos, intentaré dar un breve panorama sobre los estudios e investigaciones más relevantes en este asunto, orientados, sobre todo, a la narrativa argentina y mexicana. Para realizarlo, consideraré algunos de los principales trabajos producidos a lo largo del XX y del presente siglo, enfocados en la novela y, preferentemente, en el cuento.

Una de las primeras tentativas sobre el tema y, a su vez, sobre la narrativa de Eduardo L. Holmberg es el «Estudio preliminar» de la antología *Cuentos fantásticos* (1957), del mismo escritor, realizado por Pagés Larraya; se trata de un estudio muy completo e iluminador sobre la obra y los temas, entre ellos el del autómeta. Otro es el artículo «Los autómetas de Holmberg» de Antón Risco (1990), donde se hace un repaso bastante sustancioso sobre los personajes artificiales en la literatura. Asimismo, Oscar Hahn hace un «Comentario» al cuento de Holmberg, donde expone de manera certera los aspectos más relevantes sobre el ente artificial, contenido en *Fundadores del cuento fantástico hispanoamericano* (1998).

Otros estudios apuntan hacia la muñeca: una figura literaria persistente en ciertas producciones uruguayas y argentinas, principalmente, emparentada hasta cierto punto con los entes mecánicos, como el androide, el robot y el autómeta. Algunas muestras de lo anterior son la investigación de Giuseppe Gatti «Autómetas y maniqués en la literatura uruguaya: el motivo de la muñeca en la narrativa de Felisberto Hernández y Hugo Burel» (2012); el capítulo I dedicado a este tipo de seres, de la argentina María Negroni: «Juguetes filosóficos: Réplicas, autómetas, muñecas», contenido en su muy recomendable libro de ensayos *Galería Fantástica* (2008), donde repasa algunos relatos de Felisberto Hernández, Rosario Ferré, Adolfo Bioy Casares y del mexicano Carlos Fuentes; el artículo de la especialista en literatura gótica y de lo fantástico rioplatenses, Jimena Néspolo, titulado

«Autómatas y automatismos en la narrativa rioplatense reciente» (2012), donde trata de manera concisa el tema del autómatas en las letras argentinas, concretamente en la novela *El calígrafo de Voltaire* (2001) de un autor argentino contemporáneo: Pablo de Santis; finalmente, Teresa López Pellisa con «Antes muerta que sencilla: al artefacto femenino en Adolfo Bioy Casares» (2006) en el cual repasa el tema de la creación virtual de imágenes, en especial la femenina, en la novela *La invención de Morel*. Finalmente, el estudioso argentino Luis C. Cano analiza algunos personajes artificiales presentes en ciertas producciones de la ficción científica latinoamericana en su excepcional libro *Intermitente recurrencia: La ciencia ficción y el canon literario hispanoamericano* (2006).

Como se puede observar, los estudiosos argentinos, uruguayos e incluso españoles y chilenos sobresalen en cuanto a producción de artículos y ensayos sobre el asunto. Todo ello, debido a la abundante producción literaria en aquellas latitudes, que versan sobre el autómatas, los muñecos y últimamente los robots. No obstante, hay también críticos de otras regiones que han reflexionado sobre esta temática, como el poeta e investigador mexicano Ignacio Ruiz Pérez, quien realiza un sugerente comparativo en su artículo «Avatares de un itinerario fantástico: los cuentos de Felisberto Hernández y Francisco Tario» (2004), en el que se destaca la figura del doble y el autómatas en «Las Hortensias», del primero, y «La noche del muñeco», del segundo autor.

Otro investigador mexicano que estudia específicamente la obra de Emiliano González es José Eduardo Serrato con «El imaginario gótico en dos autores mexicanos: Emiliano González y Ernesto de la Peña» (2013), donde revisa algunos motivos góticos como lo es la figura del androide en el cuento de Rudisbroeck; un mexicano más: Jorge Olvera Vázquez con su tesis doctoral *Aquelarre en los bosques narrativos. La poética de lo fantástico en los cuentos de Emiliano González* (2011), en la cual da cuenta de algunos

aspectos relevantes sobre los autómatas en el cuento «Rudisbroeck» y sus relaciones intertextuales con otras obras, entre ellas, el «Horacio Kalibang» de Holmberg.

Mención aparte merece —por ser uno de los pocos trabajos que tratan específicamente sobre el asunto, y acaso el más completo producido en idioma español— *Extraños semejantes. El personaje artificial y el artefacto narrativo en la literatura hispanoamericana* (2002), de Daniel Mesa Gancedo. Este investigador español realiza un recorrido muy interesante sobre estos seres y sus variantes en algunas narraciones producidas en nuestro continente durante el siglo XIX y el XX. Entre la nómina de autores que analiza se encuentran: Horacio Quiroga, Felisberto Hernández, Ricardo Piglia, Julio Garmendia y por supuesto Eduardo L. Holmberg en su capítulo «El gabinete de autómatas. Horacio Kalibang de Eduardo L. Holmberg». Y una obra más que resulta esencial en los estudios sobre el tema es *Espectros de la ciencia. Fantasías científicas de la Argentina del siglo XIX* (2012), de Sandra Gasparini, quien dedica un capítulo específico a la obra de Holmberg y sus autómatas en el contexto positivista de aquella época en Argentina.

Curiosamente, quienes se han interesado últimamente en el tema son algunos investigadores norteamericanos; así, por ejemplo, destaco al crítico J. Andrew Brown, quien publicó el artículo «Humanismo ciborg: El poshumano letrado en América Latina» (2008) y su libro *Cyborgs in Latin America* (2010), ambos enfocados al estudio de seres híbridos (con partes humanas y robóticas) en relatos de ciencia-ficción hispanoamericanos modernos.

Para finalizar, y aunque mi interés se centre en trabajos sobre el autómata en la literatura hispanoamericana, no puedo dejar de mencionar algunas referencias obligadas sobre el tema en la literatura universal, el cine y otras manifestaciones estéticas: *El rival de Prometeo. Vidas de autómatas ilustres* (2008), editado por Marta Peirano y Sonia Bueno;

De Prometeo a Frankenstein. Autómatas, ciborgs y otras criaturas más que humanas (2012), editado por Fernando Broncano; *Teoría e historia del hombre artificial. De autómatas, ciborgs, clones y otras criaturas* (2017), de Jesús Alonso Burgos; *Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción* (2015), de Teresa López Pellisa; *Contra natura. Sobre la idea de fabricar seres vivos* (2012), de Philip Ball; *Arte y robótica. La tecnología como experimentación estética* (2016), de Ricardo Iglesias García. El propio Emiliano González analiza ciertos personajes artificiales de la tradición literaria en su muy recomendable ensayo «Dobles en un panorama soñado» contenido en su libro *Ensayos* (2009), donde discurre, sobre todo, en la obra fantástica de Hoffmann.

Todo ello sin contar con ciertos estudios clásicos sobre el tema que menciona el propio Mesa Gancedo, como *La création défiée. L'homme fabriqué dans la littérature* (1996) de Annie Amartin- Serin, además de algunos trabajos de otros críticos franceses: Fabre, Grivel y Ponnau, entre otros (15-17). Resulta evidente que los principales trabajos sobre el tema se han multiplicado en los últimos veinte años, aunque no son tan numerosos aún, pues hay un interés creciente por los personajes artificiales en la literatura hispanoamericana lo cual se vincula, al mismo tiempo, con las reflexiones sobre el impacto de las nuevas tecnologías en el mundo hispanoamericano.

A pesar de esto último, concluyo que las investigaciones en torno a las producciones literarias donde se proyectan seres artificiales resultan, a mi juicio, todavía insuficientes. Ello se debe quizá a que además del poco interés despertado por ese género de obras (como apunté al inicio del apartado), se presenta en nuestras naciones latinoamericanas un atraso tecnológico con respecto a los países del primer mundo. ¿Cómo es posible hablar de autómatas y de robots en un mundo que no ha ingresado plenamente a la modernidad? ¿Se puede reflexionar sobre los avances científicos en un continente donde, aparte de no

producir tecnología propia ni hacer investigación científica, hay otras urgencias vitales, otras problemáticas? Mediante el análisis de los cuentos de Holmberg y González, en los siguientes capítulos intentaré bosquejar una respuesta a tales cuestionamientos desde una perspectiva próxima a la condición del ser hispanoamericano, el cual piensa y padece, a su manera, la figura del autómatas.

CAPÍTULO II

HORACIO KALIBANG:

RESORTES Y AUTOMATISMOS DE LA MODERNIDAD

—¡Basta, señores!, soy el más fuerte y tengo la razón; si alguno de vosotros me la niega, le partiré el cráneo, aunque la tenga. No soy solamente el más autómatas, soy la humanidad entera y cuando la humanidad habla con la fuerza, la razón es el más despreciable de los juguetes de los niños.

Eduardo L. Holmberg, *Horacio Kalibang o los autómatas*

1. Ciencia, literatura y modernidad

Son contados los proyectos, y las obras intelectuales del ser humano, que alcanzan, en cualquier época, la magnitud y la diversidad propias del genio, producto de la simbiosis entre diversos saberes, como la ciencia y la literatura. Por ello, desde mi perspectiva resulta muy meritoria la labor iniciática del naturalista y escritor argentino Eduardo Ladislao Holmberg: por un lado, contribuye a la construcción y afianzamiento de la literatura nacional en su país, mediante la creación de una originalísima obra narrativa y la fundación de círculos literarios; y por otro, participa en el proyecto de modernización de su patria, con el establecimiento de academias científicas, así como con una copiosa producción científica sobre la flora y la fauna argentinas durante el siglo XIX y parte del XX, acompañada de una importante labor en el campo de la docencia.¹ Llama la atención, para empezar, un dato sobre su biografía: estudió medicina, la cual nunca ejerció, pues se dedicó más bien a la

¹ Debo aclarar que emplearé en esta investigación los términos «ciencia» y «científico» para referirme a la labor de Holmberg como «naturalista» o estudioso de la «historia natural», la cual abarcaba en el siglo XIX los campos de la botánica y de la zoología, principalmente. Aclaro: en ese momento de la historia de las ideas, esos vocablos referentes a la ciencia no eran tan empleados y difundidos como ahora. De hecho, el término «científico» fue acuñado en 1833 por William Whewell, durante los inicios de la industrialización; pero fue hasta ya entrado el siglo XX que se utilizó y se divulgó ampliamente.

botánica y, en especial, a la entomología, una rama incipiente de las ciencias naturales que en aquella nación no estaba plenamente desarrollada.²

Se conjugan, pues, en este autor dos vertientes, la científica y la literaria, que han de marcar toda su obra en un constante diálogo entre diferentes conocimientos. Por su formación académica en el ámbito científico, nuestro autor se dedicó también a crear narraciones en las cuales proyecta parte de sus reflexiones sobre los avances científicos del momento —la teoría de la evolución darwiniana, por ejemplo— y, sobre todo, sus inquietudes en torno a cuestiones de mayor envergadura política y social, como la institucionalización y nacionalización de una verdadera academia argentina de la ciencia, que hasta ese momento se hallaba en manos de extranjeros, o las repercusiones del positivismo, del materialismo y de otras corrientes en su entorno social.

Hay también en su obra un afán constante de innovar con temas hasta ese momento poco conocidos y de mezclar tanto géneros literarios como discursos de diferentes áreas científicas y hasta pseudocientíficas ya que, como bien señala Sandra Gasparini, «se trataba entonces del ensayo de sutiles modificaciones en los modos de representación y, sobre todo, de la recombinación de estos géneros disponibles en la literatura, la prensa y el discurso científico» (*Espectros de la ciencia*, 98). En otras palabras, en su proyecto estético existe una constante experimentación, muy en concordancia con los nuevos paradigmas y descubrimientos científicos surgidos en el siglo XIX.³

² Holmberg nació en Buenos Aires el 27 de junio de 1852; murió el 4 de noviembre de 1937 en la misma ciudad. Ingresó en la Facultad de Medicina en 1871. Dadas sus inclinaciones de naturalista descuidó varias veces sus estudios, por lo que se doctoró hasta el año de 1880 con una tesis llamada *El fosfeno* (Pagés Larraya, «Estudio preliminar», 9-12).

³ Basta recordar que en 1859 Charles Darwin publica su famoso libro *El origen de las especies* donde expone su teoría de la evolución basada en la subsistencia de los organismos más aptos (selección natural); Herbert Spencer, dos años antes, había publicado un ensayo *Progress: Its Law and Cause* donde plantea una teoría similar a la de Darwin para explicar todas las estructuras del universo, entre las cuales destacan las

En este punto, vale la pena mencionar, aunque sea de manera breve, la obra literaria más conocida del autor, sin perder de vista la influencia de su trabajo científico en aquélla.⁴ Arranca su trabajo creativo en 1872 con la narración *Clara*; luego, continúa en 1875 con dos relatos: primero, *Dos partidos en lucha. Fantasía científica* editado en un solo volumen por Imprenta de El argentino y, luego, en forma de folletín por entregas periódicas *El maravilloso viaje del Señor Nic-Nac al planeta Marte. Fantasía espiritista*, que después se editaría también ese mismo año en un solo volumen. Un año más tarde, a principios de 1876, se publican dos cuentos suyos de corte fantástico: *El ruiseñor y el artista*, en la revista *La Ondina del Plata*, y *La pipa de Hoffmann* en *El Plata Literario*; después, en 1878, se edita la fantasía científica *El tipo más original* en *El Albúm del Hogar*. Esta última revista, durante 1879, publica su cuento, emplazado entre lo fantástico y la ciencia ficción, *Horacio Kalibang o los autómatas*, ficción que sirve de base para mi análisis sobre seres artificiales.⁵

Hacia la década de los ochenta, sale a la luz el relato *Filigranas de cera* (1884), publicado por *La Crónica*. Posteriormente, durante los años noventa, específicamente en 1896, publica tres novelas que se desplazan entre la *ghost history* victoriana, el

estructuras sociales vistas como un organismo biológico. De ahí la idea de organicismo social (o espenckerismo biológico).

⁴ La investigadora argentina Gioconda Marún ha realizado una importante labor de rescate de material inédito y de trabajos poco conocidos de Holmberg, que se hallaban dispersos en periódicos, revistas y archivos de la época, así como en manuscritos proporcionados por la familia del autor. En 1994, edita por ejemplo el manuscrito *Olimpio Pitango de Monalia* [1915], distopía presentada en una edición príncipe auspiciada por Ediciones el Solar. Y en el 2002, bajo el sello de Iberoamericana / Vervuert, presenta la antología *Eduardo L. Holmberg. Cuarenta y tres años de obras manuscritas e inéditas (1872-1915). Sociedad y cultura de la Argentina moderna*. Se trata de un importantísimo trabajo de recopilación con relatos hasta ahora desconocidos por la crítica, como el ya mencionado *Clara* (1872), *Umbrá* (1878) o el *Paraguas misterioso* (1905). Para fines de esta investigación sólo tomaré en cuenta la obra literaria más conocida y estudiada del autor, en este caso, la cercana a lo fantástico y a la ciencia ficción. Esta parte de su obra ha sido bien compendiada y estudiada por Pagés Larraya en su antología y por la labor bibliográfica de Cristóbal Hicken, incluida en *Holmberg, el último enciclopedista* (1952) escrita por su hijo Luis Holmberg.

⁵ En general, la obra de este escritor argentino se publicó en forma de folletines en revistas y diarios en publicaciones mensuales o semanales, como *El Nacional*, *El Plata Literario*, *La Ondina del Plata*, *La Prensa*, *La Nación*, *Revista Argentina* o *El Álbum del Hogar*, entre otros.

cientificismo y la novela policial. En primer término, editados como dos libros independientes por la Compañía Sud-Americana de Billetes de Banco, publica *La bolsa de huesos* y *La casa endiablada*; en segundo lugar, por entregas sale a la circulación la novela *Nelly*. En 1898, se edita la historia fantástica *El medallón* en *El Tiempo*. Ya en pleno siglo XX, se edita su extenso poema *Lin-Calél* (1910); finalmente, al mediar el siglo, la editorial Hachette publica la antología *Cuentos fantásticos* en 1957 (reeditada luego por Edicial en 1994), recopilación que contiene varios de sus mejores relatos, algunos de ellos ya referidos anteriormente.⁶

Como puede observarse, su trayectoria literaria abarca un periodo cercano a los cuarenta años, durante el cual su obra se halla influida por diferentes corrientes científicas, ideológicas y estéticas, como el positivismo en los setenta, el modernismo en los ochenta o el ocultismo en los noventa. Ahora bien, ese diálogo sostenido entre arte literario y ciencia, una constante a lo largo de casi toda su carrera de literato, productor y divulgador científico, se liga con otra cuestión que —creo— resulta vital para los fines de esta investigación: la modernidad o el proceso de modernización hispanoamericana en todos los ámbitos: desde lo social, lo político y lo cultural hasta la parte material, incluida la instauración de la ciudad moderna y el aspecto tecnológico.

⁶ Hay, no obstante, varias obras narrativas del autor inéditas todavía. Tal es el caso de *Hilda*, *El vampiro negro*, *El viaje por el método de Liturgia y Puerilia*, entre otros («Introducción», Larraya, 50). Asimismo, el trabajo de Holmberg como naturalista, profesor y divulgador de la ciencia en Argentina es muy destacado, lo cual se ve reflejado en una copiosa producción en esos rubros. Como muestra de ello, tenemos relatos de viaje con fines científicos (práctica común en el siglo XIX), como *Viaje por la Patagonia* (1872), que constituye su primera obra escrita de envergadura cuando apenas contaba con 20 años, *Excursiones bonaerenses* (1879) o *Viajes a las sierras de Tandil y de la Tinta* de 1884, etc. Destaca también con obras de botánica y entomología: *Flora de la República Argentina* (1895) o *Arácnidos de la Pampa Meridional y de la Patagonia Septentrional* (1881), entre otros. En su labor como docente y divulgador, sobresale su *Botánica Elemental* (1908) o su *Historia Natural* (1909). Véase una lista con la obra completa del autor en el sitio web *Avibus Historiae* <http://www.avibushistoriae.com/Holmberg_Eduardo_Ladislao.htm>.

Como primer punto, debo destacar que este escritor plantea, en parte de su trabajo creativo, una serie de indagatorias con respecto al progreso alcanzado por medio de la ciencia en Argentina, un país latinoamericano en pleno proceso de modernización que aún se debatía entre la civilización y la barbarie, tal como lo sostenía Domingo Faustino Sarmiento en el *Facundo* (1845). Y para lograrlo, el discurso proyectado por el autor parte desde las coordenadas próximas a la ciencia ficción, permitiéndole la creación de mundos posibles mediante los cuales puede cuestionar su entorno pues «la CF [sic] es un vehículo ideal para evaluar el impacto social causado por los proyectos de modernización, y más recientemente para una revisión de mitos culturales y narrativas históricas» (Cano, 23).⁷

Un segundo elemento a considerar es el contexto positivista en que se desarrolló su obra: éste se relaciona con la actitud de las clases dirigentes de la época, quienes pretendían instaurar la ciencia en aquella nación ya que ese afán modernizador cumplía, desde su punto de vista, con una misión relevante como remedio de todos los males.⁸ La creación de

⁷ Holmberg es considerado por algunos investigadores —entre ellos, el mismo Luis C. Cano— como uno de los precursores de la ciencia ficción en las letras hispanoamericanas junto con otros escritores, como la argentina Juana Manuela Gorriti, asentada en el Perú. En ese sentido, los relatos *Viaje maravilloso del Señor Nic-Nac*, *Horacio Kalibang o los autómatas* y *Dos partidos en lucha* constituyen quizá algunas de las narraciones iniciáticas de la ciencia ficción argentina. Por su parte, la investigadora Sandra Gasparini prefiere denominar esas historias con el término «fantasía científica», el cual es empleado por Holmberg como subtítulo de *Dos partidos en lucha*. Vale la pena aclarar que al usar esa expresión Holmberg no inventa —ni tiene consciencia de estar creando— un nuevo género o modalidad literario; más bien, Gasparini a partir de ese vocablo realiza, en *Espectros de la ciencia. Fantasías científicas de la Argentina del siglo XIX* (2012), un sugerente análisis acerca de cierta producción literaria argentina del siglo XIX que circuló desde mediados de la década del setenta hasta finales de los ochenta, la cual «funcionó como forma apropiada para instalar una propuesta estética atravesada por repertorios científicos y pseudocientíficos y elaboró, además, un discurso histórico sobre procesos recientes» (20).

En general, la fantasía científica se refiere a un incipiente género literario que, a partir de los avances de la investigación científica que ampliaban lo que se sabía en ese momento, se cuestionaba: «¿qué se hace con lo que se sabe? Y aun, ¿realmente se sabe?» (20). La investigadora concluye que esta modalidad implicaba también, como todo género, su propio pacto de lectura: «El lector de fantasías científicas, más cercanas a la sintaxis del fantástico, negocia la instalación de un *novum* construido a partir de repertorios compatibles con el desarrollo científico y tecnológico contemporáneos a la escritura, aunque [...] esta narrativa en nuestro país ha evitado, al menos en sus comienzos, el desarrollo de objetos conjeturales complejos» (23). Y aparte de la obra de Holmberg, en *Espectros* Gasparini analiza otras fantasías científicas de autores, como Carlos Olivera, Carlos Monsalve, Raúl Weiss, Luis V. Varela, entre otros.

⁸ Desarrollado principalmente por el intelectual francés Augusto Comte durante el siglo XIX, el positivismo es una corriente filosófica que promueve el conocimiento científico como el único y auténtico

academias científicas y organismos afines, además de la llegada de científicos a puestos clave en los gobiernos latinoamericanos son un claro indicativo de ello. No obstante, tal como observa y critica el propio Holmberg a lo largo de su obra, en la práctica todos los sueños modernizadores se volvieron meras utopías ante las acciones de los gobernantes. Por ejemplo, durante su mandato en la nación argentina entre 1868 y 1874, Sarmiento trae «sabios» extranjeros —sobre todo, europeos que no conocían a fondo las problemáticas del país— para dirigir las instituciones científicas más importantes del momento e implantar el positivismo, con el fin de modernizar a su patria lo antes posible. Se trata de una especie de obsesión extranjerizante que se refleja incluso en la propia literatura argentina decimonónica, como apunta muy bien Ricardo Piglia en su novela *Respiración artificial* (1980).

Si a los puntos anteriores añadimos la ignorancia ante los nuevos avances de la ciencia, además de la atmósfera de superstición en la que aún vivía inmerso, en general, el hombre hispanoamericano, entenderemos que esa modernidad sólo funcionó a medias, transformada en una pluralidad o diversidad identitaria de prácticas, donde lo moderno coexistía con los rasgos premodernos de esas sociedades.⁹ Luis C. Cano refuerza esta idea,

método para comprender el mundo circundante. Y este conocimiento verdadero se basa en la formulación de hipótesis que deben ser probadas mediante el método científico. Sólo la experiencia comprobada o verificada a través de los sentidos es válida para lograr el conocimiento en cualquier área del saber humano; por ello, rechaza todo saber absoluto no comprobable. Lo positivo es lo comprobable, lo real, lo observable por la mayoría. Así, en el centro del positivismo, se hallaba la ciencia, sobre todo, el estudio de las ciencias naturales en el siglo XIX, lo cual proporcionaba una visión mecanicista y determinista de la realidad. A ese respecto, Gioconda Marún señala: «En la Argentina la presencia de la ciencia se convierte en una nueva fuerza que se expresa a través de un discurso científico cuya área de acción se filtra en todas las actividades relativas al hombre: medicina, sicología experimental, pedagogía y, por supuesto, literatura, especialmente en *Dos partidos en lucha* (1875) de Holmberg» («Introducción», 20).

⁹ Desde la perspectiva de Bolívar Echeverría, por ejemplo, esa pluralidad de prácticas identitarias que se encuentran en un mismo tiempo y lugar como una táctica de supervivencia, derivada de la propia lógica del comportamiento y de la vida cultural latinoamericanos, reafirma y, al mismo tiempo, contradice, aunque suene paradójico, su unidad. Una de sus principales causas en Latinoamérica es el mestizaje (198-199). Por su parte, Néstor García Canclini plantea que esa pluralidad no es estática, sino dinámica, a partir de lo que él llama hibridación, ya que «no es posible hablar de las identidades como si sólo se tratara de un conjunto de

al sostener que la ciencia ficción en Hispanoamérica se encuentra «siempre a caballo entre la gravedad del discurso científico y la irreverencia popular, entrelazando la exploración de la ciencia oficial, las vías alternativas de conocimiento y las estrategias de tipo paródico» (10).

Una muestra de todo lo anterior se plasma precisamente en la obra ficcional de Holmberg, quien critica, mediante el humor y la parodia, el papel de ciertas personalidades del ámbito científico y hasta político de su país. En *Dos partidos en lucha*, por ejemplo, ataca las posturas conservadoras de los anti-transformistas que se oponen a la teoría de la evolución; así, centra su crítica específica en la figura del científico del momento: el alemán Burmeister, asentado en Argentina por petición y mandato de Sarmiento, y de paso efectúa una revisión de las posturas políticas del momento, en pleno periodo electoral de su país. Es decir, analiza las contradicciones y el enfrentamiento de diversos saberes y creencias que, en cierto grado, conviven durante aquellos años de turbulencia intelectual y política en un país en vías de modernizarse.

Y en esa crítica a la modernización proyectada en la obra de Holmberg, curiosamente, hay un rasgo moderno, muy propio de Latinoamérica: el carácter híbrido de sus relatos que acaso obedece también a la inclinación del científico moderno por experimentar. Esto lo vemos reflejado en sus narraciones donde se observa la mezcla de algunas modalidades literarias (lo fantástico, la ciencia ficción y lo policiaco), como en *La bolsa de huesos* o *Kalibang*; además de diversos discursos científicos (la biología, la física y la medicina, etc.) con discursos seudocientíficos (la magia, el ocultismo y el espiritismo, por señalar algunos), como en *Nelly* o en *La casa endiablada*. Ante esa peculiaridad en las

rasgos fijos, ni afirmarlas como una esencia de una etnia o nación» (VII). Propone, pues, desplazar el estudio de la identidad al de hibridación (heterogeneidad) intercultural, en la que prácticas separadas se combinan para generar nuevas estructuras (III).

narraciones de Holmberg y de otros autores de la época, Sandra Gasparini se pregunta: «¿[a] caso fue porque esta literatura se constituyó como un espacio apropiado para reformular, subrepticamente y sin regulación evidente, el lugar de la ciencia en la sociedad moderna y discutir otros saberes que pugnaban por ingresar en el ámbito de la legalidad académica?» (23-24).¹⁰

En esta primera tentativa por acercarnos a la obra narrativa de Eduardo Ladislao Holmberg, a mi parecer se trata de un autor prolífico que —reitero— concilia extraordinariamente el arte literario con las tareas científicas. Ello se debe, en gran medida, a que recibió una educación privilegiada y a que poseía una natural inclinación por diversas áreas intelectuales; además de desarrollar su obra en un clima cultural propicio donde dominaba el positivismo cuya aspiración era lograr el progreso material de unas sociedades en vías de modernización. Estamos ante un autor que combina su talento creativo como narrador, sus conocimientos científicos y cierto didactismo para entretener y, al mismo tiempo, incitar la reflexión en sus lectores.

En este contexto, el autor creó una interesante obra literaria publicada, por lo general, en los periódicos y revistas más importantes de la época.¹¹ Así, en sus ficciones difunde y critica con una cierta carga de humor, desde las coordenadas de lo universal pero que puede proyectarse también al ámbito hispanoamericano, la situación del ser humano en

¹⁰ Asimismo, la autora se pregunta: «¿[a] caso fue porque la fantasía científica, como ocurría con la forma musical ‘fantasía’ [...] permitía a los narradores partir de ideas disruptivas, presuntamente irracionales [imaginación], que desarrollaban bajo el gobierno de la razón?» (24). Resulta interesante ese posible vínculo entre visión poética y racionalidad en la obra de Holmberg, que él mismo plantea en su discurso *La noche clásica de Walpurgiss* (1887).

¹¹ Al deslindar el término «fantasía científica» del vocablo anglosajón *science fiction*, a los que no considera como sinónimos (*Espectros de la ciencia*, 30), Sandra Gasparini señala que «la constitución de esta narrativa [la fantasía científica] en la Argentina [de 1870 a 1880] está profundamente marcada por su relación con el soporte —principalmente la prensa periódica— [...] Se trata de un complejo entramado en el que la divulgación científica y el interés de algunos narradores [como Holmberg] por intervenir en la instrucción y redes de sociabilidad del público lector se mezclan y realimentan con las ficciones literarias y las crónicas de maravillas científicas» (31).

su intento por integrar la tecnología, las nuevas corrientes científicas y de pensamiento a su realidad. En ese aspecto se trata de un autor plenamente moderno que reflexiona sobre las todavía dudosas ventajas del progreso.

2. Kalibang o el salvaje industrial

Ambientado en una ciudad europea —tal vez de Alemania, por todas las alusiones, los nombres de algunos personajes y las expresiones empleadas en ciertos momentos del relato¹²—, el cuento «Horacio Kalibang o los autómatas» está dividido en siete capítulos, narrados al parecer por dos voces principales: la de Fritz, en primera persona, y la de un narrador omnisciente. Para facilitar el análisis del relato, me parece pertinente estructurarlo en tres partes o bloques de acciones esenciales que se vinculan, además, con los sitios principales donde se desarrollan los acontecimientos.¹³

En esta ficción se narra, de inicio, la historia de un sujeto extraño llamado Horacio Kalibang. En la primera parte (caps. I, II y III), este personaje que ha perdido su centro de gravedad suscita el asombro e incluso el temor entre los asistentes a una fiesta organizada

¹² En el relato se dice que Fritz es de Nüremberg y que Baum trabaja con más tranquilidad en el pueblo de Hipknoek que en Berlín. Es importante mencionar que el abuelo del autor, el barón de Holmberg, llegó desde Alemania para radicar en Argentina; en cierto momento, acompañó en sus campañas a Manuel Belgrano. Debido a ese origen europeo y burgués de la familia Holmberg, nuestro autor recibió una educación privilegiada, por lo que dominaba el alemán, el francés y el inglés. Lo anterior, hasta cierto punto, puede explicar la razón por la cual situó su relato en una ciudad alemana. Otro motivo, acaso más relevante y que mencionaré más adelante, se vincula con el guiño del autor hacia la obra del escritor alemán E. T. A. Hoffmann, que como ya vimos creó algunas de las narraciones más notables en torno a la figura del autómatas.

¹³ Se trata de un relato contenido en la antología *Cuentos fantásticos* (1957) publicado por la Librería Hachette, cuya edición y «Estudio preliminar» corrió a cargo de Antonio Pagés Larraya. Para los fines de esta investigación, me parece adecuado emplear esta edición, ya que se basa en el cuento original que apareció en forma de folleto (16 páginas), sin variaciones sustanciales, publicado por la Imprenta *El Álbum del hogar* en 1879, y que fue reproducido, luego, por la revista *La Quincena* en 1894, en su tomo I, No. 15 y 16. Véase las notas a pie 16 y 17 (Pagés Larraya, «Estudio preliminar», 76). Larraya sólo actualiza la ortografía y corrige las posibles erratas derivadas de su impresión original. Vale la pena subrayar que, después de la aparición de esta historia como folleto, el propio Holmberg no realizó otra edición del cuento.

por el Burgomaestre Hipknock en su casa, para celebrar el cumpleaños de su hija Luisa. El insólito comportamiento de Kalibang, que parece desafiar todas leyes físicas conocidas hasta ese momento, impulsa a Hipknock a tomar una decisión: seguir a Kalibang para aclarar el misterio que rodea la figura de ese personaje, por lo cual sale de la fiesta intempestivamente.

Y en el intento por develarlo el burgomaestre descubre poco después, en la segunda parte (caps. IV, V y VI), que Horacio Kalibang es un autómatas, creado por otro no menos misterioso personaje: Oscar Baum. Esta pesquisa lo lleva de un enigma a otro, hasta el punto en que el propio Baum lo invita a su casa para una exhibición de autómatas creados por él, pues desea que el burgomaestre le dé su opinión sobre sus invenciones tecnológicas. En una especie de representación teatral, Hipknock junto con su sobrino Fritz son los espectadores de un mundo alucinante donde lo humano y lo artificial se confunden, mientras les espera una nueva e inquietante revelación: el mundo entero quizá está lleno de autómatas que se confunden con los humanos.

Al final, después de inferir que ha transcurrido un tiempo considerable desde el espectáculo de los autómatas, se verifica la tercera parte (cap. VII) en casa del burgomaestre donde se realiza otra fiesta: la boda de su hija Luisa con Hermann Blagerdorff, otro de los sobrinos de aquél. En ese festejo, cuando el autómatas Horacio Kalibang le trae una carta de Fritz, quien todavía es esperado en la reunión, le aguarda a Hipknock otra revelación sorprendente: Fritz es Oscar Baum, descubrimiento acompañado de otras reflexiones del fabricante, en un tono más bien didáctico-moral, las cuales provocan que Hipknock emita los razonamientos finales del cuento en un tono parecido.

Si analizamos con detenimiento su entramado, considero que se proyecta en el cuento una problemática, afín con el misterio planteado desde un inicio: la confusa

identidad del personaje Kalibang que, a su vez, se extiende a la del propio Hipknock, Fritz y otros personajes del relato. Surge, pues, una ambigüedad para determinar el carácter humano o artificial de los personajes a lo largo de la historia. Tal como lo planteé en el primer capítulo, se verifica, a menudo, un proceso de inversión o transferencia entre el personaje humano y el artificial: mientras el humano se maquiniza, el autómeta parece humanizarse. Esta característica del autómeta en ese tipo de relatos refuerza su carácter metafórico, al representar la pérdida de los valores humanos en un mundo donde la supuesta modernización cultural y tecnológica nos debería llevar al crecimiento y progreso en todos los sentidos.

Me gustaría empezar mi análisis de los personajes a partir de dos factores: el primero de ellos, la individualidad e identidad de algunos personajes de la historia con base en el nombre y sus atributos; y el segundo, las formas de caracterizarlos en función de su ser y hacer.¹⁴ De manera adicional, intentaré definir sus funciones dentro del cuento. Todo ello con el objeto de mostrar el proceso paradójico ya mencionado: cómo se deshumaniza o se degrada el hombre en su afán científico-tecnológico, lo cual se refleja en la figura del autómeta. Para llevarlo a cabo, me centraré, sucesivamente, en las figuras siguientes: en dos personajes humanos, el burgomaestre Hipknock y su hija Luisa; un personaje artificial, Horacio Kalibang, y otro personaje muy ambiguo, el narrador Fritz.

Para comenzar, creo que el burgomaestre Hipknock es uno de los protagonistas de la diégesis, ya que se convierte en el contrapunto con cual dialoga y polemiza

¹⁴ En general, tomaré en cuenta el análisis narratológico de Luz Aurora Pimentel en *El relato en perspectiva*; en específico, el capítulo 3 intitulado «Mundo narrado III. La dimensión actorial del relato» (59-94). De hecho, en ese apartado, la autora sugiere estos dos factores, identidad y caracterización, para estudiar a los personajes. En este segundo apartado, yo desarrollaré la cuestión de la individualidad e identidad en torno al nombre y sus atributos, mientras que, en el rubro de caracterización, consideraré el ser y hacer de los personajes a partir de su retrato físico y moral, el discurso emitido por ellos y las acciones que desarrollan en el discurso narrativo. Dejaré para el siguiente inciso otras formas de caracterización de los personajes relacionadas con la enunciación y el entorno (espacio), en las que ahondaré con mayor detalle.

constantemente el discurso narrativo en relación con la incierta figura de los autómatas, y porque también es el único personaje que aparece o es referido en las siete partes del cuento. Funciona, pues, como el hilo conductor del relato y como una especie de detective que debe resolver una incógnita. Así, la principal tensión en el cuento se verifica desde el instante en que se busca una explicación para el enigma que representa Kalibang, pues las factibles respuestas se desplazan entre el supuesto racionalismo materialista de Hipknock y la superstición religiosa (espiritualista) que apunta a lo sobrenatural tal como afirma su sobrino, el teniente Blagerdorff, al inicio del cuento cuando ambos sostienen una acalorada discusión en torno al misterioso Kalibang.¹⁵

El burgomaestre parece encarnar —según los parámetros del hombre moderno en el siglo XIX, los cuales alcanzan su clímax con el materialismo de corte positivista— el modelo de investigador racional, o detective al estilo de la novela policial moderna. Después de que Horacio Kalibang se retira de la fiesta de cumpleaños, Hipknock ya tiene en mente realizar una investigación para aclarar el extraño comportamiento de ese sujeto. Fritz describe su carácter racional de la siguiente manera: «Los sabios que de cuando en cuando pasan por el pueblo le visitan con placer, porque es ilustrado, y lo que es más, incansable para resolver una duda. La ataca de mil maneras, la comprime, la estudia, la estruja, y en este combate, que en muchas ocasiones ha dado a otros, como resultado, una

¹⁵ El materialismo es una corriente filosófica, iniciada por los pensadores griegos de la antigüedad, la cual plantea que la materia es lo primario, es decir, lo más importante en nuestra realidad. Mientras el supuesto mundo de la conciencia, sólo es una derivación de aquél: el mundo es material y existe independientemente de la conciencia. En particular, el materialismo proyectado en la ficción es el planteado por el alemán Ludwig Büchner (1824-1899), quien fue partidario de Darwin y la aplicación del materialismo en las ciencias naturales. Este naturalista sostenía: «Sin materia no hay fuerza: sin fuerza no hay materia» en su libro *Fuerza y materia (Kraft und Stoff)* publicado en 1854. En su obra defiende la idea de que la ciencia tiene primacía por encima de cualquier saber teológico o metafísico. La corriente materialista se contrapone, a su vez, con el espiritualismo, ya que esta última defiende que la esencia del mundo es el espíritu (el alma) y que ella sobrevive aun después de la muerte física del cuerpo. De hecho, esta corriente se proyectó al ámbito religioso en el siglo XIX, donde confluyeron también mesmerismo, ciencias ocultas, espiritismo (invocación de los espíritus a través de un médium en una sesión especial) y demás conocimientos pseudocientíficos.

triste pérdida de tiempo, el burgomaestre siempre sale victorioso» («Horacio Kalibang o los autómatas», 156). Por ese motivo, sale bruscamente de la fiesta, pues desea resolver una duda: la identidad de Kalibang.

Con todo, el nombre del burgomaestre es un apelativo que Holmberg emplea, en un tono irónico, con el fin de burlarse del supuesto materialismo de este personaje. Acerca del origen de su apellido, el narrador Fritz nos dice al inicio del capítulo II: «Aunque hay personas de mala voluntad que sostienen que mi pariente y amigo, el burgomaestre Hipknock, lleva ese nombre, debido a la circunstancia de haberse atragantado con un hueso uno de sus antepasados, en tiempo de Carlos V, sostengo que es falso, aunque no tengo interés en demostrar lo contrario» (149).

Como una especie de onomatopeya, el apellido Hipknock acaso nos remite, en una primera interpretación, al hipo producido después de una gran comilona, signo del materialismo positivista más grotesco por su relación con lo fisiológico.¹⁶ Otra posible connotación de ese apellido se relaciona con su traducción literal del inglés, donde parece haberlo tomado Holmberg: *hip knock* equivale a golpe de cadera, que puede traducirse como descaderarse por el exceso de alimento. En la propia fiesta de cumpleaños de su hija, se burla de la afición musical de Fritz, al referirle los manjares y bebidas que ellos están consumiendo con voracidad: «Déjate de músicas, Fritz; la música no significa nada. *Mira esto es lo positivo, lo sólido, ¡lo que puede digerirse bien! ¡Y esto!, pásame tu copa, esto es*

¹⁶ Curiosamente, un siglo antes (s. XVIII), Julien Ofrey de La Mettrie postulaba en *El hombre máquina* y en *El arte de gozar* una postura hedonista (y libertina) muy en relación con la del burgomaestre: para que la máquina humana, conformada por el cuerpo y el cerebro (depósito fisiológico del alma), funcionará a la perfección y tuviera un óptimo desempeño mecánico, debía entregarse a diversos placeres voluptuosos que lo beneficien y lo satisfagan, olvidándose de todo absurdo providencialismo metafísico proveniente de la religión o de alguna ideología filosófica (Cfr. apud., Burgos, 80-85).

Liebfrauenmilch, la mejor marca del Rhin, la gloria de Alemania y de los paladares como los de los dioses» (150).¹⁷

Al presentar el retrato moral de su pariente en el capítulo III, sección dedicada exclusivamente a mostrar los atributos de Hipknock, Fritz destaca sus cualidades materialistas en un tono paródico que revelan una contradicción: llevar la razón material hasta sus últimas consecuencias, incluso hasta el fanatismo extremo como si se tratase de una creencia religiosa, algo que de entrada debía rechazar. Así, Fritz nos dice: «El burgomaestre es uno de aquellos hombres que *siguen con toda su alma los progresos del materialismo* en Alemania. No cree en Dios, ni el Diablo; está excomulgado hasta la quinta generación, y asegura que nada pierde ni gana su raza con semejante regalo» (154). Y un poco más adelante, agrega en su descripción: «*Es materialista por la fatalidad de las razones*, pero no cree que exista pueblo alguno ateo, ni que deba o pueda existir» (155).

Cuando se encuentra en la casa de Oscar Baum porque ha sido invitado por éste para presenciar el espectáculo de los autómatas, Hipknock contempla, en algún momento de la representación, a su propio doble encarnado en la figura de uno de esos mecanismos. Este ser artificial aparece en un cuadro de familia que reproduce, con gran exactitud, la fiesta inicial del burgomaestre con sus amigos para festejar el natalicio de su hija Luisa. En realidad, en ese cuadro, todos los asistentes son autómatas elaborados para ese fin. El androide Hipknock le muestra que, a pesar de sus supuestos dones materialistas y capacidades de observación, hay detalles muy importantes que se le escapan, como el sentimiento amoroso que comienza a surgir entre su hija y Blagerdorff, pues actúa como si fuera un autómata que repite todo mecánicamente: «—Dejarían de ser autómatas, señor

¹⁷ A partir de este momento, en cada una de las citas textuales referidas las cursivas son mías, si no se indica lo contrario.

burgomaestre, si alteraran un solo pasaje» (163), le comenta Fritz, al enfatizar este carácter repetitivo de las máquinas.

Esos automatismos en el comportamiento humano resultan tan marcados desde un principio que Hipknock, así como les ocurre a todos sus parientes y amigos, no se percató de que Kalibang actúa también automáticamente y, por ende, es un ser artificial. A pesar de su pretendido materialismo-racionalista, hay una «ceguera» —reconocida por el propio protagonista (160)— que le impide detectar ese carácter maquinal. Otra muestra de ello ocurre cuando el burgomaestre y Fritz llegan a la casa de Oscar Baum donde los atiende, primero, un sirviente-autómata y luego un primer autómata de Baum; sin embargo, en ninguno de esos casos logra percatarse de que se trata de autómatas. Sólo hasta que Fritz se lo aclara en relación al primer androide o cuando el propio Hipknock observa una avería en el mecanismo del segundo ente artificial, reconoce su origen mecánico.

Lo anterior, aunado a la contemplación del espectáculo completo de los autómatas, donde hasta su propio androide llega a emitir la misma maldición en alemán que él a solas había expresado en su casa sin que supuestamente nadie lo escuchara, lo lleva al límite de sus fuerzas intelectuales. Como consecuencia, Hipknock declara: «Si son ellos los autómatas o si lo somos nosotros, no lo sé; pero te aseguro que cantan, bailan, gritan, saben y se baten con una habilidad tal, que más parece natural que de resortes» (164).¹⁸

A mi parecer, por todo lo expuesto sobre este personaje, la figura del burgomaestre Hipknock, aparte de funcionar como uno de los personajes principales y como hilo narrativo de la historia, nos muestra que la identidad del personaje humano se difumina en

¹⁸ De hecho, Hipknock había escuchado esa misma maldición, curiosamente, en labios del propio Baum mientras lo espiaba: «—*Donnerweter!* —exclamó—. *Ich habe ihn jetzt gefunden...* (Rayos y centellas, ya lo encontré)» (157). Con esta expresión, Baum parece referirse al mecanismo oculto con el que da cuerda a Kalibang; y con esta frase, Hipknock, por su parte, parece referirse a la posible explicación del misterio sobre ese mismo personaje: es un autómata.

contacto con la del personaje artificial, pues una parte del carácter mecánico del autómatas se transfiere al comportamiento humano del burgomaestre y, por extensión, de otros personajes, dejando en suspenso las fronteras entre lo humano y lo artificial.

Otro personaje interesante es la figura de Luisa. En apariencia, su papel en el relato parece secundario: es presentada en pocos momentos de la diégesis y no expresa discurso alguno ya que siempre es mostrada por los narradores mediante una focalización donde no accedemos a su conciencia.¹⁹ Pese a ello, considero que su principal aportación —parecida hasta cierto punto a la del personaje Kalibang, como veremos un poco más adelante— se verifica en el nivel simbólico del relato: ella es proyectada como una mujer-autómata, uno de los motivos más recurrentes en la tradición literaria de lo fantástico, primero, y de la ciencia ficción, después, a partir, sobre todo, del siglo XIX.

Ya en la fiesta de cumpleaños, Fritz —quien se halla enamorado de ella, un dato que será muy importante en los acontecimientos y en las revelaciones posteriores de la ficción— la describe de la siguiente manera: «Luisa, la hija de mi pariente, cumple hoy quince años. Es una preciosa criatura, *muy parecida a las lindísimas muñecas que fabrican en Nüremberg*, mi ciudad natal» (149). Más adelante, agrega: «¡Quince años! *La edad más deliciosa para una mujer, porque no obstante tener ya en punto ese inconsciente que llamamos corazón humano, su cabeza goza del más etéreo y divino de los vacíos.* / ¡Quince años! La edad en que no se piensa en nada, so pena de pensar en algo menos... y, sin embargo, no hay cosa que más preocupe después de los veinte» (149).

En estos párrafos, se adelanta el posible carácter artificial de Luisa porque posee un gran parecido con una muñeca y una mente vacía que no piensa por sí misma, acaso por su

¹⁹ En el análisis narratológico de Pimentel, a este tipo de perspectiva del narrador, se le llama focalización externa. Se trata de un punto de vista donde el narrador no conoce todos los hechos ni puede acceder a la conciencia de los personajes (97-98).

edad e inocencia. Se le presenta, en suma, como un ser humano cosificado, como un simple objeto destinado para el placer masculino. Considero que estos juicios, sobre todo el último, concuerdan, más bien, con cierta misoginia, muy característica en la narrativa sobre autómatas femeninos. En su estudio sobre este tipo de seres en variadas manifestaciones artísticas, titulado *Patologías de la realidad virtual*, Teresa López-Pellisa apunta: «Son estas mujeres facticias las portadoras de la desgracia y la insatisfacción [...] ‘el cuerpo de la mujer es solo deseable *sub specie absentiae*, bajo la forma de lejanía e inaccesibilidad’» (197). Y en referencia a la obra de Hoffmann, en concreto a Olimpia, la mujer-autómata de *El hombre de la arena*, nos dice la misma López-Pellisa: «El periodo de 1800 a 1900 está caracterizado por la aparición de máquinas ‘olimpianas’, fruto del temor frente a la revolución industrial, los progresos de la ciencia y la tecnología y el capitalismo exacerbado» (199-200).²⁰

Concuerdo con el punto anterior pues existe, en cierto grado, un paralelismo entre esos dos autómatas femeninos: Luisa, creación de Holmberg, y Olimpia, mecanismo ficcional de Hoffmann. Esta semejanza se pondera más hacia el final del relato, cuando Fritz revela que él es el creador de todos los autómatas, que ama a Luisa y que por ello ha creado también un ser artificial semejante a ella: «tengo su autómata, que me amará perpetuamente, sin cambio ni mudanza, porque será mi amor grabado de un modo indeleble en las respuestas sinceras de sus resortes» (165-166). Resulta muy interesante que este mismo motivo de la mujer-autómata sea retomado por Emiliano González en «Rudisbroeck

²⁰ El asunto del autómata femenino nos remite, asimismo, al del mito de Pandora, como bien observa López-Pellisa. En venganza por haber robado el fuego del Olimpo, Zeus castiga a Prometeo, pero también a la humanidad entera: manda a Pandora (fabricada con arcilla) a la Tierra para que rompa el jarrón de las calamidades y así dispersar todas las desgracias sobre el mundo. La figura de la mujer (como la Eva bíblica) es usada como símbolo de la caída, de la tentación y el pecado del hombre. Véase la nota 17 del Capítulo 1 del presente trabajo (22).

o los autómatas», el cual proyecta en la figura del androide Glinda II, copia de la princesa con el mismo nombre, como ya veremos en el próximo capítulo.

Asimismo, esta máquina «olimpiana», encarnada en la figura de Luisa, se emparenta con *La Eva futura* de Villiers, novela de ciencia ficción iniciada en 1878 pero publicada hasta 1886, una época que coincide, prácticamente, con la aparición de «Kalibang» (1879). En esa obra del escritor francés, el personaje Edison, que nos remite al famoso inventor estadounidense de ese periodo, crea a Hadaly, la mujer perfecta, para su amigo Lord Ewald, quien se siente cansado y frustrado ante la superficialidad y la estupidez de la mujer que ama, su novia Alicia. Inspirado en la figura de Alicia, Edison crea a Hadaly, autómata que, en teoría, posee mayores cualidades espirituales que su referente. El parecido entre ambas obras resulta, pues, evidente, si se piensa que en ambos casos se desea consumir y perpetuar una relación amorosa con la máquina femenina ante el fracaso que supone la unión con la mujer-objeto de la realidad en esos mundos ficcionales.

Toca ahora revisar la figura de Horacio Kalibang, personaje trascendental en la historia, porque concentra en sí el misterio que rodea a los personajes artificiales, además de darle título al cuento. De inicio, parece que Kalibang no cumple con una función narrativa relevante, pues funciona como una especie de ayudante, un artefacto o instrumento al servicio de su creador y, por consiguiente, de Holmberg, para proyectar la difusa frontera entre lo natural y lo artificial. En realidad, no constituye un personaje de gran complejidad interior, ni un verdadero oponente para el burgomaestre. Más bien, el personaje artificial resulta importante, reforzado por su rol instrumental, pues se trata de un depósito ideológico y simbólico del relato que potencia el significado de los seres artificiales.

Horacio Kalibang no sufre ninguna transformación sustancial interior (psicológica o moral) en el desarrollo del cuento —tampoco su nombre cambia, debe agregarse— ya que estamos, más bien, ante un personaje plano, en términos de E. M. Foster. Esto parecería otorgarle algo de estabilidad. No obstante, al caracterizarlo físicamente y mediante sus acciones, el autor deja abierta las posibilidades alrededor del origen de ese personaje: puede ser humano o una máquina, con lo que intensifica la ambigüedad y el suspenso en el relato. En el momento que Horacio Kalibang irrumpe en la fiesta de cumpleaños de Luisa —su primera aparición en la historia, por cierto— es descrito por Fritz de la siguiente manera:

El personaje que se presentaba en escena podía tener cinco pies de altura, es decir, 1 metro, 443 milímetros, y formas proporcionadas. *Su rostro carecía completamente de expresión, y al verle se diría que acababa de salir del molde de una fábrica de caretas. Ni un solo movimiento de los párpados revelaba las sensaciones que determinaba el cambio de luz, o la variación de las imágenes. Sus pupilas no se alteraban con el punto de mira; eran como las de esos retratos que fijan al frente y que tanto pavor causan a los niños que por primera vez los observan* (151).

Aunque tiene la apariencia de un ser humano normal con formas proporcionadas, llaman la atención su baja estatura, su rostro y, sobre todo, sus ojos. En este retrato, Fritz lo pinta como un ser con ciertas características humanas, pero, al mismo tiempo, con cualidades que ya anticipan su origen mecánico: su rostro sin expresión y sus párpados sin movimiento que delaten alguna actividad sensorial; además, sus pupilas fijas como las de los muñecos o robots que resultan terroríficas.

Aquí, las similitudes con la narrativa de Hoffmann resultan notables: la mirada, cuyo marco son los ojos, constituye uno de los motivos de lo siniestro en el relato *El hombre de la arena* del autor alemán, en concordancia con las ideas de Freud en su ensayo «Lo siniestro», tal como lo señalé en el primer capítulo. En esa historia, Olimpia, una mujer

autómata, seduce a Nathaniel por su figura y movimientos, en apariencia bien proporcionados y bastante femeninos, pero hay un detalle: el protagonista se percató de que sus pupilas carecen de mirada, al grado de que la mujer parece dormir despierta. Se trata de una descripción que se repite de manera constante a lo largo del cuento: los ojos inmóviles como muertos, lo cual desencadena el carácter siniestro y amenazante que guarda en sí la figura del autómata. Lo mismo sucede con los ojos de Kalibang, quien incluso es calificado por otros personajes como un búho, o dos búhos, por el poder inquietante de su mirada (153).

Otros detalles que auguran su probable identidad artificial es el discurso emitido por este personaje, así como su andar que rompe con todas las leyes de la naturaleza, todos ellos mezclados casi siempre con sus atributos más humanos para intensificar la incertidumbre respecto a esa identidad. Para empezar, Kalibang muestra una notable frialdad en su comportamiento desde su llegada inesperada hasta su salida también repentina. En su discurso, repite dos veces su saludo, acaso muy mecánicamente: «—Muy buenas noches, señoras y caballeros» (151-152), de tal modo que Hipknock detecta que «los labios del recién llegado se movían de idéntico modo al pronunciar cada una de las sílabas de aquellas palabras» (152). Más adelante, una vez que Oscar Baum parece darle cuerda al mecanismo de Kalibang, éste se reanima y repite, de manera automática, el mismo saludo (157).

Y cuando se le invita a tomar asiento, sólo acierta decir: «—Gracias; como carezco de peso, cualquier posición me es igual» (152). Al describir la impresión que causa su llegada, el narrador Fritz menciona: «En aquel momento sólo había dos rostros que no manifestaran el más profundo terror: el del teniente Blagerdorff y el de Horacio Kalibang. El primero brillaba con el relámpago de la victoria; *el segundo tenía estampada la eterna sonrisa de la indiferencia*» (152). De igual modo, el andar del personaje es todo un

misterio. Pierde su centro de gravedad muy fácilmente al mover, por ejemplo, alguno de sus brazos, pues, en varios momentos del relato, «llevaba el cuerpo inclinado hacia adelante, de tal modo que cualquiera, al pasar a su lado, le habría adelantado la mano o el brazo, para que no cayese, si no hubiera sabido de quién se trataba» (157).

Ya desde el nombre Horacio Kalibang despierta nuestra curiosidad y al mismo tiempo remarca su origen incierto. En la primera parte del relato, el teniente Hermann Blagerdorff, sobrino del burgomaestre, le pregunta a Fritz, recién llegado a la reunión de cumpleaños, si conoce a Kalibang. Y Fritz no le responde directamente, sino que posterga el misterio sobre su posible relación con ese personaje, al decirle: «—[u]n personaje de nombre muy parecido figura en *La tempestad* de Shakespeare» (151). Al parecer se trata de un guiño intertextual de Holmberg hacia esa viable fuente, ya que el nombre de este misterioso personaje, apenas modificado fonética y ortográficamente, parece remitirnos al de Calibán, un salvaje primitivo esclavizado por Próspero, otro personaje en esa pieza teatral del escritor inglés, con lo cual ese nombre adquiere un cierto sentido o, en otras palabras, una carga simbólica.²¹ En este punto, difiero con Daniel Mesa Gancedo quien, en «El gabinete de autómatas», sostiene:

La asociación explícita de Kalibang con el Calibán shakesperiano, además de poner de relieve la cultura del narrador-personaje, lo que hace es dirigir la lectura: apunta a una vía (leer en el autómata otro avatar del monstruo, del hombre no civilizado, del anti-hombre), pero a la vez la cancela (no será esa la analogía que seguirá el relato), por ser impertinente, como afirma otro personaje: ‘Eso es escaparse por la tangente’ (183).

²¹ De alguna manera, Calibán constituye un personaje referencial, pues nos envía a «un sentido pleno y fijo, inmovilizado por la cultura, a roles, programas y usos estereotipados, y su legibilidad depende del grado de participación y conocimiento del lector (deben ser aprendidos y reconocidos)» (Hamon, apud. Pimentel, 64). Por consecuencia, la probable identidad de Horacio Kalibang se vincula con su apellido ligado al nombre Calibán en la obra de Shakespeare, calificativo que desata, a su vez, un conjunto de interpretaciones codificadas por la tradición posterior.

Ciertamente, este último personaje, llamado el mariscal, afirma que la respuesta de Fritz constituye una forma de evasión (151), aunque diga después que no conoce a Kalibang. Pero esa sola afirmación del mariscal no invalida el posible vínculo simbólico del personaje artificial con ese referente literario, pues en esa parte del relato esta aseveración simplemente tiene como fin saber (de manera «positiva») si Fritz conoce o no al autómatas (a pesar de que luego nos será revelado que Fritz es el creador del mecanismo y acaso del mismo relato), y la respuesta, incrementar el suspenso en el relato, señalando nuevas conexiones que, a su vez, subrayen la oscura identidad de Horacio Kalibang.

Además, a mi modo de ver, la respuesta de Fritz sí abre esa posibilidad de interpretación y resulta pertinente porque la figura de Kalibang como monstruo u hombre no civilizado cobra sentido ante un peligro latente: que la tecnología se escape del control humano y pueda volverse contra él, como bien avizoró Holmberg en el cuento. En la tradición literaria ulterior a la pieza dramática de Shakespeare, la figura de Calibán representa, en algunas obras y ensayos, la figura del salvaje, es decir, del bruto que nace en el seno del materialismo occidental, cuya matriz es, al día de hoy, el capitalismo industrial. En su artículo «El triunfo de Calibán» (1889), Rubén Darío nos sugiere que Calibán, el primitivo hermano del civilizado Ariel en *La Tempestad*, simboliza al materialismo estadounidense que en su avance «salvaje» por el continente americano (y acaso el mundo entero) pretende devorarnos (como buen caníbal), mediante la masificación en todos los niveles, lo cual se opone a la alta espiritualidad y la profunda cultura de Ariel, el otro esclavo de Próspero.²²

²² El personaje de Calibán se vincula también con el tópico del «buen salvaje» que afirma: «el ser humano es bueno en su estado natural (o salvaje) y malo en la sociedad (o civilizado)». Este mito tiene sus orígenes en el siglo XV como consecuencia del descubrimiento y colonización de América; luego es reformulado por Rousseau en el siglo XVIII como una crítica ante las políticas imperialistas que designan qué

Creo que esta interpretación, muy cercana a la de Enrique Rodó en alguna parte de su ensayo *Ariel* (1900)²³, se encuentra también muy relacionada, por el contexto de producción, con el relato de Holmberg. Desde esa perspectiva, Horacio Kalibang parece representar y anunciarnos un posible sentido del cuento: el fracaso del materialismo positivista, porque permite la creación de un autómeta —o, lo que es peor, un conjunto de androides similares entre sí—, de una especie de salvaje tecnológico e irracional que funciona como un espejo donde se refleja el propio ser humano, sometido a la voluntad de su amo (tal como Calibán se halla esclavizado por Próspero): el capitalismo industrial que lo somete a la incesante división y mecanización del trabajo y a la ley del mercado productivo, provocando el consumo sin límites y la masificación cultural.

En esa misma línea, considero que el Kalibang industrial de Holmberg constituye un simulacro del Calibán shakesperiano y del rodoniano, pero con una gran diferencia lo cual supone un trueque de papeles. Mientras Calibán (quizá la Hispanoamérica natural o virgen) es el buen salvaje, inferior todavía en fuerzas al hombre «civilizado» que lo somete (los países imperialistas), Kalibang (tal vez el materialismo moderno) constituye un nuevo salvaje, superior al ser humano que lo ha creado (y que ahora parece su esclavo). Así, la fabricación de este autómeta representa una gran paradoja porque nos advierte que durante el proceso de modernización de nuestras naciones latinoamericanas la supuesta civilización va unida, casi siempre, con la barbarie y la irracionalidad; esto último en clara oposición a

pueblo es civilizado o primitivo, lo cual sirve de justificación para someter, convertir y destruir a estos últimos. Así, en una primera connotación Calibán es el «buen salvaje» pues simboliza a los pueblos vírgenes o autóctonos (como los de la África, Australia y la América precolombina) sometidos por los conquistadores europeos quienes los consideran inferiores. Véase el artículo «Las imágenes del mito del buen salvaje», de Alejandra Flores < <https://iberoamericasocial.com/las-imagenes-del-mito-del-buen-salvaje/>>.

²³ Vale la pena señalar que el principal referente de estos trabajos, aparte del drama shakespeariano, es la pieza teatral *Calibán* (1878) del escritor francés Ernest Renan, una especie de continuación de *La tempestad*. Resulta interesante que esa obra haya sido editada un año antes que el cuento de Holmberg. No se tiene constancia de si éste lo leyó o por lo menos conocía esa obra, pero parece, por el tema tratado, que sí.

lo sostenido por Sarmiento en su *Facundo* donde civilización y barbarie se encuentran separadas. El androide Kalibang, en suma, muestra dos dualidades: se halla en la frontera entre lo humano y lo artificial, así como en el límite entre lo bárbaro y lo civilizado.²⁴

Finalmente, Horacio Kalibang también representa, mediante un proceso de inversión, al nuevo hombre irracional nacido, de manera paradójica, en una civilización altamente industrializada y científica. He aquí, entonces, el tono paródico empleado por Holmberg ya en el mismo nombre de su criatura artificial: por mucho que sea un producto tecnológico sofisticado, el autómeta Kalibang no dejará de ser un artefacto al servicio de quien lo programa y, por tanto, primitivo en su forma de actuar repetitiva, el cual se asemeja al comportamiento cada vez más automático e irracional de los hombres que lo han creado, como Fritz, o que lo contemplan, como el burgomaestre Hipknock.

La figura de Fritz, por su parte, merece un análisis detallado. De entrada, sabemos poco sobre su aspecto físico (hay un vacío de información al respecto), su grado de parentesco con el burgomaestre (el mismo Fritz dice que es su pariente, por lo cual a veces le llama primo o incluso tío), su profesión (sólo se menciona que le gusta tocar el violoncelo) y otros aspectos relevantes acerca de su persona. Únicamente conocemos, hasta ese momento, su función más evidente en la historia: se trata de uno de los dos posibles narradores principales, o acaso el principal, del cuento. Con respecto a esta problemática de

²⁴ En su artículo «Otro Calibán: Horacio Kalibang o los autómetas», Graciela Nélica Salto propone una hipótesis sugerente respecto al tema de Calibán en la obra de Holmberg: «la historia intertextual sobre el contacto iniciado en el siglo XV entre dos culturas epistemológicamente contrastivas, entre europeos y americanos, entre Próspero y Calibán, provee el sustrato para la representación ficcional de las contradicciones intrínsecas a la difusión de la hipótesis materialista» (36-37). Para la investigadora, en el texto de Holmberg se continúa con los estereotipos de la dominación cultural europea. Asimismo, resalta que la única resistencia o forma de liberación del Calibán shakesperiano frente al yugo colonialista es el lenguaje que le han enseñado. En contraparte, para el Kalibang holmberguiano quizá su única salida sea la propia tecnología materialista, que se vuelve contra nosotros, al multiplicar indefinidamente el número de androides confundiendo con los humanos (38).

la enunciación vinculada con la forma de caracterizar a este personaje, ahondaré en ésta en el siguiente apartado, pues suscita nuevas e interesantes reflexiones en relación con los personajes artificiales.

En este inciso, me gustaría destacar la variación del nombre del personaje como generador de una identidad inestable y ambigua que luego se proyecta en la figura de los autómatas. Luz Aurora Pimentel afirma que para un personaje «*el nombre es el centro de imantación semántica de todos sus atributos, el referente de todos sus actos, y el principio de identidad que permite reconocerlo a través de todas sus transformaciones*» (*El relato*, 63). Cuando hacia el final del cuento Fritz revela que en realidad él es Oscar Baum, el fabricante de autómatas y de Horacio Kalibang, su identidad queda entredicho al impedir que lo reconozcamos, provocando una gran incertidumbre en el burgomaestre y probablemente en los lectores, lo cual se intensifica cuando declara también que él se presentó como un autómata en la fiesta organizada por Hipknock para su hija y en la casa de Baum para presenciar junto con su tío el espectáculo de los autómatas (166).²⁵

El cambio de nombre, de Fritz a Oscar Baum, genera entonces una gran confusión, mientras nos hace replantear todo lo leído con anterioridad a partir de los indicios que el narrador nos iba mostrando. Además, esa variación onomástica elevaría quizá el estatus de Fritz en la historia, pues de cumplir unas funciones como mero narrador-testigo y como un tipo de ayudante del héroe, se convertiría en el creador de los androides: un oponente que obstaculiza al burgomaestre en su búsqueda por develar el misterio que rodea a Horacio Kalibang y a los demás entes mecánicos. La transformación de Fritz en concordancia con la

²⁵ Para reforzar esta idea del nombre como estabilizador de la identidad del personaje, Pimentel agrega que «además del mayor o menor grado de *motivación* en el nombre de un personaje es necesario que ese nombre tenga *estabilidad* y *recurrencia*, para poder asegurar no sólo la coherencia y legibilidad del relato, sino la identidad misma del personaje y la conservación de la información narrativa que en torno a él se va generando» (*El relato...*, 66).

de su identidad, desde su rol de narrador-testigo y de ayudante hasta el de creador, suscita nuevas cuestiones. ¿Fritz es un autómeta creado por Baum? ¿O Baum, un autómeta fabricado por Fritz? ¿Quién es el verdadero creador humano del otro? ¿O acaso los dos son, en realidad, autómetas fabricados por otro inventor?

A partir de esta estrategia que parece romper con la coherencia y legibilidad de la narración, Holmberg refuerza una idea: los humanos se asemejan tanto a sus creaciones mecánicas que resulta muy difícil diferenciar entre ambos. Algo similar sucede con el escritor y sus creaciones narrativas, con lo cual el paralelismo se acentúa. Así, en la dedicatoria del cuento, Holmberg se dirige a su amigo el frenólogo José Ramos Mejía de esta manera: «Los que solemos escribir obras de este género no dejamos de dar a algunos de los personajes siquiera sea un rasgo de nuestro propio carácter» (147).

Como muestra de lo anterior, veamos algunos indicios. Ya en la casa de Oscar Baum, Hipknock se enfrenta por primera vez al doble mecánico de Baum que es descrito únicamente como un tipo rubio con lentes azules. No se percata de que se trata de un autómeta hasta que falla su mecanismo; luego, se enfrenta con otro individuo, copia del anterior o acaso segundo doble de Baum, supuestamente el verdadero Oscar Baum. Este último le dice para justificar su proceder: «—Disculpe usted, señor burgomaestre, esta segunda libertad que me he tomado de hacerme representar por un autómeta; pero no dudo que ya lo estaré, porque la excelencia de la obra, rápidamente construida, es una garantía de mi respeto por usted» (160). Y la excelencia de la obra es el poder ilusorio que posee para transformar lo artificial en algo natural o parecido a lo humano. Tan fuerte resulta esa capacidad que cuando aparecen, por ejemplo, dos bailarinas mecánicas interpretando *El despertar de las hadas* con gran maestría durante el espectáculo de autómetas, hasta el

propio Fritz-narrador (acaso ya el propio Baum-creador) tiene la tentación de lanzarse a bailar con ellas (162).

Esa fuerza ilusoria encarnada en los autómatas es tan grande que, así como Fritz puede ser Baum o un autómata, la humanidad entera puede verse no sólo reflejada, sino personificada en sus propias creaciones tecnológicas. Al terminar la función teatral de los androides, Baum le proporciona otra revelación muy significativa a Hipknock, quien había preguntado si todos los autómatas fabricados por Oscar están ahí: «—No; hay miles de ellos que andan rodando por el mundo. Cuando se les acabe lo que ustedes llaman la cuerda, y que nuestro conductor llama su habilidad, volverán a recibir nueva fuerza y entonces, señor burgomaestre, entonces... buenas noches» (164). La amenaza de un futuro apocalíptico para la humanidad donde los androides dominen al mundo —un motivo recurrente de la ciencia ficción con criaturas artificiales— se proyecta como una posibilidad tangible desde el momento que en ese presente ficcional es factible borrar las fronteras entre creador y creación (o entre realidad y ficción), como sucede con Fritz (o Baum) y sus creaciones mecánicas.

Para terminar, mediante la individualidad y la identidad, en cierta medida proporcionados por el nombre, además de la caracterización de los personajes, proyectada en su ser (descripción física y moral) y hacer (acciones y discursos), Holmberg refuerza, a mi parecer, la ambigüedad suscitada por la convivencia entre humanos y autómatas, por lo que se dificulta el esclarecimiento de sus identidades. Y en esa confusión, producto del empleo de algunos recursos retóricos y discursivos, es muy factible que tanto el personaje humano como el artificial intercambien o inviertan sus papeles.

3. El mundo, un teatro de autómatas

Ya he mencionado que algunas formas de caracterizar a los personajes —o de representar su ser y hacer— son su retrato físico y moral, además de la narración de sus acciones y del discurso que profieren, sin atender con mayor detalle el origen vocal y la perspectiva de esa información. Aquí, me ocuparé principalmente de este último punto vinculado con la enunciación o las voces narrativas del relato, además del tiempo y el entorno (espacio) como formas de caracterizar a los personajes, lo cual remarca la incertidumbre sobre su posible identidad que se desplaza entre lo humano y lo artificial.

A la mayoría de los críticos que han analizado «Horacio Kalibang o los autómatas», les ha llamado la atención un aspecto del relato: la presencia de, al parecer, dos voces narrativas que difieren en su grado de conocimiento sobre los acontecimientos de la historia y cuya procedencia resulta un enigma (puede ser uno o dos narradores). Para los analistas, en general, esto constituye un «desarreglo», acaso un hábil recurso o una simple falla textual del autor: en suma, un elemento sorpresivo para el lector. Al respecto, en su artículo «Lo fantástico en un cuento de Eduardo Holmberg», Mónica B. Díaz nos dice: «se trata de un ingenioso método del narrador/personaje [Fritz], quien parece tener el poder de estar presente como narrador pero no como personaje» (12). Y para reforzar esa idea, agrega más tarde: «Lo sorprendente del caso es que este narrador/personaje a veces se nos presenta como en distintos grados de omnisciencia. Porque hay veces en las que parece saber todo o demasiado, como lo revelan [algunos] pasajes» (14).

Antón Risco, por otro lado, apunta: «en el V y en el VII está este narrador enteramente fuera de la historia. Y el lector puede preguntarse: ¿cómo sabe lo ocurrido en tales situaciones con tanto detalle al punto de repetir exactamente los diálogos? ¿O es que

entonces hay dos narradores, uno implicado en la historia y otro fuera de ella y omnisciente?» («Los autómatas de Holmberg», 67). Como vemos, a partir de lo expuesto por ambos autores, se sugiere que, o bien, el narrador puede ser uno solo: Fritz, pues tiene la capacidad de saber todo sobre los acontecimientos, sea testigo directo o no; o bien, la historia posee dos narradores: un narrador-testigo y otro omnisciente.

Concuerdo, en parte, con esas afirmaciones, ya que esta característica de la enunciación provoca cierta incertidumbre en los receptores. Dicho aspecto se presenta cuando, al principio del capítulo II, nos enteramos que los acontecimientos hasta ahora referidos del capítulo I en discurso directo —y luego comentados por un narrador en primera persona, al parecer omnisciente— son contados por Fritz, pariente del burgomaestre.²⁶ Desde el comienzo, Fritz se asume como el narrador de la historia que estamos leyendo:

Razón tendrá el lector, y mucha, para quejarse por la extraña introducción que me he permitido regalarle, antes de haberle presentado a Horacio Kalibang, con toda la solemnidad que el personaje y el lector merecen; pero no era posible comenzar de otra manera, porque al penetrar en el recinto en que aquella conversación se desarrollaba [...] fiel retratista no he podido hacer otra cosa que tomar sin antecedentes las palabras consignadas (148).

Por eso mismo, la eventual «desaparición» del narrador en los capítulos V y VII, a los que yo añadiría el IV, relatados todos ellos por un narrador heterodiegético, causa cierto estupor. Pese a esto, difiero con aquellas interpretaciones donde se postula un solo narrador con diferentes grados de omnisciencia. Más bien, me adhiero a la segunda posibilidad

²⁶ Daniel Mesa Gancedo, en ese mismo sentido, apunta: «Una vez que el narrador ‘entra en acción’ en el cuento de Holmberg, en varias ocasiones lo vemos quedarse al margen, ocultar información, mostrarse distinto al resto de los personajes, lo cual va abriendo fisuras en la identidad narrativa, ya gravemente amenazada desde el principio» (*Extraños semejantes*, 173). Agrega, además, que en los capítulos IV, V y VII se rompe el pacto de ficción establecido entre el narrador y el lector, al cambiar la voz narrativa estipulada.

sugerida por Risco: hay dos narradores de la historia que —creo— se complementan y se contraponen, por igual: uno homodiegético (Fritz) cuya función es la de un narrador-testigo, además de formar parte de la diégesis, aunque su participación parezca secundaria y al final se borra de ella; y otro heterodiegético, poseedor de un alto grado de omnisciencia, pero situado fuera de la diégesis. Y más que constituir un simple error o un acierto providencial, se trata de un rasgo moderno del relato impreso por Holmberg —provocado por la constante experimentación a la que sometió gran parte de su obra, como ya vimos cuando mencionaba el cruce de géneros, discursos y técnicas en sus creaciones—, lo cual nos adelanta, acaso, las técnicas de la narrativa moderna empleadas durante del siglo XX.

En una porción considerable de la narrativa decimonónica, como sabemos, predominaba el narrador omnisciente, conocedor de prácticamente todo lo relativo a sus personajes, mientras controlaba la mayoría de la información, incluidas las focalizaciones. Por el contrario, en la narrativa desplegada durante el siglo veinte, hay una mayor libertad en cuanto al manejo de voces y de perspectivas narrativas, hasta el extremo de producir relatos plurivocales muy complejos y fragmentados. Luz Aurora Pimentel afirma: «en relatos testimoniales y epistolares [...] o en cualquier otra forma de narración que multiplique las voces narrativas —y con ellas las instancias de mediación— inmediatamente pasa a primer plano el *principio de incertidumbre* con respecto a la información misma. La multiplicación de las instancias narrativas multiplica las perspectivas de los narradores» (144).²⁷

Y aunque en el caso de «Horacio Kalibang» se presentan sólo dos voces narrativas que muestran dos perspectivas de ese mundo ficcional, resulta suficiente para producir ambigüedad respecto a quién narra (o la identidad del narrador principal), a quién posee

²⁷ En el original, esa frase se halla en cursivas.

más datos acreditándolo como el «creador» principal de la historia y, por tanto, a qué punto de vista resulta más confiable. Yo añadiría: esta oposición vocal y de sus posibles fuentes de información es un correlato de la historia misma, donde no sabemos con certeza quién se erige como el verdadero creador de los autómatas —Fritz, Baum o tal vez un tercero— y donde es difícil distinguir quién es humano o quién autómata. En realidad, parece que la incierta presencia de estos androides, tema principal del cuento, repercute en casi todos los niveles de la narración, porque en éstos se proyecta cierto carácter artificial.

En los capítulos I, II, III y VI, donde Fritz narra en primera persona, él actúa como un narrador-testigo o testimonial cercano a las funciones de un narrador heterodiegético con cierto grado de omnisciencia. Como una muestra de esto, cuando él describe el efecto causado entre los asistentes a la primera fiesta por la llegada de Kalibang, dice que él no se cuenta (152), en un posible afán de distanciamiento y objetividad de su parte acorde con su condición de testigo imparcial de los hechos; además, Fritz posee alguna ventaja sobre los demás personajes, ya que sabe el origen de Kalibang y quién es su creador.

No obstante, debemos reconocer que gran parte de toda la información proporcionada pasa por su perspectiva subjetiva donde sobresale, por un lado, su interés por lo artificial y lo mecánico, tal es el caso de su descripción de Luisa al compararla con una muñeca, lo cual presagia y concuerda con su papel de fabricante; o por otro, su propia confusión al no saber diferenciar entre máquinas y humanos, como cuando tuvo el deseo de bailar con dos féminas autómatas que le parecieron reales o cuando se pregunta si el burgomaestre es un autómata.

Al analizar a este tipo de narrador testimonial, Pimentel comenta: «Toda narración homodiegética testimonial da pie a un fenómeno interesante: una inestabilidad vocal que la hace oscilar entre lo heterodiegético y lo homodiegético» (138). Esto coincide con la

fluctuación entre su papel secundario o testimonial y el papel protagónico adquirido por Fritz conforme avanza el relato, aunque curiosamente se verifique su desaparición física hacia al término de la historia, tal como planteé en el anterior apartado. El personaje se desplaza entre las coordenadas del narrador-testigo (próximo a la omnisciencia objetiva y distanciada) y las del narrador-protagonista (participante activo y quizá principal de los hechos), luego de los diferentes indicios mostrados a lo largo de las dos primeras partes del cuento y de la revelación final en la tercera. Además de su función todavía ambigua como creador de los autómatas, se agrega su papel, también ambiguo, como narrador principal y tal vez creador de todo el relato.

Hay también un narrador heterodiegético (en tercera persona) —al parecer omnisciente— que se contrapone con la voz de Fritz y cuenta los capítulos IV (desarrollado cerca de la plaza Federico el Grande), V y VII (desplegados en casa de Hipknock). Se supone que en dichos capítulos Fritz está ausente por lo cual resulta difícil su acceso a la información presentada en ellos. En esos capítulos, el narrador nos muestra información, a veces, complementaria, pero sobre todo contrastante, con lo ofrecido por Fritz. El estilo con que comienza y se desenvuelve el capítulo IV es muy diferente al empleado por aquél, además de que se narra cómo Hipknock sigue, sin ser visto, a Baum (o Fritz) y a Kalibang. En el V, narra en discurso directo los pensamientos del burgomaestre y presenta la carta de Baum como un pequeño relato enmarcado, apuntando apenas algunas precisiones como narrador heterodiegético. Y en el VII, en el estilo moral y didáctico de las narraciones decimonónicas, de nuevo presenta la información en discurso directo focalizando al burgomaestre, con otro relato enmarcado (una carta de Fritz).

Existe, pues, un contraste entre ambos narradores: uno que vacila entre el distanciamiento o el protagonismo, y el otro decididamente omnisciente. Por tanto, y dado

el afán experimentador de Holmberg, encuentro que Fritz en su papel de creador de autómatas aspira también a erigirse como creador de toda la historia. No por nada sugiere que sus propias creaciones andan por todo el mundo sin apenas ser detectados por la humanidad; además, sabe detalles, como la maldición en alemán proferida a solas por Hipknock. Sin embargo, la otra voz narrativa nos recuerda que Fritz no tiene el control total de la diégesis, y acaso de sus autómatas: todavía es un dios-creador imperfecto porque, quizá, él mismo puede ser un autómata más. En varios momentos del relato pierde el control narrativo que él mismo había asumido al principio. Con esto, la ambigüedad del relato en relación con su origen vocal se profundiza y se asemeja al problema de la identidad de sus personajes, ya sea porque se trata de un producto de un clásico narrador omnisciente o porque es una elaboración de un personaje-inventor de la propia historia. Se verifica, por consecuencia, un descentramiento vocal análogo al comportamiento presentado por el propio Horacio Kalibang: un personaje que ha perdido su centro de gravedad.²⁸

En mi opinión el tiempo y el espacio del relato constituyen el marco propicio donde se intensifica, en general, el significado de los autómatas con respecto a su contraparte humana. Para empezar, el tiempo del discurso es lineal: no hay analepsis ni prolepsis, ni tampoco fragmentación en los datos presentados. En la mayoría de los capítulos, el tiempo transcurre mediante escenas en las que prevalece el diálogo, con lo cual el tiempo de la historia se asemeja al tiempo del discurso, aunque hay uno que otro comentario del narrador que retrasa el relato. El único capítulo donde el *tempo* narrativo se detiene

²⁸ En una línea interpretativa similar, pero enfocada en dos personajes, Mesa Gancedo sostiene que Kalibang al «carecer de centro de gravedad» constituye un vínculo simbólico del cuento: «El materialista [Hipknock] es un ser centrado; el ser ‘descentrado’ es un autómata [Kalibang]» («El gabinete de autómatas», 180-181).

totalmente es el III, pues ahí el narrador nos presenta el cuadro moral del burgomaestre, una pausa descriptiva que retarda el tiempo de la diégesis.

No obstante, si revisamos el tiempo en que transcurre la historia, se observan ciertos datos que señalan una aceleración en varios momentos del relato. Hay algunas transiciones de un capítulo a otro en las que el tiempo transcurrido se incrementa. En el primer día, ocurre la escena de Kalibang en la fiesta de Luisa y luego la repentina salida de Hipknock del evento para investigar y descubrir que aquél es un autómeta manejado por otro personaje. En el siguiente día, se verifica por la mañana la lectura realizada por Hipknock de la carta de Baum, quien lo invita a su casa ese mismo día a las dos, el almuerzo con Fritz y la visita que realiza junto con éste al taller de Baum para presenciar el espectáculo de los autómetas. Finalmente, días o meses más tarde (esta información no es precisada con detalle) acudimos a la boda de Luisa con el ya capitán Blagerdorff en casa de Hipknock. Al respecto, Mesa Gancedo afirma: «Si no es del todo inverosímil una boda temprana y un celérico ascenso (ambos no anunciados), sí que resulta notable la acumulación de indicios de ‘aceleración’ del relato» («v. El gabinete de autómetas», 168).²⁹

A ello debe añadirse que, antes de la demostración de sus autómetas, Baum tenía apenas dos días en la ciudad, proveniente de Berlín, por lo cual el impacto de su autómeta Kalibang fue, al parecer, inmediato. El propio cuento inicia *in media res*: en plena discusión entre Hipknock y su sobrino Blagerdorff con respecto al misterioso Kalibang, sin que apenas el narrador nos proporcione datos y antecedentes sobre el asunto tratado. Así, la creciente velocidad del relato, intercalada con algunas escenas y pausas, coincide, creo, con

²⁹ Para Mesa Gancedo, esta aceleración constituye una incongruencia que reafirma su propia hipótesis: el texto es un artefacto mal ajustado que se asemeja a la figura de los imperfectos autómetas, como lo es el propio Horacio Kalibang, máquina sin centro de gravedad (167).

la proyección de una progresiva ambigüedad o crisis de identidad con respecto a las figuras de los autómatas y de los humanos, alcanzando su clímax con la revelación final de Fritz.

A mi parecer el tiempo constituye también un tema del relato desde el instante en que el inventor Oscar Baum lanza su profecía acerca del futuro de la humanidad en manos de los autómatas creados por él: cuando renueven sus fuerzas y se multipliquen serán un peligro para el mundo (164). Ese anuncio se proyecta hacia un futuro distópico, lo que conecta al «Horacio Klibang» con el incipiente género de la ciencia ficción en aquella época. El hombre amenazado, y acaso exterminado, por sus propias creaciones tecnológicas en un porvenir no muy lejano es un clásico *leitmotiv* de esa modalidad literaria, nacida en el siglo XIX.

Deseo subrayar que la noción de futuro resulta esencial en el proyecto moderno: éste propone que el progreso al que aspira el ser humano es continuo e ilimitado, gracias al empleo de la razón materializada en la ciencia y la tecnología. Con todo, Holmberg en su relato nos presenta un panorama distinto, al efectuar una crítica de los «ilimitados» poderes de la razón. Eso sucede cuando a través de Baum reflexiona sobre las repercusiones venideras por el empleo irracional de esas herramientas que se concretiza en la oscura figura del autómatas. Por ello, el autor se erige como uno de los iniciadores del género en Hispanoamérica, un adelantado que desde nuestro continente avizoró los efectos perniciosos de una modernidad materialista.

El espacio ficcional donde se desarrollan los acontecimientos del cuento enfatiza la problemática con respecto a la identidad de unos personajes a caballo entre lo humano y lo artificial, mediante escenarios propicios, donde el hombre puede observarse a sí mismo a través de la figura del androide junto con sus valores humanos degradados. Los espacios proyectados en el relato son, en su mayoría, cerrados (la casa del burgomaestre y la de

Oscar Baum), excepto la Plaza Federico el Grande donde Hipknock sigue y espía tanto a Baum como al androide Kalibang. Para gran parte de la crítica, el espacio en el relato no es tan relevante, porque no se describe ni se detalla con profundidad. Por ejemplo, Mesa Gancedo señala: «La ocultación o elipsis de datos espaciales es significativa para señalar que, más que la *historia*, interesa el *discurso*» (167).³⁰

A lo anterior yo sumaría que las escasas descripciones espaciales concuerdan con las pocas o, en ocasiones, nulas descripciones físicas de la mayoría de los personajes, lo cual se conecta también con la idea de aceleración del discurso que pondera la progresiva confusión de identidades, en detrimento de otros datos de la historia que parecen irrelevantes y por ende son omitidos. Sólo sabemos, en uno de los pocos datos conocidos sobre el lugar, que la historia se desarrolla en una ciudad alemana, acaso porque el autor fija su mirada en Europa, modelo de la modernidad a la cual aspira Latinoamérica, o tal vez porque se trata de un reconocimiento del autor a su pasado germánico y, sobre todo, a una de las figuras más relevantes de las narraciones sobre autómatas: el escritor alemán Hoffmann. «Horacio Kalibang» presenta, de hecho, algunas relaciones intertextuales con algunos cuentos de ese escritor, como ya señalé.

Pese a esto, desde mi punto de vista hay un aspecto del espacio ficcional poco estudiado por los analistas: el ambiente y el tono festivos prevalecientes en el relato. En la primera parte (caps. I y II), la narración abre con la fiesta de cumpleaños de Luisa; en la segunda (cap. VI), prosigue con el espectáculo teatral de los autómatas, y en la tercera (cap. VII), termina con la celebración de la boda de Luisa con Blagerdorff. En ese entorno resultan propicios los juegos, la parodia, el humor y hasta las charlas en las que se

³⁰ En el original estas palabras se hallan en cursivas.

intercambian o debaten ideas y opiniones sobre diversos temas, como la conversación de sobremesa con la que abre el relato.

Y en esa atmósfera festiva, de convivencia y recreación sociales, destaco el espacio teatral, escenario que parece extenderse a todo el cuento. En el capítulo VI desarrollado en casa de Baum, éste organiza una representación dramática con actores mecánicos, autómatas creados por el inventor para ese fin. Cuando Hipknock apresura al creador porque desea ver a los androides, Baum ordena a un criado mecánico que avise a los maquinistas para dar inicio con las manifestaciones, en un tono irónico que satiriza las reuniones espiritistas de la época donde se invocaba a los espíritus de los muertos para manifestarse. A partir de ahí, se abre el espacio teatral: «Al instante una de las paredes del aposento se elevó como un telón, y vimos, frente a nosotros, una gran sala, en la que no faltaba nada: caballetes, pianos, flautas, fusiles, espadas, libros, etc.» (161).

El espectáculo posterior se asemeja al presentado por los típicos teatros de autómatas de los siglos XVIII y XIX, donde predominaban los mecanismos musicales, como fue el caso del afamado flautista de Vaucanson.³¹ Pero conforme se ejecutan las diferentes escenas con músicos, pintores, bailarines y combatientes en «batallas, parlamentos, academias, paseos, bailes, escenas amorosas, cuadros místicos, etcétera, etcétera» (163), se comienzan a borrar las fronteras entre el espacio supuestamente humano y el espacio de la representación, en teoría, artificial o virtual. Al opinar sobre esas escenas, el propio Fritz comenta: «*todo se presentó a nuestra admiración, con ese tinte especialísimo de verdad, que sólo revisten las grandes obras de los grandes maestros*» (163). Esa confusión espacial

³¹ Este flautista (1756) se une a otras creaciones similares, como los que mencioné en el primer capítulo: el ajedrecista llamado El Turco, el pato cagón, el escritor, el dibujante, etc. Véase la nota 19 del Capítulo I de esta investigación (23).

entre el mundo real y el ficticio se aproxima así al desorden identitario provocado por la figura del autómeta en relación con los personajes humanos. No es casual que Hipknoock — como don Quijote durante la representación de marionetas de Maese Pedro en la primera parte de la obra cervantina— intente intervenir en la pelea ficticia de dos actores autómetas; o que el mismo Fritz desee bailar con sus creaciones.

Pagés Larraya, en su análisis del cuento, recalca esta interpretación sobre el espacio: «Se trata, en el fondo, del mismo juego de las obras que utilizan el símbolo del mundo como teatro de títeres —el hombre movido por hilos invisibles de la fatalidad— o la vida, gran teatro del mundo, en el que todos somos actores de la farsa infinita» («Estudio preliminar», 77). En general, el relato constituye un escenario (espacio teatral) donde los actores humanos no se diferencian mucho de los actores artificiales (ya de por sí émulos o copias de los personajes humanos). El cuadro de familia ejecutado por los autómetas de Baum, retrato fiel de la cena en casa del burgomaestre, así lo demuestra. Además, desde que comienza la historia Fritz nos presenta los acontecimientos como si se tratase de una escena dramática con diálogos, en la cual él es el único espectador mientras se aleja o se integra a la historia, según sea conveniente.

En ese mundo, semejante a un espectáculo, es posible el juego de espejos entre el hombre y el autómeta, donde el personaje humano se ve retratado en el personaje artificial en una confusión de espacios que no deja claro cuál es el territorio de lo real y cuál, el de la ficción. Desde mi perspectiva, todo esto se vincula también con la noción del carnaval propuesta por Bajtin: durante esa fiesta existe la posibilidad de que los participantes, comúnmente disfrazados, inviertan sus papeles en algún momento confuso de la

representación.³² Durante el juego teatral propuesto en «Horacio Kalibang», tal vez alcanzando la totalidad del cuento, los actores humanos parecen invertir su papel en varios momentos de la historia, pues en ese marco ellos pueden ser autómatas también.

Al revisar los aspectos de enunciación, tiempo y espacio del relato, vinculados con la caracterización de los personajes humanos y artificiales, el desconcierto causado por la presencia de los autómatas y por el creador-narrador se propaga a lo largo de casi todo el cuento, alcanzando esos niveles narratológicos. Así, mi hipótesis sobre la deshumanización, cuya base es el trueque de identidades, se ve reforzada a partir de esos elementos: para empezar, la contraposición de voces para remarcar la oscura identidad del narrador principal; luego, la aceleración del *tempo* narrativo con el fin de intensificar progresivamente la confusión de identidades; y, para cerrar, el espacio comparable a un escenario teatral, lugar propicio para el juego, el humor y el intercambio de papeles, en una atmósfera festiva.

4. Una profecía acerca del materialismo moderno

A la luz de los datos ya presentados, «Horacio Kalibang o los autómatas» es, a mi juicio, un relato moderno —con algunos rasgos de la ciencia ficción y lo fantástico— donde Eduardo L. Holmberg avizora y critica una circunstancia que se recrudecerá con el paso del tiempo hasta llegar al siglo XX: la decadencia de los valores humanos, metaforizada por el autómata, durante una época donde las supuestas bondades del progreso sin límites de la

³² Curiosamente, el carnaval dura tres días, lo cual coincide con los tres festejos en la historia: fiesta de cumpleaños, espectáculo de autómatas y la boda.

modernidad son puestas en duda.³³ Aunque el hombre avanza materialmente —con una ciencia y una tecnología cada vez más perfeccionadas—, actúa como un ente irracional repleto de automatismos que lo alejan de la empatía, la bondad o cualquier sentimiento propio de lo humano. Holmberg es uno de los escritores latinoamericanos que tempranamente se percatan del fanatismo excesivo de una población inexperta y poco preparada —incluidos los propios intelectuales y científicos— ante el conocimiento y la ciencia aplicada, reflejado en un materialismo irracional practicado por muchos. Esta situación se encuentra en consonancia con el sistema capitalista industrial de aquella época; un sistema económico donde ya se pondera, como únicas opciones, lo material y, sobre todo, la ganancia económica, sin importarle los ideales ilustrados de igualdad, libertad y justicia.

Pese a ser un relato proyectado en un espacio europeo, su alcance es universal: remarca también la situación del ser hispanoamericano en su afán por integrarse a la modernidad económica, social y cultural, cuyo paradigma principal proviene de Europa y, desde entonces, de los Estados Unidos. En ese anhelo, hay un choque entre los rasgos premodernos aún presentes en Hispanoamérica, como la superstición y el fanatismo ligados a la esfera religiosa, y los rasgos modernos que desean implantarse con base en la ciencia positivista. Un ejemplo de ello es la lucha proyectada en el cuento entre materialismo (Hipknock) y espiritualismo (Blagerdorff). Se trata de un enfrentamiento entre los

³³ El cuento de Holmberg, en general, me parece que se aproxima más a las coordenadas de la ciencia ficción, pues presenta algunos elementos distópicos (un futuro apocalíptico inundado de autómatas que amenazan a la humanidad entera) y porque proyecta un mundo posible donde esos mecanismos tienen cabida. Presenta acaso algunos rasgos de lo fantástico, como la vacilación y lo siniestro; sin embargo, en ese mundo ficcional el autómata no constituye una transgresión a las leyes naturales ni requiere una explicación sobrenatural: por el pacto de ficción, es factible dada la tecnología de la época. Más bien, el problema que suscita es la posible confusión del autómata con los humanos.

conocimientos científicos y los esotéricos que en aquel entonces tenía divididos a los intelectuales nacionales y extranjeros en la cosmopolita ciudad de Buenos Aires.

Esto se refleja en la historia mediante la caracterización del burgomaestre cuya «fe» excesiva en el materialismo y en el mecanicismo se aproxima paradójicamente a lo religioso. Como bien apunta Mesa Gancedo: «De ese modo, el cuento se ofrece como parodia de los materialistas ‘informales’ y llamada de atención sobre los excesos a los que puede conducir la creencia en el mecanicismo» (194). En suma, Holmberg mediante este personaje critica a quienes abrazan mecánicamente los preceptos materialistas sin razonarlos.

A lo largo del cuento, hay además una obsesión por explicar casi todos los aspectos de la vida como si se tratase de mecanismos, incluida la mente tal como postulaba José María Ramos Mejía a quien Holmberg dedica la historia.³⁴ Al explicarle a Hipknock las bondades de la mecánica, aplicable a todos los campos de conocimiento incluido el biológico, Oscar Baum plantea: «¿Qué es el cerebro, sino una gran máquina, cuyos exquisitos resortes se mueven en virtud de impulsos mil y mil veces transformados? ¿Qué es el alma, sino el conjunto de esas funciones mecánicas?» (161). Estas ideas se hallan en consonancia con las de Julien La Mettrie en su libro *El hombre máquina* (1760), una obra para la reflexión de los hombres de ciencia en general y máxime para los constructores de autómatas de los siglos XVIII y XIX que aspiraban a la creación de seres artificiales cada vez más parecidos al hombre en todas sus funciones orgánicas, entre ellas, la cerebral. El gran deseo de esos inventores era crear no sólo máquinas semejantes físicamente al hombre, sino que fueran capaces de pensar, de poseer inteligencia. Con ellos, inicia el largo y todavía no

³⁴ Todo parece indicar que la obra aludida por Holmberg en su dedicatoria es la tesis doctoral de Ramos Mejía publicada en 1879: *Apuntes clínicos sobre el traumatismo cerebral*. Un año antes (1878) Mejía publicó también otro estudio muy interesante: *La neurosis de los hombres célebres en la historia argentina*.

concluido camino de los estudios sobre la inteligencia artificial, bosquejados ya en el cuento cuando en la primera carta de Baum, éste menciona: «Fabricante de autómatas desde hace algunos años, los últimos descubrimientos de Edison han herido mi amor propio nacional, estimulándome a dirigir mis investigaciones en un sentido definitivo: estoy en vísperas de fabricar un cerebro con funciones propias» (158).

Ahora bien, si se analiza con detenimiento la forma de caracterizar a los personajes humanos y artificiales del relato, encontraremos algunos indicios que confirman la hipótesis del autómatas como metáfora de la deshumanización, los cuales apuntan hacia la incesante confusión de identidades entre ambos tipos de personajes. En la caracterización física (ser), destacan, por un lado, los comparativos entre los sujetos y entes artificiales como los muñecos, lo cual tiende a convertir a los humanos en objetos o máquinas que sirven a un fin; por otro, el énfasis en los ojos fríos de los androides como disparadores de lo siniestro.

Mientras en la caracterización de sus acciones y discursos (hacer), se reiteran continuamente sus movimientos y discursos mecánicos o repetitivos y su falta de atención (o poca capacidad de observación), lo cual revela ciertos automatismos en su comportamiento. Así, por medio de estos recursos, se construyen en general personajes planos —a excepción quizá del burgomaestre quien es presentado con mayores detalles—, carentes de profundidad psicológica y moral, todo ello acaso en concordancia con el carácter artificial que desea proyectarse en los personajes y en varios niveles del cuento.

Asimismo, la variación del nombre de Fritz en el de Oscar Baum, ligada al problema de las voces narrativas, intensifica la indeterminación de las identidades humanas o artificiales. Y proyecta, a su vez, esa ambigüedad a casi todos los niveles de la ficción. El juego de Fritz al cambiar su nombre por el de Baum para erigirse como posible creador de los autómatas se asemeja a la lucha que sostiene con otro narrador, al parecer fuera de la

historia, por convertirse en el narrador principal (o acaso el creador) de la historia, dejando abierta la posibilidad de que él mismo sea un autómatas. Creo que dichas oscilaciones nos muestran el incipiente descentramiento del sujeto moderno, observado ya desde aquella temprana época por Holmberg. No es casual que este asunto sea tratado en el relato a través del comportamiento de Horacio Kalibang quien pierde fácilmente su centro de gravedad. Así, Kalibang constituye la metáfora no sólo de la deshumanización, sino de la pérdida del centro del hombre, de las certezas que traía consigo el conocimiento racional. Como consecuencia, acaso en este tipo de relatos con seres artificiales no hay esencias, es decir, identidades fijas: todo es variable, intercambiable, por lo cual es probable la inversión entre las cualidades humanas y las mecánicas.³⁵

Esta confusión de identidades presentada a lo largo del cuento parece desplazarse, de inicio, por el terreno de lo fantástico y de lo policial; con todo, se aproxima más a la ciencia ficción, desde el instante que la vacilación, propia del fantástico, respecto al origen de Horacio Kalibang termina junto con la investigación inicial de Hipknock: sabemos que no se trata de un personaje sobrenatural, sino artificial, producto de una tecnología avanzada. A partir de ahí, las amenazas para la humanidad se ciernen en un presente y sobre todo en un futuro inundados de copias mecánicas donde no sea posible diferenciar entre lo humano y lo robótico. Estamos, pues, ante una visión apocalíptica del mundo futuro, prototípico de la ciencia ficción, análogo al propuesto por obras clásicas del género, como el film de Fritz Lang *Metrópolis* (1927) y la pieza teatral de Karel Capek *R. U. R* (1921). O como ciertas obras producidas en Argentina, más o menos durante la misma

³⁵Debido al avance de la modernidad promovida por la ciencia-positivista durante el siglo XIX, Nietzsche nos habla de «la muerte de dios» que deja al hombre huérfano de creencias y certezas en los terrenos de la religión y la metafísica: pérdida que pone en crisis, a su vez, la noción del «ser», de las esencias de objetos y organismos. A su vez, esto comienza a provocar una nueva crisis que se recrudecerá durante el siglo XX: ¿realmente la ciencia constituye la única forma del saber?, lo cual implicará también la «muerte del sujeto».

época que publica sus trabajos nuestro autor: *Buenos Aires en el año 2080. Historia verosímil* (1872), de Achilles Sioen; *Viaje maravilloso del señor Nic Nac al planeta Marte* (1875), del propio Holmberg, y *En el siglo XXX* (1891), de Eduardo de Ezcurra, por señalar algunas obras sobre lo distópico.³⁶

El espacio del cuento también suscita interesantes reflexiones: se asemeja a un escenario teatral donde se proyecta un espectáculo. En ese entorno, lo real se confunde con lo ficticio, pues la representación de los autómatas funciona como espejo que borra las fronteras entre esas categorías, mientras nos hace dudar sobre quién es humano y quién autómatas. Esto me hace pensar en un tema recurrente de la ciencia ficción durante el siglo XX: el de la realidad virtual. Por ejemplo, en la película *Matrix* (1999), dirigida por los hermanos Wachowski, se proyecta un futuro donde la realidad conocida no será sino un simulacro, una realidad virtual creada por máquinas muy sofisticadas que dominarán al hombre para obtener su energía, mientras éste se halle conectado al programa adecuado. En el caso de «Horacio Kalibang», Oscar Baum menciona que sus autómatas ya se encuentran dispersos por todo el mundo, el cual está en sus manos, quizá porque la humanidad entera ya vive un simulacro pre-programado y creado por ese dios-inventor, además de narrador y fabricante, donde el ser humano y hasta el propio Baum pueden ser máquinas.

Hacia el final del relato, cuando Fritz revela en su carta que él es Oscar Baum, se produce el ya mencionado proceso de inversión entre la identidad humana y la identidad artificial, el cual desestabiliza y deconstruye esas categorías permitiendo el empleo del

³⁶ En el capítulo 6 de *Espectros de la ciencia*, «Tecnologías del fantasma», concretamente su apartado llamado «La voz de la máquina», Sandra Gasparini señala: «la amenaza ('He llenado el mundo con los productos de mi fábrica') remite también a otra clase de horror vinculado a la capacidad de repetición que al cabo del proceso modernizador va adquiriendo la máquina» (188). En esta sugestiva propuesta, la autora plantea, además, que el mismo Oscar Baum se asemeja al futuro empresario del capitalismo industrial, por su calidad de fabricante (como él mismo se nombra) y por su afán de llenar el mundo con sus copias mecánicas (182).

autómata como metáfora de la deshumanización. Al escribirle a Hipknock, Fritz le dice: «Ya sabes que Horacio Kalibang es un autómata también. Cuando Luisa tenga hijos, esa máquina les enseñará, con métodos especiales, todo lo que deban aprender. Para ella lo envío, es un regalo de bodas. Aunque con forma de hombre, es un libro. Es el único ser a quien se le debe confianza» (166).

Curiosamente, en esa interpretación final del autor la cual supone un nuevo significado en relación al mecanismo, la máquina, o el salvaje Kalibang, constituye el único ser confiable y «humano» en ese mundo, ya que la tecnología en sí representa un medio de conocimiento y control del mundo desarrollado por el hombre para mejorar sus condiciones. Ello contrasta con el comportamiento del ser humano: el verdadero salvaje y autómata, quien posee el poder de darle un mal uso a sus creaciones técnicas. Así se lo advierte Fritz al burgomaestre: «Cuando sumergido en el torbellino de la política, encuentres algún personaje que se aparte de lo que la razón y la conciencia dictan a todo hombre honrado... puedes exclamar: ¡es un autómata!» (166). Cuando, en general, el hombre traiciona sus ideales, va en contra de lo racional, engaña y perjudica a los demás, se comporta como un autómata. Tal es el sentido moral que imprime Holmberg a la figura del autómata que no es sino un pretexto para criticar unos valores humanos venidos a menos.

CAPÍTULO III

JOHAN RUDISBROECK: ¿SUEÑAN LOS AUTÓMATAS CON PRINCESAS MECÁNICAS?

Pesadilla

Todas las noches me aguarda una ciudad desierta
En los altos territorios del sueño. Frecuento
Sus jardines, donde alamedas que espantan (cuento
De nunca acabar) confunden con su ruta incierta
Mi ya incierto rondar. Me sale al paso una puerta
Tras otra. Los pasillos que fatigo son cruento
Y vano laberinto. Ni una brizna de viento
Colarse puede. Soy rey en esta ciudad muerta,
Rey que a diario errar sin rumbo ha sido condenado
(Es máscara mi rostro, cansado ya de muecas),
Pálido fantasma que al mirarse reflejado
En un ojo de agua retrocede, asustado
Sin haber visto nada tras las órbitas huecas.
Desdichado soy: monarca en un dominio helado.

EMILIANO GONZÁLEZ, *Los sueños de la bella durmiente*

1. Gótico y decadentismo «posmodernos»

En clara oposición a las convenciones del «sistema», de la estética realista y del canon literario en México, se dirige esencialmente la propuesta creativa del escritor Emiliano González.¹ Poseedor de una vasta erudición, de una creatividad poco común y de una imperiosa voluntad que lo sumerge sin titubear en el terreno de lo fantástico y lo maravilloso, González constituye una excepción —los pocos críticos que se asoman a su

¹ Emiliano González Campos nació en la Ciudad de México el 25 de marzo de 1955. Su padre es el político, intelectual y editor mexicano Enrique González Pedrero (1930), quien fue gobernador de Tabasco de 1983 a 1987 y, además, director del Fondo de Cultura Económica en 1989; y su madre fue la escritora y académica cubana Julieta Campos (1932, La Habana, Cuba; 2007, Ciudad de México). En ese seno familiar, nuestro autor recibió una educación muy completa; desde temprana edad, tuvo acceso a diversas obras literarias inglesas, francesas y del ámbito hispánico, lo cual aunado a su natural talento le permite sobresalir precozmente.

obra lo consideran una «rareza» o un escritor «inclasificable»— entre los demás autores de nuestro medio.

A lo largo de prácticamente toda su obra se revela una postura estética, e incluso ética, que se mantiene intacta: proyectar mundos ficcionales donde predomina la magia, lo onírico, el erotismo, el horror y lo insólito —a partir del empleo de temas y motivos de diversos imaginarios artísticos surgidos en la Europa decimonónica, principalmente—, con el fin de construir un universo personalísimo y comprometido consigo mismo y con la libertad de la imaginación creativa. Todo ello muy en consonancia con el espíritu del primer movimiento artístico que rompe con la tradición en el mundo moderno: el romanticismo. El autor crítica a su manera, pese a no aceptarlo abiertamente, la realidad de una nación hispanoamericana sumida en la trampa del sistema económico capitalista que nos había prometido la ansiada entrada a la modernidad.²

Emiliano González ha cultivado, desde muy temprana edad, el cuento, la poesía y el ensayo; aunque también ha escrito algunas novelas cortas e incluso alguna pieza dramática. Cursó la carrera de Letras Hispánicas en la Facultad de Filosofía y Letras en los años setenta. Ha participado en diversas publicaciones, como *Punto de Partida*, *Cuadernos de Literatura*, *El Gallo Ilustrado*, *Fin de Semana*, *El Heraldo de México*, *Escandalar* (editada en la ciudad de Nueva York), por mencionar algunos suplementos culturales de periódicos y revistas en las que escribió, durante el periodo que abarca los setentas, ochentas y noventas. Colaboró, además, en programas de arte en Radio Universidad (1980) y en Radio

² De hecho, en algún momento de su carrera literaria llega a declarar: «Mi literatura nunca ha estado ni estará al servicio de ningún partido político ni condicionado por una situación cultural X. La literatura no es información ni nada social: la literatura es Magia, es Erotismo» (*Almas visionarias*, 120). Su literatura es un viaje hacia el interior de sí mismo, hacia la búsqueda, mediante la imaginación, de nuevos universos creativos. Sin embargo, ese supuesto alejamiento de lo social o político se transfigura en el nivel metafórico, como demostraré más adelante en mi análisis sobre los seres artificiales que pueblan «Rudisbroeck»: González crea un modo original y eficaz para proyectar la descomposición del sistema moderno.

Educación (1981). De 1975 a 1976 fue becario del Centro Mexicano de Escritores, y luego, del INBA / FONAPAS durante el periodo de 1978 a 1979.³

En cuanto a su producción narrativa, sale a la luz, publicado por la editorial Joaquín Mortiz en la «serie del volador», su primer libro *Los sueños de la bella durmiente* (1978), por el cual se le otorgó el Premio Xavier Villaurrutia en ese mismo año. Esta obra incluye narraciones breves, entre las cuales destaca el cuento «Rudisbroeck» que aquí analizaremos, poemas, algunos ensayos y otras invenciones que mezclan diversos géneros. La misma editorial publica, posteriormente, su colección narrativa *Casa de horror y de magia* (1989), desarrollado en un estilo similar a su anterior trabajo y donde sobresale la novela breve «El discípulo». Luego escribiría la novela *Neon city blues* (2000), cercana al género ciberpunk, bajo el sello de Alfaguara; el libro está conformado por una novela gótica de pornografía con el mismo título, por el filme de horror *La muerte de Vicky M. Doodle* y un *Epílogo* donde discurre ensayísticamente en torno a sus preferencias literarias. Por lo que respecta a su labor como poeta, debe destacarse *La inocencia hereditaria* (1986), editado por Mester; *La habitación secreta* (1988), FCE, y *Orquidáceas* (1992), FCE, colección Letras Mexicanas.

Su obra ensayística comprende *Almas visionarias* (1987), bajo el sello del FCE, colección Letras Mexicanas; *Historia mágica de la literatura I* (2007), publicada por la editorial Azteca; finalmente, en el 2009, el FCE edita su libro *Ensayos*. En estos trabajos, por lo general, González nos da cuenta de sus raras y gustosas aficiones literarias, en viajes

³ En general, la información sobre González está basada en el *Diccionario de Escritores Mexicanos, Siglo XX*, en la entrada correspondiente al autor, realizada por Pilar Mandujano Jacobo (194-196); aunque parte de esta biografía la complemento con la bibliografía del autor, contenida en el *Diccionario biobibliográfico de escritores mexicanos (1920-1970)*, compilado por Josefina Lara y Russell M. Cluff (197-198). Además, tomo en cuenta el catálogo de escritores mexicanos (ELEM) de la FLM. Véase la entrada sobre el autor en la página electrónica <<http://www.elem.mx/autor/datos/454>>.

que nos trasladan hacia épocas lejanas y literaturas antiguas, como la grecolatina, la hindú o la medieval, o que nos llevan hasta etapas más recientes, como la literatura europea (inglesa y francesa, sobre todo), a partir del surgimiento del romanticismo y el gótico en los siglos XVIII y XIX junto con el advenimiento de otros movimientos literarios, como el decadentismo europeo y el modernismo latinoamericano.

De su labor antológica, tenemos la primera obra impresa en la que participó con el prólogo y la selección del material: *Miedo en castellano. 28 relatos de lo macabro y lo fantástico* (1973), editada por la Editorial Samo; además, *El libro de lo insólito* (1989), textos esotéricos, en colaboración con Beatriz Álvarez Klein, impreso por el Fondo de Cultura Económica en su Colección Popular. Finalmente, también posee una obra de teatro que fue publicada, en tres entregas, durante 1990 en el suplemento cultural «Sábado»: *Una obra teatral de 1967. El rey (trova-love)*.

A lo largo del trayecto literario presentado se observa una constante: en sus creaciones González intenta plasmar, además de reflexionar, el estilo, la forma y el lenguaje pertenecientes a movimientos artísticos que en su momento fueron considerados disidentes. En ese sentido, gran parte de su trabajo aparece inmerso en las coordenadas de mundos antiguos y exóticos. Augusto Monterroso, en su ensayo «La literatura fantástica en México», agrega:

Emiliano González, históricamente, es el primero y el único de los autores mexicanos aquí, y de cualquier tiempo, que se ha arrojado de verdad y con entero valor al fondo de la laguna mágica, para encontrarse de inmediato en el otro mundo, el mundo de la fantasía y el ensueño de los románticos y los simbolistas, del erotismo incandescente, edénico y puro de William Blake, quien recibía a sus amistades desnudo al lado de su mujer también desnuda leyendo *El paraíso perdido* de Milton; de los espectros de Machen y Lovecraft (77).

En libros como *Los sueños de la bella durmiente* o en *Casa de horror y de magia*, constatamos sus preferencias por lo extraño y lo terrible, en un intento por recrear el espíritu sombrío de aquellos movimientos artísticos. Así, González despliega toda su erudición y sensibilidad para crear narraciones, ensayos y poemas en diálogo constante con sus obras favoritas del pasado; me refiero a creaciones, principalmente decimonónicas, como las del romanticismo, el gótico, el simbolismo, el decadentismo, sin olvidar las del modernismo hispanoamericano y de otros escritores de culto posteriores, como la obra de Borges. El autor reelabora entonces de modo original esos materiales para darle forma a su propio universo ficcional. Además, nos presenta una prosa refinada que nos recuerda, hasta cierto punto, el lenguaje de los modernistas hispanoamericanos de finales del siglo XIX. En una de las primeras críticas a *Los sueños de la bella durmiente*, Bernardo Ruiz nos dice:

La intención de González —ya lo insinúa en el texto *La lectura secreta*— es bien clara: La escritura, para él, consiste en un regreso a la lectura. La lectura supone tener que escribir el libro que no está aún escrito. Así, González presenta con cada una de sus historias su versión de cada uno de sus autores favoritos: Poe y Baudelaire, Lovecraft y Borges, Ballard y Fast, Machen y Beckford. Cada narración recrea algún estilo: el horror victoriano, la métrica borgeana, los divertimentos del grupo de *Weird Tales*, las visiones de Fanthill (párr. 2).⁴

Destaca en su poética un gusto por ese tipo de literatura, vinculada con los géneros de lo maravilloso, lo fantástico y, en cierta medida, la ciencia ficción. A partir de estas coordenadas, su obra literaria se proyecta en interesantes juegos intertextuales, donde no faltan los relatos enmarcados en forma de cajas chinas, la estructura fragmentaria de su

⁴ A esta lista de lecturas favoritas de González, habría que agregar autores como los decadentistas franceses Josephin Peladan, Rochepine, Joris Karl Huysmans, Marcel Schwob, o los modernistas hispanoamericanos como Efrén Rebolledo y Rubén Darío. A ese respecto, José Eduardo Serrato apunta: «A medio camino entre la erudición y la creación, González crea y difunde el canon que se debe conocer, podría decirse incluso que hay cierto didactismo en su discurso narrativo, que creo que se entiende en cuanto que es una literatura formadora de lectores» («El imaginario gótico...», 31). Es decir, el investigador nos sugiere que la obra de Emiliano González representa una especie de iniciación literaria para el neófito al gótico y al decadentismo, entre otras corrientes.

prosa y la combinación de la narrativa con la poesía o el ensayo, lo cual lo aproxima a su vez con las denominadas técnicas posmodernas, relativas a la época en la cual surge su obra. Desde esa «torre de Babel», Emiliano González pretende enfrentarse con el *status quo* promovido por el sistema y las instituciones literarias existentes.⁵

¿Pero a qué obedece esta actitud, en apariencia, contraria, anacrónica y evasiva con todo lo relacionado a lo oficial y a las instituciones del momento? Para entenderlo habría que analizar ese carácter contestatario de su obra vinculado con el contexto sociocultural que le tocó vivir. Empezaré con un breve recorrido por los años sesentas, época de sus primeras lecturas y preludio necesario para comprender su obra iniciada en los setenta, que constituirá, a su vez, la segunda parte de mi repaso histórico.

Ante el inminente fracaso del proyecto moderno, la mayoría de las sociedades del mundo entero en los años sesenta levantan la voz para defender los derechos civiles de los ciudadanos porque, en su salvaje avance, el capitalismo no había cumplido con el ideal de progreso prometido por sus portavoces en los inicios de este sistema económico. Mientras pocos se enriquecían, gran parte de la población vivía con escasos recursos y otro amplio contingente, en extrema pobreza. Una desigualdad que se había concretado en una miseria material extendida también al ámbito moral.⁶

⁵ Según algunos intelectuales, la posmodernidad es un periodo cultural de nuestra historia surgido hacia finales de los cincuenta y que se extiende al día de hoy, producto de una nueva etapa (tercera) del sistema económico capitalista: la era posindustrial o de los capitales multinacionales. En esta fase, según Fredric Jameson, nos hallamos ante máquinas de reproducción generadoras de simulacros (espectáculos y realidad virtual), más que de artefactos de producción (como en la clásica producción masiva en serie de artículos de consumo) (*La lógica cultural del capitalismo tardío*, 62). En general, la posmodernidad se caracteriza por la caída de los grandes discursos, por la pérdida de las verdades esenciales (deconstrucción) y, en consecuencia, por el descentramiento del sujeto. Frente a esto surgen nuevas propuestas estéticas caracterizadas por la parodia, la repetición y la fragmentación. Más adelante, analizaré con detalle algunos de los rasgos de lo posmoderno propuestos por Jameson para analizar el cuento de «Rudisbroeck».

⁶ En la película-documental *Berkeley in the sixties* (1990), dirigida por Mark Kitchell, se muestra espléndidamente el agitado espacio de los sesenta. El film nos muestra la resistencia que ofrecen un conjunto de movimientos estudiantiles de la Universidad de California en Berkeley, Estados Unidos, y de otras procedencias e intereses particulares, frente a la degradación de los valores en la sociedad burguesa

Frente a esa situación, surge un movimiento contracultural muy importante en esos años promovido, principalmente, por jóvenes marginados e insatisfechos por el Estado, así como por de algunos intelectuales comprometidos con las causas sociales. No es casual entonces la aparición de los hippies y del rock and roll que promueven una actitud desafiante al abrazar el lema «sexo, droga y rocanrol». En el caso mexicano, esto se refleja, por ejemplo, con la aparición de los jipitecas y con el desarrollo de la llamada literatura de «la onda» con José Agustín a la cabeza. Mientras el sistema sigue con su discurso paternalista, triunfalista y racional en el cual augura la tan esperada entrada de México a la modernidad y al primer mundo capitalista, los jóvenes, críticos y reaccionarios, desmienten esas supuestas verdades oficialistas. No obstante, en casi todo el mundo la respuesta de los gobiernos ante las protestas fue contundente: la represión violenta para someter al individuo a los mandatos del Estado y de las grandes empresas. En nuestro país, la matanza de cientos de estudiantes y civiles en Tlatelolco durante 1968 es una clara muestra de ello.

Ante ese panorama desolador, en los años setenta, época en la que inicia su labor literaria Emiliano González, el desencanto de la sociedad es total: acatan las órdenes del gobierno, pero ya no creen en él. Unos cuantos «privilegiados» se integran al sistema, aunque varios lo hacen a regañadientes. Todo esto sucede con la complacencia de algunos intelectuales cooptados por el régimen. Y con respecto a las capas más desfavorecidas, «en

capitalista. De hecho, el hilo conductor de las inconformidades —iniciadas durante mayo de 1960 en la universidad de Berkeley— se vincula con la defensa de los derechos civiles, como la igualdad, la libertad de expresión y la no discriminación, entre otros, en un momento donde parece que la universidad se halla desvinculada de lo social, la educación es elitista al fomentar un conocimiento teórico, pero no práctico, y no intenta integrar democráticamente a todas las capas sociales. Son reveladoras, en ese sentido, las frases de Martin Luther King en uno de sus más conocidos discursos: «El hombre moderno sufre una especie de pobreza de espíritu, la cual contrasta con su científica y abundante tecnología», pues en ese momento la universidad era una de las encargadas principales de nuevas investigaciones en materia de armamento ante la amenaza soviética durante plena Guerra Fría. Se había separado la tecnología de los valores humanos y el intelecto, del corazón.

general», apunta José Agustín en su ensayo *La contracultura en México*, «al joven muy pobre del sistema le deparaba la explotación, desprecio y represión. No importaba que sufriera ‘porque ya estaba acostumbrado’. Además, todo esto ocurría en medio de la llamada ‘abundancia petrolera’, cuando el gobierno hablaba de ‘administrar la riqueza’, presumía de que ‘ya sonaban las arcas’ y pedía a los mexicanos ‘una mística de esperanza’» (108). Esta aparente «abundancia», ocurrida a partir de 1978, curiosamente el año en que se edita el primer libro de González, intentaba disfrazar una realidad más compleja.⁷

Por ello no es gratuito que Emiliano González haya tomado como bandera de protesta el espíritu combativo del movimiento decadentista europeo, así como del movimiento modernista mexicano influido por el primero, de finales del siglo XIX.⁸ En sí el término «decadente» ya engloba un carácter negativo porque, como señala Ana Laura Zavala, «en un mundo edificado sobre la base de la idea del progreso continuo, la decadencia simboliza el rostro negativo e inseparable de la modernidad, relación dialéctica derivada de la creencia en que los grandes avances materiales conllevan un visible menoscabo de otras esferas de lo humano, en especial aquellas vinculadas con lo espiritual» (*De asfódelos y otras flores del mal mexicanas*, 15).

Frente a una visión materialista promovida por la burguesía y el Estado, muy acorde con los principios del positivismo y donde ya se avizora un decaimiento espiritual generalizado de la civilización, los decadentistas proponen un arte refinado y una actitud vital contraria a la tradición; mientras sus detractores hablan de una literatura artificial y

⁷ En 1982, antes de terminar su mandato José López Portillo, México cae en una profunda crisis económica que lo lleva a una devaluación del peso, agudizada por la caída de los precios del petróleo. Así, la supuesta abundancia quedó en una mera utopía.

⁸ Me refiero a la segunda generación de escritores latinoamericanos, llamada modernista por ellos mismos, la cual se separa del decadentismo europeo y se congrega en torno a la *Revista Moderna* (1897). Entre ellos destaca su fundador Manuel Gutiérrez Nájera, José Juan Tablada, Alberto Leduc e incluso el artista plástico Julio Ruelas. Véase el capítulo cuatro «¡El decadentismo ha muerto, viva el Modernismo!», de Ana Laura Zavala (76-90).

exótica, producida por seres neuróticos y enfermos (Zavala, 21). Al retomar y reescribir los asuntos más importantes de esta corriente, nuestro autor no sólo toma prestado su estilo o su forma, sino también el espíritu que lo anima: el mal del *fin-de-siècle*, en el cual se advierte un declive de la civilización occidental. Aunque en ambos casos esa decadencia se enfrenta de distinta manera: para los decadentistas y modernistas decimonónicos,⁹ la vida aún tiene algún sentido, mientras que para el escritor posmoderno se verifica el sinsentido total.

Si el influjo decadente europeo en nuestros modernistas constituyó un medio para criticar, por un lado, el modelo positivista impulsado en todos sus niveles durante el mandato de Porfirio Díaz en un México deseoso de modernizarse, y por otro, para separarse del pretendido nacionalismo en nuestras letras; para González esa influencia representa, por su parte, un recurso para criticar el discurso triunfalista y supuestamente racional de un gobierno corrupto, represor y alineado con los intereses de las grandes empresas, y para transgredir las convenciones literarias realistas. A este respecto, el propio autor efectúa una declaración de intenciones en los tiempos de una «cobardía realista», como el mismo la llama:

Mi literatura se ha mantenido, se mantiene y se mantendrá al margen de condicionamientos, fiel a la Belleza, a la Magia y al Orgasmo. Sí: mi literatura y la de otros artistas honestos. Nosotros celebramos ritos eróticos y psicodélicos donde ustedes quieran imaginarse, fieles a una intemporalidad, fuera del tiempo y del espacio que la

⁹ A ello debe añadirse las nuevas condiciones del mercado literario donde se insertaban aquellos escritores que se enfrentaban con un público lector más amplio y variado, por lo cual los periódicos y revistas se convirtieron en los medios de difusión privilegiados. Sin embargo, en México grandes capas de la población eran analfabetas, por lo que no accedían fácilmente a la alta cultura. Ana Laura Zavala comenta que, en el caso de los modernistas mexicanos, éstos «adoptaron de forma selectiva el imaginario decadente para, al igual que los creadores europeos, reflexionar críticamente sobre la compleja posición del artista en un medio moderno [...] para, asimismo, poner en escena la contradictoria situación de las clases letradas nacionales, escindidas entre la modernidad y la tradición, entre un extranjerizante discurso progresista y un nacionalismo en crisis» (28).

sociedad impone [...] como en la época del Renacimiento, del Modernismo, del verdadero Surrealismo, de los auténticos Sesenta» (*Almas visionarias*, 123).

En mi opinión el surgimiento de la propuesta decadentista de Emiliano González en México posee, además, ciertas similitudes con la aparición de la obra de Eduardo Holmberg en Argentina. A pesar de que sus propuestas estéticas son muy diferentes, ambos autores se enfrentan a un mundo hispanoamericano con intenciones de modernizarse y entrar al primer mundo: Holmberg en los inicios del proceso modernizador, entre 1870 y 1880, basado en el capitalismo industrial con su incipiente producción en serie y masificada; González, un siglo después, entre 1970 y 1980, cuando el capitalismo posindustrial ha logrado la masificación de la propia cultura y del arte hasta convertir a todas las manifestaciones culturales del hombre en un espectáculo, con base en el incesante crecimiento del capital financiero y la especulación en la denominada estrategia neoliberal. Y la crítica de ambos escritores, aunque distinta, también se dirige contra el núcleo de la modernidad: el sistema económico capitalista en crisis. Lo que en Holmberg era tan solo una visión futura o posibilidad apocalíptica del mundo deshumanizado por venir mediante la producción en serie de autómatas, en González se confirma, se hace realidad de manera cruel y despiadada, como ya señalaré más adelante al analizar con detalle el cuento del temible Rudisbroeck.

Me gustaría señalar también que el proyecto creativo del autor se halla fuera de todo grupo o movimiento literario particular. Por lo regular, en las historias oficiales de la literatura mexicana de los setenta sólo se habla de figuras canónicas, como la de Carlos Fuentes y otras más, y de grupos disidentes que, con el tiempo, se oficializaron, como el movimiento literario de «la onda» que continuó en los inicios de esa década. La obra de Emiliano González y de otros escritores, con quienes guarda ciertas afinidades, al parecer

ha sido marginada. Vale la pena consignar, aunque sea de forma sumaria, al selecto grupo de escritores que comparten con González cierto gusto por lo extraño y el regreso a la literatura europea del presente y de otros siglos. Como bien apunta Christopher Domínguez, al repasar el libro *Almas visionarias* de González:

Ya contamos con una selecta flota de navegantes que va desde el *Farabeuf* [1965] de Salvador Elizondo hasta las armas bizantinas que Pablo Soler Frost afila, pasando por Jordi García Bergua [*Karpus Mintej* (1981)], el infierno metálico de Samuel Walter Medina (*Sastrerías*, 1979), la alucinación erótica de Kalar Sailendra (*Xeródny*, donde el gran sueño se enraiza, *Panfleteo y Pantomima*, 1984) y el ensueño arábigo de Alberto Ruy Sánchez, escritores que no ceden ante el rigor de la temperatura ambiente que secreta un realismo periodístico que a menudo confunde la elección con la imposición y la realidad con las ilusiones del mercado («Los raros de Emiliano González», párr. 6).

Por todo lo anterior, en mi perspectiva la obra literaria de Emiliano González presenta un profundo carácter subversivo en el plano estético, ya que además de fusionar géneros e imaginarios de distintos movimientos literarios, su proyecto se encamina a recobrar cierta libertad de imaginación.¹⁰ Su obra concuerda con la llegada de variados movimientos contraculturales o manifestaciones subterráneas de nuestra cultura posmoderna. Aunado a los asuntos decadentistas y modernistas, el empleo de motivos góticos o de asuntos violentos y hasta sangrientos en su obra me hace pensar en géneros musicales de la cultura pop, durante los años setenta y ochenta, cuyos modelos ideológicos se convierten en objeto de culto y en un estilo de vida para los jóvenes. Una muestra de ello serían el punk de ascendencia inglesa surgido a mediados de los setenta, el dark de finales de los setenta e inicios de los ochenta, o el gore de finales de los ochenta y principios de los noventa. Todos

¹⁰ En cierto sentido, la postura estética de Emiliano González también puede calificarse como anacrónica y escapista: una manera de evadirse de una realidad oprimente por medio de la creación literaria, lo cual concuerda con el sinsentido vital y el individualismo extremo del hombre en la posmodernidad.

ellos constituyen manifestaciones contraculturales proyectadas también en el cine y la literatura.

2. El inventor-místico

De principio a fin, el mundo ficcional proyectado en «Rudisbroeck o los autómatas» se interna en lo maravilloso. El narrador homodiegético de la historia, en una especie de viaje mental que parece combinar los recuerdos, el sueño o las visiones inducidas por la droga, nos relata su peregrinaje por la ciudad de Penumbria, veinte años atrás. Dividido en catorce capítulos, el relato se centra en las vicisitudes de ese personaje en su trayecto por el lugar, entre las cuales destaca su enfrentamiento con el poeta, místico e inventor de autómatas Johan Rudisbroeck, quien vive en la torre más alta de la ciudad.¹¹

Para facilitar la comprensión de la trama, haré una breve sinopsis del cuento, o novela corta en palabras del mismo González por la complejidad de su historia. A mi juicio «Rudisbroeck» se divide en tres bloques principales, cuya máxima tensión se logra a partir de la posible resolución del misterio que rodea a Penumbria, a sus habitantes y al oscuro científico. El primer bloque, que abarca los capítulos 1, 2 y 3, gira en torno a su arribo y a su ulterior devenir por la ciudad, donde ha de conocer terribles lugares y secretos. Todo inicia en el capítulo 1, cuando el viajero rememora su llegada a la extraña ciudad detenida por siempre en un instante: las cinco de la tarde. Luego, nos relata su visita a la tienda de

¹¹ Para la presente investigación, considero adecuada la primera y única edición completa de *Los sueños de la bella durmiente* (1978), editada por Joaquín Mortiz en su famosa «serie del volador». En esa publicación se encuentra el relato «Rudisbroeck o los autómatas» contenido en el *Libro primero. La ciudad del otoño perpetuo*. Años más tarde, en 2005 Aldus y CONACULTA publicaron conjuntamente algunos fragmentos de *Los sueños* (Colección La Centena), donde se incluye también el relato de «Rudisbroeck», basados en la edición de Joaquín Mortiz sin variantes sustanciales.

objetos siniestros de Mefisto, de donde sale muy impresionado; después, su llegada a la taberna *La Mansión del Zu*, en la cual conoce a un viejo con quien hace un pacto para que le relate la historia (o leyenda) acerca de Rudisbroeck, así como la supuesta maldición desencadenada sobre la ciudad. Esa historia enmarcada (metadiégesis) continúa en todo el segundo capítulo. En el tercero, se interrumpe abruptamente el relato, con una promesa del viejo: terminará de contarle la leyenda después con dos finales incluidos. Antes de finalizar el capítulo, el protagonista se dirige hacia el teatro de la ciudad para presenciar el insólito y horrible espectáculo de Papá Fritz y su Gran Guiñol.

En el segundo bloque, del capítulo 4 hasta el 10, el narrador-protagonista presencia el espectáculo completo de Papá Fritz. En diversos capítulos, se desarrollan, casi de manera sucesiva, tres puestas en escena de lo sangriento y de lo absurdo: *La Cristofagia* (cap. 4), *Dos pájaros de un tiro* (cap. 6) y *La Espera* (cap. 8), con sólo dos intermedios: uno en el que el protagonista se dirige al subterráneo del teatro para vomitar (cap. 5) y otro donde presencia una escena: el cuadro místico del pintor Alma-Tadema (cap. 7). Hacia el final de la sección, destacan los capítulos 9 y 10, donde se presenta el último fenómeno de ese espectáculo grotesco: el show de Braulio, personaje que envía al protagonista a la torre de Rudisbroeck para conocer el final de la leyenda y resolver el misterio.

En el tercer y último bloque (caps. 11, 12, 13 y 14), se verifica el ambiguo desenlace de la historia. Primero, el narrador asciende por las escaleras de la torre hasta llegar al laboratorio del científico (cap. 11); ahí, conoce a Rudisbroeck, quien le hace una inquietante revelación: tal vez todos los habitantes de ese mundo sean autómatas creados por él (cap. 12); luego, el narrador sufre alucinaciones inducidas por las drogas, en su viaje de regreso a la taberna para averiguar el final de la historia, o los dos finales, uno narrado y otro vivido, tal como lo sugiere el propio creador (13). Por último (cap. 14), de vuelta con

el anciano, éste le cuenta el final de la leyenda; a continuación, nuestro héroe le agradece, pero el viejo le dice que la leyenda es falsa y le insinúa que regrese a la torre de Rudisbroeck para saber la verdadera historia. Cuando ambos se despiden, permanece en el ambiente un halo de duda y amenaza que se ciernen sobre el protagonista.

Como en el caso del cuento «Horacio Kalibang», realizaré mi análisis de los personajes con base en los estudios narratológicos. Mi objetivo es, de nueva cuenta, demostrar que, mediante la presencia de personajes artificiales en el relato, metafóricamente se proyecta la pérdida de valores humanos, ahora como reflejo de una sociedad inmersa en el capitalismo posindustrial. En el universo mágico de Penumbria donde lo insólito es la regla y lo mágico permitido, se nos presenta una dificultad para determinar con precisión quién constituye un personaje humano y quién un personaje artificial. A lo largo de la narración, lo humano deviene en lo monstruoso, al grado de automatizarse y acaso naturalizarse en ese mundo. Siguiendo entonces con la metáfora, la inversión de papeles entre hombre y autómeta en la posmodernidad se nos sugiere completa: mientras los degradados humanos, gustosos espectadores de diversiones sangrientas, son una creación automatizada de Rudisbroeck (lo cual nos recuerda nuestro comportamiento frente a los *mass media* y, en general, a los aparatos ideológicos del Estado que nos controlan), el autómeta se ha convertido, paradójicamente, en una «bella ficción» acaso más humana y tranquilizadora (donde el simulacro sustituye lo real). Con todo, el perturbador final nos deja todavía con muchas dudas sobre qué es lo real (o lo humano) y qué lo ficticio (o artificial).

Para efectuar el examen, tomaré en cuenta dos personajes proyectados, de inicio, como humanos: el narrador-protagonista y el anciano; luego, para complementar, analizaré tres personajes con una carga simbólica interesante: Mefisto y Braulio, figuras

monstruosas, y la princesa Glinda, quizá el único personaje abierta mente artificial desde el principio, pues forma parte de la leyenda en la cual el inventor-místico crea una copia mecánica de ella: Glinda II. Para concluir, examino también la enigmática figura del inventor Johan Rudisbroeck.

A lo largo del relato, llama la atención un aspecto: no llegamos a conocer la identidad del narrador, pues ni él ni algún otro personaje mencionan su nombre; por si fuera poco, no es descrito físicamente, ni hay ningún autorretrato (ser). En apariencia, se trata de un personaje sin atributos, sin un apelativo que fije una posible identidad o nos remita a una carga simbólica dada por la tradición literaria o cultural, como señala Pimentel (*El relato*, 63-64). La única manera de conocerlo es a través de sus discursos y acciones desplegados en la diégesis principal (hacer). Como vemos, hay un cierto vacío informativo con respecto a este personaje.

Desde mi perspectiva, esto se explica si analizamos con detenimiento las dos funciones esenciales que parece cumplir esta figura. En primer lugar, constituye el hilo conductor de la historia, el medio subjetivo por el que somos testigos de los horribles espectáculos de Penumbria, además de erigirse como el contrapeso frente a la figura del siniestro Rudisbroeck (y por extensión, del anciano, como veremos).¹² Y en segundo, representa al héroe posmoderno: al protagonista principal escindido interiormente y sin asidero fijo en su búsqueda hedonista, que ha de enfrentarse a un mundo semejante a él: fragmentado, individualista y caótico. Acaso este personaje simboliza a la gran mayoría anónima que en su intento por liberarse y divertirse reacciona, de manera paradójica,

¹² Vale la pena recordar que en la mayoría de las obras artísticas (literatura, pintura o el cine) debe existir una perfecta distribución simétrica de los personajes, en este caso de los villanos siniestros y deformes con los héroes. Todo esto produce el equilibrio y armonía en el relato, como sucede, por ejemplo, en un cuadro prerrafaelita del decadentismo inglés.

mediante un individualismo automatizado y controlado por el sistema, lo cual lo conecta con los dos proyectos artificiales de Rudisbroeck: los inquietantes androides y la misteriosa Penumbria.

Para ejemplificar lo anterior, veamos lo sucedido cuando el narrador-protagonista se encuentra en la presentación de Braulio, el hombre-perro, y decide preguntarle el final de la historia de Rudisbroeck, relato que no terminó de escuchar en la Mansión del Zu. Estos dos personajes sostienen este pequeño diálogo:

‘Lo verás con tus propios ojos. Ven conmigo.’

‘Pero... ¿y la función?’

‘La función continúa. *Tus ojos son los ojos del espectador, de cualquier espectador. Todos verán lo que veas tú*’ (*Los sueños de la bella durmiente*, 41).¹³

En gran parte del relato el protagonista representa el medio o «los ojos del espectador», una especie de cámara que ha de dar cuenta de los terribles lugares y espectáculos acaecidos en la ciudad. Su función es testificar los sucesos, además de proporcionarnos su propia visión acerca de ese mundo. Su papel se asemeja al de un espectador cualquiera que presenta diversas emociones en la recepción de una obra, como cuando reacciona con fascinación, pero al mismo tiempo con horror, al presenciar extraños fenómenos. En fin: él constituye la visión de las mayorías, del individuo perdido en el anonimato de una sociedad decadente.

Una muestra más de esto, además del posible carácter artificial del narrador y de los asistentes al espectáculo, se verifica después de que presencian la sangrienta pieza *La Cristofagia*. El narrador se dirige hacia las letrinas subterráneas del teatro para vomitar. Ahí se encuentra con otros espectadores quienes presentan diferentes reacciones luego de contemplar la obra. Ante un hombre lloroso pero que ríe al mismo tiempo, piensa: «‘*Está*

¹³ A partir de este momento, las cursivas son más, a menos de que indique lo contrario.

enfermo. Estoy enfermo. Todos estamos enfermos. Nadie orina ni eyacula ni suda en realidad. Lo que hacen, lo que hago, es alimentar al suelo: eso es todo... *Dar de comer al suelo, al monstruo*'. Fue entonces cuando me percaté de que mis ganas de vomitar eran falsas y me retiré discretamente» (31). En una ciudad convertida en un simulacro, donde hasta las emociones se pueden fingir o regular¹⁴, el protagonista refiere su propio carácter enfermo, el cual es compartido por los demás espectadores. Su visión de ese universo es el reflejo de un mundo enfermo y mecanizado: esclavo de un espectáculo (o monstruo del sistema) que le proporciona diversiones grotescas a cambio de alimentarlo o rendirle pleitesía con sus falsas y automatizadas impresiones.

En cuanto al papel del narrador como héroe posmoderno, me refiero a una característica propia de nuestras sociedades, vislumbrada entre los años sesenta y setenta del siglo XX: la falta de centro, de una verdad absoluta que rija al sujeto por lo cual tiende a la fragmentación interior y a la de sus discursos. Aquí resulta significativa la proyección del discurso narrativo emitido por el protagonista como si se tratase de un sueño, de un vago recuerdo o incluso una alucinación provocada por el consumo de drogas. A partir de su visión subjetiva sobre *Penumbria*, el protagonista nos proporciona una forma de caracterizarlo como personaje. El relato, de hecho, se halla inscrito en el proyecto global *Los sueños de la bella durmiente*: una colección de narraciones, poemas y pequeños ensayos, con características semejantes a las de los sueños, como el carácter híbrido, la

¹⁴ Al inicio de la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de Philip K. Dick, se nos presenta un curioso aparato: el climatizador de emociones Penfield. En sociedades de control como las capitalistas, la aparición de dispositivos que ayuden a programar la alegría, la tristeza o el enojo constituye uno de los grandes deseos de los dirigentes-empresarios en la búsqueda de poderosos medios de sometimiento; un hecho no tan lejano si pensamos en la función enajenadora que cumplen actualmente los medios masivos de comunicación en nuestras sociedades para guiar las opiniones y las acciones.

fragmentación, la invención de historias dispuestas en forma de cajas chinas y la disposición azarosa, etc.¹⁵

La historia de Rudisbroeck parece coincidir con ese plan estético. Paul Ricouer postula que la configuración de un personaje se relaciona con su trama, porque «el relato construye el carácter duradero de un personaje, que podemos llamar su identidad narrativa, al construir la identidad dinámica propia de la historia contada. La identidad de la historia forja la del personaje» (344). En este caso, paradójicamente, la constante del relato es una trama que tematiza un espacio fragmentado y anárquico en correspondencia con la identidad inestable de un narrador llevado sólo por la curiosidad, los impulsos y lo aleatorio.

Atrapado en ese flujo onírico, acaso el narrador vaga disperso de un punto a otro de la ciudad, sin un plan determinado. Se diferencia, en este punto, del burgomaestre Hipknock, protagonista principal de «Horacio Kalibang», quien destaca por su aparente materialismo y por su carácter de investigador racional que trata de develar el misterio en torno a Kalibang. Por su parte, el narrador de «Rudisbroeck» divaga sin abrazar ni defender ninguna ideología; así, después de su llegada a Penumbria, menciona: «Yo *erré* por sus callejuelas, expurgando cada rincón y cada esquina, deteniéndome a mirar aparadores, entrando en librerías polvosas, *pateando una botella rota o silbando, con la cabeza en blanco*. Me senté en las bancas de la plaza, *deambulé* por los muelles» (17).

Tal vez el único motivo que lo guía es conocer la historia sobre Rudisbroeck y la misteriosa ciudad. Angélica Tornero señala, en *El personaje literario*, que «en la literatura

¹⁵ Esa vasta libertad de los sueños concuerda con las posibilidades, prácticamente sin límite, brindadas por una ficción inserta en lo maravilloso, donde lo mágico y lo extraordinario son posibles; en ese sentido, la obra de González presenta ciertas relaciones intertextuales con los cuentos de hadas de la tradición árabe, hindú y europea (germánica e inglesa).

llamada genéricamente posmoderna [...] el personaje se diluye en la textualidad; se convierte en impresiones dispares, percepciones, pulsiones. No hay manera de asirlo, porque su trazo ahora es el rizoma; sin principio, fin, ni medio, el personaje se ha vaciado de sí mismo, sin posibilidades de reconstruirse. En apariencia, es puro movimiento de negación de sí» (100).¹⁶

Esto queda ejemplificado cuando el narrador está a punto de llegar a la cima de la torre de Rudisbroeck: «No sé cuántas horas ascendí helado de pavor, ni cómo de pronto llegué a mi destino, pero supongo que lo hice ‘fatalmente’. *Mi destino era aquello, cualquier cosa, que hubiera detrás de la puerta cerrada que me salió al paso*» (43). No tiene seguridad de lo que hallará después: tras esa puerta hay otra y quizá luego otra... un laberinto; en casi todo el relato, al pasar de un sitio a otro, se dirige hacia su incierto destino. Vive entregado al azar, a un instinto primario o automatismo, como sucede con la figura de Kalibang que nos recuerda también al Calibán Shakesperiano, hasta el grado de experimentar emociones elementales (irracionales y mecanizadas) muy similares a las presentadas por los habitantes de Penumbria, al enfrentarse a un mundo pre-programado de fenómenos monstruosos. Por todo lo anterior, y ante la amenaza que se cierne sobre él hacia el final de la historia (si decide o no conocer la verdad), surge una interrogante: ¿será él mismo un autómatas creado y atrapado para siempre en ese lugar por Rudisbroeck?

El personaje del anciano nos introduce de lleno en la problemática de los personajes artificiales del relato. Su función principal es relatar la leyenda que versa sobre

¹⁶ En la época posmoderna, esto se vincula con una noción: la caída de los grandes relatos, propuesta por Jean-François Lyotard, donde la Historia pierde su peso y «[l]as ‘identificaciones’ con los grandes nombres, los héroes de la historia actual, se hacen más difíciles» (*La condición posmoderna*, 42). Como consecuencia «[de] esta descomposición de los grandes relatos [...] se sigue eso que algunos analizan como la disolución del lazo social y el paso de las colectividades sociales al estado de una masa compuesta de átomos individuales lanzados a un absurdo movimiento browniano [aleatorio]» (42). Esto es lo que parece suceder con el difuso carácter y el disperso peregrinaje del narrador en «Rudisbroeck» ensimismado acaso en el tiempo presente, sin pasado ni futuro.

Rudisbroeck y la ciudad, además de constituir una especie de ayudante del héroe. Esto se verifica en el cuento mediante una historia enmarcada que se proyecta en otro nivel narrativo dentro de la diégesis principal. De inicio, este personaje no tiene nombre; sólo sabemos que tiene una edad avanzada, se encuentra borracho y su propósito es contar o crear historias maravillosas. Una vez que se conocen en la taberna, el protagonista nos dice sobre él: «Me habló de muchachas de ojos de gacela, me habló de planicies habitadas por gigantes, me habló de cuestiones marinas y terrestres con una voz que no era marina ni terrestre» (19). Todos los indicios, en general, nos sugieren un personaje plano, un instrumento para presentar la fábula.

Quizá representa también la figura del creador, del fabulador antiguo como los que contaban historias a un público ansioso de conocer sucesos extraordinarios alrededor de una buena fogata. En la diégesis principal, cumple con su papel de vehículo de las versiones «oficiales» sobre Penumbria; en otras palabras: el anciano con su maravillosa leyenda es un instrumento de control usado por Rudisbroeck. Frente a la realidad opresiva, grotesca y programada de sus habitantes entregados a crueles placeres, resulta necesario un mito fundacional que justifique esa forma de actuar. Cuando el protagonista le menciona a Rudisbroeck que pensaba en esa leyenda como justificación del nombre de la ciudad, éste le dice: «Y así lo es. Por mágica que sea, la historia nos tranquiliza a todos» (53).¹⁷

¹⁷ Creo que lo anterior se liga con el tema de la intriga y la conspiración, propios de la política del complot por parte del Estado. En su ensayo «Teoría del complot» contenido en su *Antología personal*, Ricardo Piglia nos dice: «El complot sería entonces un punto de articulación entre prácticas de construcción de realidad alternativas y una manera de descifrar cierto funcionamiento de la política» (100). Así pues, en la propuesta del autor, la idea es: ante el complot del Estado mediante historias ficticias, la sociedad debe crear otro complot, o complotar, para resistirlo. Por ello, cobra vital importancia en la novela de Piglia *La ciudad ausente* (1991) el surgimiento de una máquina-narradora que resista el poder estatal, tal como se lo plantea Russo a Junior: «*La inteligencia del Estado es básicamente un mecanismo técnico destinado a alterar el criterio de realidad* [las cursivas son mías]. Hay que resistir. Nosotros tratamos de construir una réplica microscópica, una máquina de defensa femenina, contra las experiencias y los experimentos y las mentiras del Estado» (*La ciudad ausente*, 128). En el relato de González, Rudisbroeck crea un anciano-narrador (similar

Ese rol de creador de ficciones se complejiza aún más cuando, hacia el final del relato, se nos revela que el viejo probablemente sea un autómatas más e incluso el mismo Rudisbroeck: el inventor de una ciudad plagada de andróides. Esta revelación intenta fijar de pronto una identidad dudosa, lo cual potencia, por el contrario, la ambigüedad en torno al carácter natural o artificial de ese personaje y por ende de los demás personajes del cuento. Asimismo, el protagonista refuerza esto, al insinuarnos un paralelismo físico entre el viejo y Rudisbroeck: la mirada siniestra que en el final parece amenazante: «‘Hasta pronto’, insistió el viejo, clavando en mí su *mirada azul*» (54).

Me gustaría señalar, por último, un interesante paralelismo entre dos binomios: el del anciano-Rudisbroeck de este cuento, con el de Fritz-Baum del relato «Horacio Kalibang». Así como el anciano constituye un instrumento de Rudisbroeck para dominar a los habitantes autómatas creados por él en la ciudad mediante el control de la Historia, Fritz representa el instrumento de Baum, el fabricante de autómatas que tal vez se han diseminado por todo el mundo, para erigirse como el posible creador del cuento o de ese particular mundo, en su lucha con la otra voz heterodiegética del relato. Asimismo, en ambas ficciones la revelación del probable carácter artificial del anciano y de Fritz, la cual se conecta con las inciertas figuras de los artífices, incrementa la indeterminación en torno a la identidad de unos personajes que desplazan entre lo automático y lo humano.

Ahora bien, hay dos personajes, Braulio y Mefisto, dos fenómenos en una tierra de prodigios como lo es Penumbria, que —creo— cumplen con funciones muy semejantes en la historia de Emiliano González: se erigen como un tipo de ayudantes del protagonista y poseen un alto valor simbólico, ligado con su carácter dual. En un mundo artificial ideado

acaso a una máquina-narradora), destinado a «tranquilizar» a los habitantes de Penumbria mediante una leyenda para controlarlos.

por Rudisbroeck, el carácter monstruoso de sus habitantes llama la atención, pues aparte de estas dos figuras tenemos a un barquero (o «ceñudo Caronte»), un marinero tuerto y a una serie de comediantes: un Cristo sangrante que es devorado, un pigmeo y una mujer de dos cabezas, entre otros más. Un lugar donde deambulan seres extraños y deformes que nos recuerda películas como *Freaks* (1932), del director estadounidense Tod Browning.

A mi juicio, en ese universo mágico, la problemática identidad de estos seres se vincula con su naturaleza híbrida desplegada en diversos pares opuestos: desde lo animal/humano y masculino/femenino hasta alcanzar lo humano/robótico. Esto, pues, remarca por partida doble sus cualidades ambiguas en una posmodernidad que tiende a lo híbrido y a lo paródico, con lo cual las fronteras entre lo real y el simulacro se diluyen más.

Mefisto, por ejemplo, representa a un ser andrógino, una de las muchas criaturas de este tipo que deambulan por Penumbria.¹⁸ Dicho tema es un motivo recurrente de los textos decadentistas que influyen en la obra de Emiliano González, como en el caso de su novela breve *El discípulo*. En ese relato, se nos sugiere lo siguiente: si el andrógino es invocado por medio de los rituales adecuados, su presencia sería factible en nuestro mundo como una amenaza tangible, como un espejo que muestra el lado más oscuro, deforme y narcisista del ser humano.

En cuanto al reino mágico de Rudisbroeck, el andrógino Mefisto es caracterizado como un ente narcisista y sensual ya que posee «[u]na especie de mameluco gris rayado de arabescos envuelve sus formas femeninas, y cuando se nos acerca desde la trastienda, contoneándose, dudamos por un instante de su verdadero sexo» (17-18). La confusión de

¹⁸ El término Mefisto constituye una contracción de Mefistófeles (acaso proveniente del *Fausto* de Goethe). También es el nombre que se le da al demonio (o al diablo) en la cultura germánica. En la antigüedad se representaba a esta entidad como a un ser andrógino, no sólo como la reunión física de dos sexos opuestos, sino como la unión mística y religiosa con Dios: la totalidad, la unión de los contrarios: la *coincidentia oppositorum*. Véase la obra de Mircea Eliade *Mefistófeles y el andrógino o el misterio de la totalidad*, en especial el capítulo 2, del mismo nombre (30-47).

identidades sexuales es un tema recurrente en el arte y la literatura decadentes. Esteban Tollinci, en su trabajo *Los trabajos de la belleza modernista, 1848-1945*, reflexiona sobre la presencia de esta compleja figura en las artes de aquella época:

el narcicismo, por su parte, es una encarnación más de la idea de la forma autosuficiente y con ella puede asociarse también la idea de la homosexualidad [...] Otros fenómenos relacionados, como el hermafroditismo o la androginia, señalan la confusión de los sexos, del bien y del mal, del espíritu y de la carne, e invaden las artes y las letras de la época. Para Joseph Péladan, por ejemplo, la insatisfacción del amor habitual debe llevar a la satisfacción del arte que se simboliza en la figura del andrógino, autocreador y autosuficiente» (313).

Y esta confusión con respecto a su sexo (masculino-femenino) y a su sentido moral o religioso (bien-mal) se extiende a otros terrenos, como el binomio racional-irracional y el par humano-artificial, cuando el inventor nos revela que él es Mefisto, o más bien que éste es una creación de aquél. Nuevamente, la variación del nombre nos muestra —como en el caso de ciertos personajes de Holmberg con cambios onomásticos— una inestabilidad que nos dificulta aprehender a esta figura.

En los paraísos artificiales concebidos por González, análogos a los de los maestros del decadentismo europeo y el modernismo latinoamericano, no es casualidad entonces que haya elegido la figura del ambiguo andrógino, ser asexuado que fusiona los opuestos en sí, para caracterizar a algunos de sus personajes y por ende intensificar su dudosa procedencia. El mismo Rudisbroeck podría constituir la imagen andrógina del creador autosuficiente que, a semejanza de un dios, puede procrear sin ayuda múltiples autómatas mecánicos (autosuficientes y egoístas, por igual) y, además, desdoblarse en sus creaciones. Como bien señala José Ricardo Chaves, en *Andróginos. Eros y ocultismo en la literatura romántica*, «el tema del andrógino nos enfrenta con el concepto de alteridad (del otro y de los otros),

clave para la comprensión del romanticismo, como puede verse en su producción narrativa en distintas formas, por ejemplo: en el registro fantástico, que desarrolla la alteridad por medio del tema del doble (el *doppelgänger*); o bien, en el registro psicológico (el desdoblamiento de la personalidad, las relaciones del hombre con la mujer, la androginia)» (20).

La figura enigmática de Braulio, por su parte, sobresale en el espectáculo monstruoso de Papá Fritz. Llamado también «el hombre perro», «el hombre león» o «el hombre más feo del mundo» por una rara enfermedad, la hipertrichosis en la cual un individuo desarrolla un exceso de vello en todo el cuerpo como si fuese hombre-lobo (36), este personaje representa otra faceta de lo artificial en ese universo. Dicho ser conjuga en sí diversos aspectos: la monstruosidad física, desplegada a partir de una fisonomía humana; lo artificioso unido con la elegancia, en su vestimenta y modales; por último, el carácter salvaje de nacimiento aunado con una sabiduría superior y «monstruosa» desarrollada después.

Todos los indicios apuntan hacia la caracterización de un personaje artificioso cuyo acto principal en el Gran Guiñol consiste en dar respuesta a las preguntas más descabelladas y difíciles de un público ávido de respuestas ingeniosas que le proporcionen placer, pues el personaje posee amplios saberes cuyos orígenes desconocidos se consideran mágicos: «De todos los monstruos de Papá Fritz, Braulio es el más singular y constituye el ‘plato fuerte de su horrible menú’. Domina quince idiomas y cuatro dialectos, conoce y discute artes y ciencias, recuerda incidentes antiguos con precisión de historiador, destaca como poeta ‘espontáneo’ (un oficio de gran prestigio y dignidad en Penumbria) y es un *connoisseur* en materia de hierbas venenosas y alucinógenas» (38).

La forma de vestir de este personaje, exagerada y elegante, y su larga cabellera lo asemejan con el andrógino, pero también, con una especie de ángel caído:

Aparece, con atuendos siempre distintos pero siempre magníficos, echado en un gran cojín de Samarcanda, fumando *ganja* con una pipa de marfil y cepillándose el pelo, esa cabellera global que lo cubre de la cabeza a los pies y que ahora lo enorgullece, pues hace de él una especie de ángel o demonio ‘tocado por el dedo de la musa’, una de cuyas frases favoritas es: *Dios hizo a Braulio a su imagen y semejanza* (38-39).¹⁹

Estamos ante una figura que despliega otra dualidad: ángel/demonio, lo cual acrecienta su ya confusa identidad que, de inicio, se desplaza, entre lo humano y lo animal y, por qué no, entre lo humano y lo automático. Con respecto a lo último, su desmedida sabiduría, además de su actitud y respuestas, frías y desinteresadas, nos sugieren una inteligencia pre-programada como la de un robot. Y a esto debe añadirse la respuesta dada al protagonista cuando éste le pregunta si existe Dios: «El Dios que creó al universo ha muerto, pero el dios que creó a Braulio vive» (39-40). Resulta perturbadora esa respuesta, porque me hace pensar de inmediato en la muerte simbólica del dios judeocristiano y de la metafísica en Occidente ante la llegada de la modernidad y la ciencia ya en pleno siglo XIX, referida en este caso a la probable muerte de toda creencia religiosa en Penumbria. Pero también nos lleva a reflexionar en el nuevo «dios» sustituto del anterior y ahora dominador de ese mundo: Rudisbroeck, el inventor que «creó a Braulio a su imagen y semejanza», pues comparte con aquél, por ejemplo, su gusto por la poesía y las drogas; en fin, un nuevo dios-científico que concretiza los peores augurios: una sociedad mecanizada, como Penumbria o nuestro propio mundo, transfigurada en lo monstruoso.

¹⁹ En el original, también estas palabras están en cursivas.

En el relato de Emiliano González, hay también un personaje considerado artificial o ficticio desde el principio pues forma parte de una leyenda: la princesa Glinda que, además, se desdobra en su copia mecánica: Glinda II, personaje doblemente artificial porque constituye un artificio (doble) del artificio (la princesa de esa historia). Proyectadas en un mundo maravilloso propio del cuento de hadas, Glinda y su réplica cumplen con una función simbólica en el cuento, a pesar de que no forman parte de la diégesis principal: representan la caída de Penumbria, sometida a una supuesta maldición que eterniza su presente situado a las cinco de la tarde, y el ocaso de lo real frente al simulacro. Frente a la siniestra realidad prevaleciente en Penumbria, se opone el discurso ficticio, metaforizado por la leyenda y por la copia de la princesa, cuya posible función es erigirse como un mecanismo más de evasión de unos habitantes extasiados ante lo sangriento y lo monstruoso.²⁰

Para comenzar, destacaré la caracterización de Glinda II en la leyenda porque resalta la confusión de identidades (humano-artificial) que, como en un espejo, se proyecta en el mundo de Penumbria. Se trata de un mecanismo que trae de nuevo el asunto de la máquina olimpiana de Hoffmann, si bien llevado a otro nivel. Tres meses después de que los amantes, Johan y la princesa Glinda, idean su plan de fuga, pues han consumado su amor carnalmente, Rudisbroeck crea a Glinda II, pero se da cuenta de que la réplica debe crecer como cualquier muchacha para que el parecido sea perfecto y su estratagema funcione:

²⁰ Dentro de la tradición de los cuentos de hadas, el nombre de Glinda nos remite al de la «Bruja buena del Sur» con el mismo nombre en *El maravilloso mago de Oz* (1900), de L. Frank Baum. En la novela, esta hechicera gobierna en el País de los Quadlings cuando derrotó a la «Bruja mala del Sur». Todo eso sucedió en los tiempos inmemoriales cuando el abuelo de Ozma era el rey de Oz. Glinda, una maga muy poderosa y sabia, gobierna con mano firme su reino y vive en un castillo con numerosas doncellas a su disposición.

Además, tenía que hablar como Glinda, guardar los recuerdos, el historial y las manías de su amada. El tejido de caucho imitaba fielmente la porosa textura de la carne de Glinda; los ojos azules, las manos con hoyuelos, la suave curva de la espalda, las nalgas prominentes y las piernas rollizas correspondían al modelo original. También *los recuerdos* (en ese complicado mecanismo de relojería que es el cerebro de un robot) *llegaron a ser los mismos: imágenes, pesadillas y fantasías* [...], salidas de los labios de Glinda II. *El movimiento de aquellos labios era turbador, pero Johan sabía que Glinda, su Glinda, palpitaba en cada palabra dicha por el androide*, y que el androide aprendía en las mañanas y en las noches, siempre que Glinda le suministraba lentamente [...] la información indispensable, anotada por Rudisbroeck, apenas salía de los labios del *dummy*, en una libreta verde (23-24).

A diferencia de la representación de Holmberg que pondera los ojos siniestros y fríos, además de los movimientos y discursos repetitivos de los autómatas, como lo es el comportamiento de Kalibang, Emiliano González da un paso adelante en la caracterización de los androides, pues ahora resalta, más allá de lo físico, los pensamientos y la memoria del robot como puntos esenciales para desarrollar un prototipo más cercano al ser humano; un modelo programado que sea capaz de retener recuerdos y hasta emociones muy parecidos a los nuestros, a pesar de que todavía está lejos de alcanzar la similitud biológica con los seres vivos porque no crece ni envejece como cualquier persona normal.²¹

Esta forma de representación me recuerda la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de Philip K. Dick, donde el personaje femenino Rachael, empleada de la compañía Rosen donde se fabrican replicantes muy similares a los humanos, los Nexus-6, es enviada para entorpecer las investigaciones de Rick Deckard, agente de la policía que debe descubrir a unos replicantes creados por esa empresa quienes han escapado del control estatal y, provenientes de otro planeta, se han infiltrado en la Tierra. La misma Rachael es un replicante que logra engañar a Deckard, pues aparte de un físico similar al de una mujer común, ha sido programada para tener recuerdos y emociones como los de cualquier ser

²¹ En el capítulo anterior, recordemos que Holmberg sugiere, a través de Baum, que pronto será posible la creación de un cerebro con funciones propias, aunque en el cuento esta idea no se explota a fondo en la representación de los autómatas.

humano; a tal grado es la confusión entre el simulacro y lo real que el agente llega a involucrarse emocionalmente y a sostener relaciones sexuales con el androide. Algo parecido sucede con Rudisbroeck en la leyenda: después de la muerte de la princesa en manos de su copia mecánica, se halla tan prendado de su creación, pues su Glinda «*palpitaba* en cada palabra dicha por el androide», que decide perdonarla, mientras «‘Rudisbroeck se aleja con un brazo alrededor de los hombros de Glinda II y, dominándose, la consuela, le promete un amor incorruptible...’» (51)²².

Al igual que Luisa, personaje de «Horacio Kalibang», la figura de Glinda conecta con un motivo constante en este tipo de narraciones, ya mencionado en el apartado anterior: frente a la imposibilidad del varón (Fritz, en el cuento de Holmberg; Rudisbroeck, en la leyenda de González) para consumir su amor con la fémina (Luisa o Glinda), cada uno de estos personajes-inventores crea una réplica de su amada (o máquina olímpiana) con la idea de realizar su anhelo: el primero, unirse directamente con la copia, pues su posible relación con Luisa no prosperó; el segundo, unirse con su amada Glinda, proyecto que fracasa ante la muerte de ésta y su resignado amor a la copia, causante de su desgracia.

Entre ambas historias hay algunas otras diferencias. Mientras Luisa es caracterizada como si fuese una muñeca, lo cual nos sugiere su posible carácter artificial que luego se materializará en su doble, Glinda es representada como una adolescente sensual, altamente erotizada: al parecer, no hay trazas de un carácter mecánico. Al enterarse de la boda de

²² La única manera de identificar a los replicantes en la novela de Dick es mediante la empatía. Para ello, se crea un test en la ficción: la escala Voight-Kampff (el cual nos remite al famoso test de Turing en 1950 con el que se pretendía identificar un comportamiento inteligente similar al humano). La escala Voight se basa en una serie de preguntas relacionadas con situaciones a las que un hombre se puede enfrentar; lo que importa es su respuesta emocional y el tiempo que tarda en realizarla. Un androide, por ejemplo, no es empático con todos los seres vivos ni con otros androides; además, puede simular sus respuestas y así engañar al aplicador. He aquí el meollo principal planteado en la novela: las fronteras de lo real se mezclan con lo artificial sin que apenas nos demos cuenta. El propio Deckard duda de su condición humana cuando retira a los androides, pues no actúa fríamente como Phil Resch, otro caza recompensas que desea que le apliquen el test para saber si no es un robot con una memoria implantada.

Luisa con Blagerdorff, Fritz se aleja de ellos, no asiste a su fiesta, fabrica un autómeta con la figura de la muchacha para que lo ame y emite sus parabienes a su tío y a los esposos, mediante una carta enviada junto con Kalibang, además de algunas advertencias en torno a los autómetas. En cambio, Rudisbroeck y Glinda en principio sí tienen una relación, por ese motivo intentan escapar del convento donde ella está confinada y dejar en su lugar a su copia automática; pero al fallar el plan (la princesa muere mientras él escapa con la copia), todo termina en una tragedia que alcanza a la misma Penumbria.

Me parece interesante mencionar también el parecido de la leyenda sobre Rudisbroeck con la novela *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1819), de la escritora inglesa Mary Shelley. En la obra anglosajona, el Dr. Víctor Frankenstein, a partir de los nuevos avances de la ciencia basados en el magnetismo y el mesmerismo, análogos a los antiguos saberes alquímicos, construye un ser artificial con retazos de diversos cadáveres. Por su apariencia, este engendro causa miedo y repulsión a la gente. Ante el rechazo general de las personas con quienes tiene algún contacto y ante la soledad extrema en que vive, el monstruo siente un gran dolor, por lo cual le ruega a Víctor que le construya una compañera; al negarse éste, en venganza el engendro mata a Elizabeth, novia del Dr. El final de la leyenda de Rudisbroeck se asemeja a esa parte de la obra anglosajona, ya que el texto de González sostiene una relación paródica con la novela de Shelley.

Cuando el científico Rudisbroeck va a encontrarse con Glinda en el convento para escapar, lleva a la réplica para que sustituya a su amada; sin embargo, ya en el lugar, la muchacha no aparece, por lo que Glinda II va en su búsqueda. Como resultado, la réplica mata a Glinda, porque está enamorada de Rudisbroeck. Así, Glinda II intenta rebelarse contra su destino, como el monstruo de Frankenstein, provocando la tragedia; no obstante, en

la leyenda Rudisbroeck de manera inesperada —como ya señalé—, el inventor decide quedarse con su creación, mientras le jura fidelidad eterna.

De manera provisional concluyo: las figuras de Glinda y su doble mecánico remarcan la confusión de identidades entre lo humano y lo artificial en el relato, ya que hay un paralelismo simbólico entre los personajes humanos o artificiales de la leyenda con respecto a sus correlatos de la diégesis principal. Glinda II es tan perfecta no sólo en lo físico, sino en lo emocional que llega a confundirse con su referente, la princesa Glinda, hasta el punto de enamorarse de Rudisbroeck, asesinar a su rival humana y luego sustituirla. Algo semejante sucede con los personajes de Penumbria: son tan bien fabricados los entes extraños de la ciudad y parecidos, cada vez más, a sus referentes humanos, hasta el grado de sustituirlos sin notarse la diferencia; o más bien diría que el hombre pierde sus cualidades humanas en ese mundo para convertirse luego en un monstruo como el autómeta. Nos hallamos frente a dos espejos (la leyenda y la copia) que nos traen de vuelta la imagen embellecida de Penumbria (sus habitantes), mientras esta ciudad constituye, al parecer, también un espejo que nos devuelve la imagen bizarra y grotesca de la cultura humana.

Toca ahora revisar al personaje que da título al relato: Johan Rudisbroeck. Junto con el narrador del cuento representa, quizá, la otra figura principal de la historia. Cumple con una función de antagonista del narrador: ante el propósito del visitante por develar el misterio del inventor y de la ciudad, se opone el propio Rudisbroeck con sus creaciones automáticas y con sus revelaciones que le proporcionan al narrador indicios inciertos. Al mismo tiempo, destaca por su papel de creador de autómetas, tal vez de un conjunto numeroso de ellos poblando toda Penumbria. Hacia el final del relato, la declaración de este

personaje vuelve algo confusa su identidad y, por ende, realza su papel como posible dios que tiene el control de un mundo decadente y de las versiones vertidas sobre ese lugar.

Para iniciar mi estudio sobre la caracterización de este personaje, quiero señalar la analogía que puede establecerse entre los inventores de los dos relatos tratados aquí: Oscar Baum, proyectado por Holmberg, y Rudisbroeck, por González. Así como en el cuento de Holmberg se presenta la dualidad Baum-Fritz como creadora de Kalibang, de los autómatas en el espectáculo teatral y, tal vez, del mundo entero y de la misma narración, en la historia de González se nos presentan dos dualidades: Rudisbroeck-Anciano —que ya mencioné— y Rudisbroeck-Papá Fritz como generadoras potenciales de los habitantes-autómatas, de los espectáculos grotescos de Penumbria y de la versión «oficial» (o leyenda) sobre el lugar.

Estas dualidades intensifican la ambigüedad del dios-inventor Rudisbroeck. El inventor, de manera similar a Holmberg en el prólogo a su relato «Kalibang», menciona: «El viejo soy yo... en cierto sentido. Todo creador es, también, sus creaciones» (45). En esa revelación, la identidad del inventor se tambalea puesto que él puede ser el anciano, Mefisto, o cualquier otro personaje, como Papá Fritz, a pesar de que no decirlo abiertamente. Ante tal variación onomástica que sugiere su desdoblamiento en diferentes personajes, la identidad de esta figura se vuelve inestable. Además, al declarar que él es el viejo, ello nos habla de su anhelo de controlar la leyenda —lo cual supone otra versión de la historia, más allá de lo atestiguado por el narrador en su visita a la ciudad— y de estar presente en el imaginario de los habitantes de Penumbria.

A ello debe añadirse que sólo sabemos un poco sobre el físico del inventor (*ser*) cuando el narrador por fin lo conoce en su torre: «Del extremo izquierdo, hundido en tinieblas, brotó un hombre muy alto, de piel reseca y blanca, *de ojos azules*, de nariz aguileña, de pelo cano, de boca delgada y de pómulos hundidos. No sé por qué, me recordó

a mi padre. Llevaba puesta una bata de médico, una bufanda y un monóculo» (45). En la descripción destacan el color azul de sus ojos que se asemejan —como ya señalé— a los del amenazante viejo sobre el final del cuento.²³ Ese retrato contrasta y, a la vez, se complementa con el presentado por el anciano cuando narra la leyenda del inventor y la ciudad:

En la torre que ahora lleva su nombre, *Johan vivía entregado a grimorios, al opio, a la composición de sonetos eróticos y sobre todo a sus autómatas, a sus terribles muñecos inanimados, a sus maniqués de pesadilla que, bajo las manos incansables de aquel artífice, parecían escuchar, mirar, oler con una intensidad mayor que la de los hombres. Algo sagrado, algo infernal desplazaba a esos robots por las escaleras de caracol y por el sombrío jardín interior de Rudisbroeck; los hacía hablar, cantar o reír con sus voces metálicas, los hacía bailar con sus piernas de hierro, fregar platos, barrer patios atestados de hojas muertas, desempolvar anaqueles...* (21-22).

En la descripción de la leyenda, se destaca su papel de creador en todos los sentidos (*hacer*): poeta erótico e inventor de autómatas, a partir de la lectura de libros sobre magia y, especialmente, con el influjo de las drogas, tal como sucedía con los artistas decadentistas en el siglo XIX que necesitaban de un estado de conciencia alterado. Sobresale también la capacidad del personaje para crear entes inanimados que se desplazan entre lo divino y lo demoníaco o entre lo humano y lo artificial, como sucede con Mefisto o Braulio, por lo cual parecen superar a los sentidos y facultades del ser humano. Las habilidades de esos robots en el mundo de la leyenda se conectan con las de los habitantes de Penumbria en la diégesis

²³ El científico Rudisbroeck es el gran maestro, el hacedor de un mundo paralelo para el cual el artesano-creador es dios. Su descripción coincide con el estereotipo del «científico loco» que se difundirá en el siglo XX, sobre todo, en la cultura popular. Un ejemplo de ese personaje tipo lo encontramos en la cinta *EL joven manos de tijera* (1990) dirigida por Tim Burton, donde el científico Vincent Price crea a Edward. Este «científico-loco» viste de manera similar a Rudisbroeck: con bata, monóculo y barba. Parecido también con el científico Emmett Brown de la cinta *Volver al futuro* (1985), dirigida por Robert Zemeckis. Se trata de un estereotipo deformado (o parodia) del científico-dios creado por Mary Shelly en *Frankenstein*, aunque Mary no describe así al dr. Frankenstein. Algunos antecesores de este personaje tipo quizá sean Rotwang (de la cinta *Metrópolis*), el Dr. Caligari (del filme *El Gabinete del Dr. Caligari*) o el Dr. Moreau (de la novela *La isla del Dr. Moreau*, de H. G. Wells).

principal: todo apunta, por los indicios en todo el relato, a que se tratan de autómatas fabricados por Rudisbroeck.

En relación con esa capacidad creativa del inventor, me resulta interesante la dualidad establecida entre Rudisbroeck y Papá Fritz, director del espectáculo teatral de Penumbria. De inicio, se trata de una clara alusión intertextual a Fritz, narrador-protagonista de «Horacio Kalibang».²⁴ Curiosamente en el cuento de González a este personaje nunca lo observamos de manera directa, aunque en algún momento de *La Cristofagia* parece escucharse su voz; más bien, se encuentra ausente a lo largo de la historia. Con todo, esa figura nos recuerda que mediante esa presencia «invisible», pero omnipresente, el creador intenta controlar a los habitantes de la ciudad con base en espectáculos alienantes donde abunda la violencia, la sangre y los excesos; una especie de distractor que, sumado a la leyenda contada por él mismo al desdoblarse en la figura del anciano, mantiene el orden y la supremacía de Rudisbroeck en la ciudad. En ese sentido, se asemeja a las ansias de control total que pretende el binomio Fritz-Baum en «Horacio Kalibang» con la creación de los autómatas y el manejo del relato.

Asimismo, el nombre de este personaje, pese a ser poco conocido, nos remite a una personalidad vinculada con la tradición del misticismo europeo que hunde sus raíces en el Neoplatonismo, con Plotino a la cabeza, que luego cruza el Medioevo y el Renacimiento, hasta alcanzar la época actual. El nombre Johan Rudisbroeck nos envía, pues, al nombre, apenas modificado, de un místico flamenco de los siglos XIII y XIV: John van Ruysbroeck

²⁴ Acaso este nombre se vincule también con el de Papá Geppetto, personaje de la novela *Las aventuras de Pinocho* (1882-1883) del italiano Carlo Collodi. Basta recordar que, en ese relato, este personaje crea una marioneta de madera que va cobrando vida, tal como un alquimista le proporciona un impulso vital a la materia inanimada. En la versión original, Pinocho no es convertido en niño por el hada: más bien, es ahorcado por sus múltiples crímenes. En general, creo, hay un paralelismo entre ambos creadores (Rudisbroeck y Geppetto), pues ambos son los artífices de mecanismos, quizá siniestros, a los cuales desean seguir controlando.

(1293 ó 1294-1381) cuya carrera eclesiástica se desarrolló en la localidad de Ruysbroeck (hoy cerca de Bruselas, Bélgica). Conocido también como «El admirable», este canónigo fue ejemplo de fe y de santidad en su comunidad; llevó una vida retirada en el monasterio de Groenendaal junto con su tío Jan Hinckaert y Vrank van Coudenberg, donde fundó una nueva congregación agustiniana; escribió varios tratados espirituales y místicos durante toda su vida en lengua vernácula (flamenco neerlandés). Por todo esto fue canonizado por la iglesia católica en 1908 por el Papa Pío X.²⁵

En la novela *A Rebours*, de Joris-Karl Huysmans, aparece un epígrafe con una frase del beato flamenco, el cual es retomado por Emiliano González en su ensayo «XII. Salamandra, 1919» contenido en *Almas Visionarias*: «Voy a divertirme por encima del tiempo... aunque el mundo sienta horror de mi regocijo y su grosería no sepa lo que quiero decir» (43).²⁶ Al parecer esta frase remarca la aspiración mística del beato durante su vida; además, en el contexto estético refuerza el objetivo que perseguían las obras de Huysmans y González (libertad de la imaginación, más allá del realismo institucional), y finalmente en el relato subraya el plan de Rudisbroeck por crear un mundo mágico y extraño poblado de autómatas que trasgreden todas las normas humanas, para su propia diversión.

Desde mi perspectiva ese vínculo del personaje con el misticismo potencia su carácter ambiguo (humano-artificial). El acceso a una realidad alternativa forma parte de la experiencia mística o visionaria, mientras el sujeto intenta fusionarse con dios o la totalidad. Algo semejante sucede con el artista moderno, como el mismo González, cuando

²⁵ Entre las obras más destacadas de Ruysbroeck se encuentran los tratados místicos *El Reino de los Amantes Divinos*, *Las Esposas Espirituales* (1340), *El Tabernáculo Espiritual*, *Los Siete Peldaños* (1359) y *Los Siete Pasos de la Escalera del Amor Espiritual*. Véase los sitios electrónicos <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/v/van_ruysbroeck.htm> y el de la Enciclopedia Británica <<https://www.britannica.com/biography/Jan-van-Ruysbroeck>>

²⁶ El propio González realiza la traducción de la frase del francés al español. En la obra del decadentista francés leemos: « Il faut que je me réjouisse au-dessus du temps..., quoique le monde ait horreur de ma joie, et que sa grossièreté ne sache pas ce que je veux dire», firmado por Rusbroeck L' Admirable.

intenta acceder a universos alternativos mediante la creación estética, e inclusive el influjo de las drogas, con lo cual critica a su manera el *status quo*. De forma paralela Rudisbroeck personifica al místico que lee grimorios, fuma opio y escribe sonetos en su distante retiro en la torre, cuyo fin quizá sea crear y alcanzar su propio mundo visionario para su entera satisfacción y diversión: la ciudad de Penumbria y sus terribles autómatas, acaso también una metáfora de nuestro mundo sumido en su propia trampa virtual. En fin, es viable que él mismo Rudisbroeck no sea sino una visión del propio narrador-protagonista sumergido, por su parte, en un sueño inducido por la droga.²⁷

Emiliano González nos presenta, en general, personajes ambiguos, o de dudosa identidad, que proyectan adecuadamente la problemática de un sitio inmerso en lo artificial, un lugar que nos permite así establecer, metafóricamente, un comparativo con el mundo posmoderno de hoy en día. Mediante la representación de personajes anónimos, como el narrador-protagonista cuyo deambular aleatorio hipnotiza o el anciano-narrador de una leyenda que intenta legitimar ese universo; de personajes ambivalentes en sí, como Mefisto o Braulio, además de monstruosos; de personajes doblemente artificiales, Glinda y su copia automática, y de un personaje místico-creador, Rudisbroeck que se desdobra en sus creaciones automáticas, mediante la proyección de todas esas criaturas —repito— el autor nos sugiere la idea de un universo virtual creado y controlado por el inventor Rudisbroeck. Estamos, pues, frente a un sitio artificial que genera otros artificios: espectáculos, leyendas

²⁷ A lo largo de su obra González alude constantemente a místicos —además de magos, alquimistas u ocultistas— que son esenciales en su poética de lo maravilloso. Por ejemplo, uno de los místicos modernos que influye en su trabajo es el inglés Aleister Crowley. Cuando Aldous Huxley trata de explicar la naturaleza de la experiencia visionaria en el arte, nos dice: «Esta visión externa transfigurada es muy importante para el arte. De ninguna manera todo arte es visionario; existe arte maravilloso que no es esencialmente arte visionario. Pero también hay arte maravilloso que es esencialmente arte visionario, arte que es producto de la visión del artista con los ojos cerrados, por decirlo así, de lo que está sucediendo dentro de su cabeza, ese otro mundo extraordinario; puede ser también una visión del mundo exterior transfigurado, sea para bien o para mal» (80). Como ejemplo de obra visionaria, Huxley señala las pinturas de Van Gogh.

y autómatas, donde no es descartable la idea de que el propio narrador y hasta el mismo inventor sean androides.

3. Penumbria, la máquina del eterno presente

El relato presenta, en teoría, una sola voz: la del anónimo narrador. Esa figura controla la mayor parte de la información, aunque con un alto grado de subjetividad, como ya mencioné. A medida que transcurre el cuento, este narrador focaliza en diferentes personajes, conforme a las necesidades de la trama, ya sea en discurso libre indirecto, descripciones focalizadas o discurso directo. En ese aspecto, todo parece encaminado a un discurso vocalmente homogéneo, el cual no implica mayores dificultades, a pesar de los múltiples espectáculos e historias que ahí se presentan.

Pero en este punto deseo detenerme un momento. De entre esas historias desarrolladas, destaco la leyenda contada por el anciano al protagonista. La voz del narrador principal desaparece para darle paso a otra voz que narra un cuento con elementos de diversos géneros: lo fantástico-siniestro, lo feérico y la ciencia ficción. Se trata de un relato inscrito en otro nivel narrativo de la diégesis principal que proyecta su versión sobre Rudisbroeck y Penumbria. Y aunque no es propiamente otra voz narrativa, considero que sí constituye el contrapunto simbólico con el que se contrasta y complementa el discurso ofrecido por la visión del protagonista, además de representar el elemento de tensión del relato, pues en el conocimiento de esa historia se encuentra quizá la respuesta al misterio acerca de la ciudad y del inventor. Es decir, se establece un diálogo entre el discurso que describe el mundo de Penumbria (lo «real») y el discurso de la leyenda (lo «ficticio») que proyecta una explicación alternativa sobre ese lugar, además de justificar lo ahí sucedido.

Este juego de perspectivas entre diégesis y metadiégesis problematiza aún más el cuento: no sabemos con exactitud qué versión de ese mundo es válida, aunque el anciano asegure que la leyenda es falsa, acentuando también la dificultad por saber cuál personaje es humano o cuál, robot. Acaso el mundo legendario sea como un espejo donde se proyecta, distorsionada, la siniestra Penumbria. Existe la posibilidad de que la hermosa leyenda o simulacro sea la opción más aceptada por los habitantes en la diégesis principal ante una horrenda realidad. Veamos: una vez narrada toda la leyenda, en el diálogo que sostienen el narrador y el anciano leemos:

«Una bella historia. Muy hermosa, de veras. Gracias».
«No hay porqué darlas. Pero *la historia es falsa. La verdadera historia es otra*».
«¿Cómo?»
«Sí. *Glinda nunca ha existido, ni tampoco el rey, ni el hada oscura. Sólo Rudisbroeck es real. Y Penumbria.*»
«Pero... ¿de dónde proviene entonces el nombre de la ciudad?»
«Penumbria siempre ha sido Penumbria. Creí que ya lo sabías.»
«No. Yo pensé que la historia era simplemente una justificación del nombre de la ciudad...»
«Y así lo es. *Por mágica que sea, la historia nos tranquiliza a todos.*»
«Entonces, ¿cuál es la verdadera historia?»
«Ve a la torre de Rudisbroeck y convéncete por ti mismo.» (52-53)

Creo que lo anterior se explica si pensamos en el tipo de información desplegada en una sociedad de control, lugar donde todos los discursos son mediados por el Estado con la finalidad de someter a la población. Ello ocurre cuando sus instituciones crean simulacros, ficciones que toman ciertos signos de lo real en su intento por sustituir a la realidad misma.²⁸ Me parece que esto es lo que sucede con Penumbria: un mundo donde sus habitantes viven fuera de la realidad, al sumergirse en variados entretenimientos, y donde hay conformismo ante la «verdad oficial» de la leyenda, es un lugar al parecer inexistente:

²⁸ Véase nota 2 del Capítulo 1 de este trabajo en torno a Jean Baudrillard (10).

un sitio de autómatas que no posee materialidad, liquidado por su dios-dirigente, Rudisbroeck, quien controla todos los aspectos de la vida.²⁹

A medio camino entre el mito y la Historia, la leyenda funciona para legitimar ciertos aspectos de un pueblo, empleando para ello elementos sobrenaturales, e incluso feéricos como en el presente caso. Al referirse al saber narrativo que tiene su base en el relato folclórico, Jean François Lyotard, en *La condición postmoderna*, señala: «estos relatos populares cuentan lo que se pueden llamar formaciones (*Bildungen*) positivas o negativas, es decir, los éxitos o fracasos que coronan las tentativas del héroe, y esos éxitos o fracasos, o bien dan su legitimidad a instituciones de la sociedad (función de los mitos) o bien representan modelos positivos o negativos (héroes felices o desgraciados) de integración en las instituciones establecidas (leyendas, cuentos)» (52).

En ese sentido, la leyenda —aderezada con elementos maravillosos, feéricos y de la ficción científica: la princesa y el héroe, el castillo y la maldición del hada, el inventor y sus autómatas— constituye una evidencia simbólica negativa del porqué la sociedad de Penumbria funciona así en la diégesis, ante el fracaso de su héroe Rudisbroeck. Estamos ante una historia que intenta justificarse a sí misma con base en la incesante repetición oral del relato: «las palabras [del anciano] fueron brotando... en orden riguroso, lo que me hizo pensar que *no era la primera vez que contaba la historia*» (21).

Esas dos perspectivas (narrador y anciano) se alternan, provocando una mayor confusión entre lo que suponemos como real o ficticio a nivel del discurso, lo cual se extiende al ámbito de lo humano y lo artificial. Una muestra de lo anterior se verifica cuando Rudisbroeck en su torre le dice al protagonista que tendrá sus dos finales de la

²⁹ En las sociedades posindustriales, el capitalismo de libre mercado impulsa nuevas formas de control (que incluyen el ámbito privado) para incitar el consumo exacerbado, con ayuda de los *mass media*, el terrorismo de estado y los aparatos represivos, entre otros.

historia: «uno narrado y otro vivido» (46); es decir, hay dos opciones para interpretar ese mundo. Más adelante, esto se confirma cuando el anciano termina la leyenda y le sugiere a un protagonista deseoso de conocer la verdadera historia: «‘Ve a la torre de Rudisbroeck y convéncete por ti mismo’» (53). Ante la decisión del temeroso narrador de no acudir a la torre, todo queda abierto: ¿Penumbria es creación de Rudisbroeck? ¿El anciano y los demás habitantes son autómatas fabricados por ese inventor? ¿O más bien, la leyenda es verdadera? ¿El protagonista, al recordar y contarnos el relato, tal como lo hace el viejo, no será otro autómata atrapado en ese mundo de pesadilla o, como un reflejo especular, en el nuestro?

En el aspecto temporal del relato, destaca la posición desde la cual parece narrar el protagonista: sumergido en los recuerdos, intenta recapitular su experiencia acaecida en la ciudad de Penumbria, veinte años atrás. Se supone también que los sucesos en la diégesis transcurren, aproximadamente, en un solo día: de las siete de la noche de un día cualquiera a las siete de la noche del día siguiente (de esto nos enteramos por el pacto simbólico establecido entre el narrador y el anciano). Asimismo, a nivel diegético se nos presenta una trama lineal (o no fragmentada) que puede dividirse, como ya mencioné, en tres partes: primero, arranca con la llegada del protagonista a la ciudad y el conocimiento inicial de la leyenda; prosigue después con el repertorio de espectáculos de Papá Fritz; y termina con dos revelaciones: la de Rudisbroeck en su torre y la del anciano una vez terminada la leyenda.

Con todo, lo más interesante del cuento es su lento transcurrir, o esa impresión da. Se logra este efecto, en primer lugar, al postergar el desenlace (el final de la leyenda ligado con la última revelación) mediante la creciente tensión de este relato destinado hacia un final ambiguo y amenazante. En segundo, hay en la historia varias pausas descriptivas,

además de los actos del teatro de Papá Fritz y de la narración de la leyenda, que demoran en cierta medida el relato. Por momentos, el *tempo* narrativo es lento, dadas esas múltiples historias o metarrelatos captados por el protagonista. En apariencia no hay muchas acciones en la diégesis principal, pues todo se centra tanto en el desarrollo de esas historias alternativas como en su recepción. Esto nos sugiere un mundo que, más allá de las acciones, vive para presenciar —de manera automática, cual máquina pre-programada—, un eterno desfile de espectáculos.

En mi opinión lo anterior se explica si pensamos que el tiempo constituye un tema con repercusiones simbólicas en el relato. Esto se relaciona con la maldición que supuestamente pesa sobre la ciudad, denominada también «la ciudad del otoño perpetuo», título a su vez de la primera parte de *Los sueños...*, cuyo efecto es un «‘monumento simbólico: una tarde perpetua’» (52), creado por el hada oscura de la leyenda (o tal vez por el mismo Rudisbroeck) ante la muerte de su hija Glinda a manos de su doble automático. Así, como venganza el hada «‘Para eternizar aquel crimen, elige la hora ambigua que lo precedió, una hora en sombras que en Penumbria anuncia la llegada de la noche: las cinco de la tarde... y dilata, valiéndose de sus poderes, esa hora para siempre. ¿Qué mejor venganza, la de suprimir las mañanas prometiendo eternamente una noche que no llega?’» (52). El nombre de la ciudad se deriva, en efecto, de la palabra *penumbra* que, según la RAE, es una sombra débil que se debate entre la oscuridad y la luz, pues no se sabe con certeza dónde empieza y acaba una u otra (1126).³⁰

³⁰ En la contraportada de la primera edición de *Los sueños de la bella durmiente*, editada por Joaquín Mortiz, se apunta lo siguiente respecto al manejo temporal en la obra: «*Los sueños de la bella durmiente* nos llevan del bosque azul de los simbolistas a los callejones tenebrosos del doctor Caligari [...] donde se desplazan los personajes de Emiliano González, con una lentitud que se vuelve exasperante».

El avance lento de la narración se corresponde así con el tiempo simbólico, las cinco de la tarde, en el cual parece detenida la ciudad. Desde mi punto de vista, ese retraso temporal nos remite a la idea de «el eterno presente», uno de los conceptos manejados por ciertos teóricos para dar cuenta del mundo posmoderno. Fredric Jameson, en *La lógica cultural del capitalismo tardío*, plantea que en la época actual prevalece una nueva dominante cultural: el posmodernismo, poseedor de cuatro rasgos esenciales de los cuales destaco ahora uno en particular: el debilitamiento de la historicidad. Este rasgo, de un lado, se manifiesta en la modificación del pasado que se convierte en un amplio conjunto de imágenes, un ingente *simulacro* fotográfico o un conjunto de espectáculos. Se canibaliza el pasado por medio de modas que matizan lo nostálgico: lo retro y el *remake* en el caso de la arquitectura y el cine. En pocas palabras, no se puede representar el pasado histórico: sólo ideas y estereotipos de éste. Y de otro, ese debilitamiento se manifiesta en la textualidad o escritura esquizofrénica de las producciones culturales posmodernas, donde predomina una práctica azarosa de lo heterogéneo, fragmentario y aleatorio; es decir, prevalece en esas obras la representación del presente puro sin conexión con el tiempo pasado o futuro, mediante la ruptura de la cadena significativa (tal como lo plantea Lacan). Como consecuencia, la obra de arte se lee más por diferenciación que por unificación. Resumiendo, el presente del mundo se sitúa ante el sujeto con una intensidad realzada, intoxicante o alucinógena de la euforia (35-46).³¹

He aquí la conexión de ese «eterno presente» con el mundo de Penumbria y por extensión con la obra de Emiliano González. Para comenzar, los habitantes-autómatas de la

³¹ Esta crisis de la historicidad también es ejemplificada por Jameson cuando analiza algunas de las novelas de Doctorow, como *Ragtime*. Ahora bien, los otros rasgos posmodernos manejados por este intelectual son: 1-. el surgimiento de una nueva superficialidad, 2-. la euforia por la nueva tecnología y 3-. el problema de la percepción del espacio. Con relación a los dos últimos rasgos me detendré en ellos de forma pormenorizada en el siguiente apartado a partir del análisis del espacio en la ficción.

ciudad, sumergidos en la euforia y en el éxtasis del presente, un momento dilatado ya no por la maldición de un hada sino por el proyecto de su creador Rudisbroeck, se convierten en meros espectadores pasivos de la historia, de simulacros como el de la leyenda que parece un espectáculo más de los muchos que ahí se despliegan. Me refiero a un instante eternizado por el poder que producen los simulacros en los habitantes de Penumbria, muy similar al acaecido con el sujeto posmoderno de nuestras sociedades, sometido al poder de los medios masivos de comunicación que lo enajenan.

A ese respecto, resulta significativa la reacción del protagonista cuando contempla la decapitación de la mujer de dos cabezas, una impresión que el autor coloca como una nota explicativa a pie de página: «Todos estos acontecimientos ocurrieron durante una especie de delirio cruel en el que todo era posible y nada sorprendía a nadie» (32). Se refiere a un delirio, o un estado de trance, provocado por la sucesión de imágenes, o fragmentos de historias lanzadas como al azar, de un espectáculo monstruoso que causa repulsión, pero al mismo tiempo fascinación, tal como sucede hoy en día con nuestros espectáculos desplegados en la televisión, el cine, los videojuegos y el internet.

Finalmente, el tema del eterno presente se plasma a lo largo del proyecto creativo de Emiliano González. Esto sucede con *Los sueños de la bella durmiente* y otras obras, donde ya señalé que prevalece el fragmento, lo aleatorio, la parodia y la mezcla. Lo temporal, por tanto, parece perder su valor en el relato para abrir paso a la dimensión espacial, a la multiplicación de escenas e historias que suspenden el tiempo de unos habitantes mecanizados (a la par de monstruosos), cual autómatas diseñados para la contemplación. Si en «Horacio Kalibang» el manejo temporal proporcionaba algunos indicios del futuro por venir de una sociedad masificada en los inicios de su proceso industrial y moderno, en «Rudisbroeck» se confirman, y se recrudecen, sus efectos perniciosos derivados de un

modelo capitalista que prometía el progreso, pero que sólo produce seres alineados, autómatas a quienes controlar, mientras los despoja de su pasado y de un futuro mejor.

En el espacio de «Rudisbroeck o los autómatas», se proyecta un mundo artificial y decadente, lo cual incide en la incertidumbre que rodea a la identidad, humana o mecánica, de sus personajes. El cuento se desarrolla en la maravillosa ciudad de Penumbria, un lugar que me hace pensar en ciertas ciudades fantásticas de la tradición literaria: la Carcosa de Bierce, la Yann de Dunsany, la de los Inmortales de Borges o ciertas ciudades misteriosas de Calvino.³² En esa ciudad el protagonista se mueve en algunos espacios abiertos (como sus calles donde contempla la catedral o el cementerio, espacios góticos por excelencia), pero sobre todo se desplaza en espacios cerrados, como la tienda de Mefisto, la *Mansión del Zu*, el teatro de la ciudad y la torre de Rudisbroeck, adonde acontecen gran parte de los sucesos. Los espacios cerrados coinciden con la atmósfera opresiva y siniestra que se percibe a lo largo de la historia, pues Penumbria representa el lugar de la corrupción, de la depravación de sus habitantes sumidos en los placeres del horror, así como en la violencia sangrienta.

Destaco un primer aspecto del espacio que concuerda, además, con la idea de un lugar atrapado en un instante: la representación de ese mundo como si se tratara de una pintura: «También sentimos [nos dice el narrador], pasado un rato, que la realidad tiene la textura, el color y la luz de un cuadro: la realidad *es* un cuadro y nosotros formamos parte de él» (15-16).³³ Se proyecta, así, un mundo ficcional semejante a la pintura de una ciudad

³² En *Las ciudades invisibles* (1972), Ítalo Calvino nos presenta un inventario de ciudades fantásticas contadas por el personaje Marco Polo al rey de los tártaros Kublai Khan. Resulta factible que González conociese este libro. Otro referente de la ciudad, aceptado por el autor en su *Historia mágica de la literatura I*, son *Las mil y una noches*, en especial, el relato «La prodigiosa historia de la ciudad de bronce» donde se nos presenta una ciudad sometida también a una maldición: todos sus habitantes, junto con sus objetos y edificaciones, están inmovilizados pues están convertidos en estatuas de bronce.

³³ En el original este verbo se halla en cursiva.

o cadáver en descomposición Debe recordarse que la poética del autor se basa, en esencia, en la propuesta decadentista que pondera la parte por el todo, es decir, la fragmentación del discurso. Estamos, pues, ante una estética de la descomposición que afecta en este caso al espacio y a los acontecimientos sucedidos ahí. Lo anterior se refleja en una obra pictórica donde se plasman, en múltiples espacios, una serie de imágenes semejantes a las producidas en los sueños: caóticas y delirantes como sucede en las pesadillas.

En este punto, me parece pertinente mencionar la escena del teatro donde se proyecta un cuadro de Lawrence Alma-Tadema, *Las rosas del Heliogábalo* (1888), porque resume espléndidamente la propuesta de Emiliano González tanto en el cuento como a lo largo de todo el libro de *Los sueños de la bella durmiente*. En una breve nota a pie de página, el autor nos menciona que el secreto de Alma-Tadema reside en «el realismo, insultantemente fotográfico, de sus cuadros al óleo, que nos ofrecen estampas de calidad onírica en donde el Todo ha sido sacrificado a las partes, como frecuentemente ocurre en los sueños» (33).³⁴

Y precisamente esto es lo que sucede en el mundo decadente de «Rudisbroeck»: en el espacio de la ficción se despliegan un conjunto de imágenes y escenas (el espectáculo de Papá Fritz, sobre todo) que parecen aisladas y desconectadas del todo (sin apenas una lógica que las una), como en un sueño delirante, pero con un ideal común: detrás de esas escenas, se esconde la depravación y el placer de quienes observan esos espectáculos —en gran parte sangrientos—, así como en el cuadro de Tadema el depravado emperador Heliogábalo se complacía en contemplar a sus hermosos efebos (o niñas locas) sumergidos

³⁴ Lawrence Alma Tadema (1836-1912) fue un pintor de escenas clásicas de enorme contenido decadentista. Uno de sus cuadros más famosos es el que parece aludir González en el cuento, el cual se basa en la vida del depravado emperador romano Heliogábalo. Su obra destaca, sobre todo, por presentar imágenes de un gran realismo, muy semejantes a las fotografías.

en un baño de rosas. Se reitera entonces la idea de que lo sucedido en Penumbria es como un cuadro decadentista en plena descomposición.³⁵

A la idea de un cuadro que muestra un mundo artificial y en desintegración, eternizado en un instante y fragmentado en numerosas escenas, se une la de un espacio favorable para la contemplación, para el espectáculo. Si en «Horacio Kalibang» el teatro de autómatas de Baum proyecta un mundo que se confunde con el nuestro, al grado de reproducirlo con gran exactitud, en «Rudisbroeck» se intensifica ese efecto por medio de las piezas representadas en el teatro de la ciudad, proyectándolo, creo, hacia un espacio virtual muy similar al que acompaña a nuestras sociedades tecnológicamente avanzadas.

Fredric Jameson interpreta esto con base en otros dos rasgos de la posmodernidad: el problema de la percepción del espacio y lo sublime tecnológico. El primero se refiere a una incapacidad del sujeto para cartografiar la gran red comunicacional, multinacional y descentrada en la que se halla atrapado. Ante esto, debe desarrollar nuevos órganos (o formas) de percepción para aprehender el espacio virtual posmoderno. Y el segundo implica lo *sublime*, un tipo de sensibilidad estética del hombre posmoderno ante la Máquina (que desplaza a la antigua Naturaleza moderna). En la tercera fase del capitalismo (posindustrial o de los capitales multinacionales), nos hallamos ante máquinas de reproducción (generadoras de simulacros) más que de producción. La tecnología de la sociedad postmoderna, en consecuencia, es hipnótica y fascinante, porque ofrece un

³⁵ En la *Antología del decadentismo. Perversión, neurastenia y anarquía en Francia (1880-1900)*, el investigador Claudio Iglesias apunta en su prólogo que para los decadentes el texto literario es como un tóxico, porque su principal cualidad es corromper; y donde además el margen enfermizo del discurso literario se refleja también en la forma (13). Esto, a su vez, conlleva, a la ruptura de los géneros literarios; por ejemplo, a lo largo de *Los sueños de la bella durmiente*, se combinan prosa, ensayo y poesía. Iglesias agrega: «Lo orgánico se corrompe y aparece lo singular; los géneros se corrompen y dejan paso al poema en prosa, anómico y contagioso. Vocación, desorden, alteración y agonía confluyen en este *style de décadence* cuya envergadura trasciende la curiosidad del filólogo» (15).

esquema de representación para comprender la red de poder y control, difícil de aprehender por nuestra mente (*La lógica cultural...*, 62).

Aplicado al mundo de Penumbria, esto significa una sociedad hipnotizada por el poder del simulacro que los múltiples actos y escenas hacen posible al transformar en espectáculo la violencia, las mutilaciones y lo absurdo. De principio a fin del relato se remarca el carácter artificial de ese lugar: estamos asistiendo a una especie de programa televisivo de horror, cuya transmisión corre a cargo del narrador-protagonista, donde lo virtual se confunde con lo real y lo humano, con lo robótico. Las abruptas y mágicas transiciones de un acto al siguiente, como en el cuadro de Tadema, la tele-transportación de un sitio a otro, como en el viaje de la torre a la taberna que realiza el narrador, la telepatía practicada por Rudisbroeck para hurgar en la mente de otros, todas esas técnicas nos remiten, aparte de conectarse con la idea de un universo mágico y maravilloso, con la idea de una realidad virtual generada y controlada por un poder que escapa a la comprensión de los habitantes de Penumbria, pero que les resulta fascinante.

Para terminar, en *La sociedad del espectáculo*, Guy Debord afirma: «La realidad surge en el espectáculo, y el espectáculo es real; esto implica también un mundo invertido: lo verdadero es un momento de lo falso; el espectáculo es la afirmación de la apariencia y la afirmación de toda vida humana, y por tanto social, como simple apariencia» (10-11). El habitante-espectador de Penumbria es un consumidor de ilusiones en un espacio virtual, a tal grado que él mismo también puede ser una ilusión o una apariencia de lo humano que deviene en lo mecánico.

A través de la enunciación, del tiempo y del espacio, Emiliano González apunala la caracterización de los personajes del cuento, al problematizar aún más la noción de una identidad humana o artificial. A mi juicio el juego de perspectivas narrativas, elaborado a

partir de la comparación-contraste entre diégesis y metádiegesis que plasma la lucha por el control del discurso; así como el lento transcurrir de la historia, atrapada en «el eterno presente», y la fragmentación mediante múltiples escenas de un espacio orientado al espectáculo, todos esos elementos nos sugieren un mundo virtual sometido al control de un poder incomprensible para sus habitantes; un imperio artificial creado por Rudisbroeck, muy semejante a nuestro mundo posmoderno, donde se proyectan entretenimientos virtuales adictivos para sujetos semejantes a máquinas pre-programadas de consumo.

4. La pesadilla de la Historia

Por todos los datos expuestos hasta ahora, Emiliano González nos presenta en su cuento la historia de un mundo virtual, Penumbria, creado tal vez con el propósito de divertir a su posible inventor, Johan Rudisbroeck. En un universo donde predomina el simulacro y lo aparente, extendidos a todos los niveles del relato, creo que se refuerza la idea de unos personajes con identidades inestables, entre lo humano y lo automático, con base en la fusión de éstos con los espectáculos de la ciudad, controlados por un poder oscuro que no admite réplica. Hay, en ese sentido, un paralelismo muy significativo entre lo sucedido en la ficción y nuestro mundo, lo que me permite expresar que Penumbria y sus habitantes-automatas constituyen la metáfora de la deshumanización provocada, en este caso, por el capitalismo posindustrial en la era posmoderna. Aquí resulta muy significativo que, en su intento por alejarse de la representación convencional y realista, lo cual constituye una evasión, González proyecte un universo simbólico que sintetiza, hasta cierto punto, la sociedad donde vivimos: una pesadilla en la cual se reniega de la Historia, del pasado y del futuro.

Desde mi punto de vista hay dos personajes del relato que condensan en buena medida esa noción de lo virtual: uno es el narrador-protagonista cuyo deambular aleatorio en su búsqueda de respuestas lo conduce a un espacio fragmentado con múltiples escenas y con seres que acaso sean también simulacros; y otro, la androide Glinda II, quien al asesinar a la princesa Glinda y luego sustituirla para consumir su amor con Rudisbroeck en el mundo de la leyenda, proyecta a nivel simbólico el asesinato de lo real, sustituido ahora por lo artificial, tanto en el universo de Penumbria como en el nuestro: una puesta en abismo que recalca la confusión entre lo que suponemos como realidad o simulacro. Lo anterior se relaciona con la búsqueda sinsentido del sujeto posmoderno, convertido quizá en un autómatas más, el cual parece fusionarse con los entretenimientos proyectados por los medios masivos de comunicación convencionales y, ahora, por el ciberespacio, que sustituyen lo real.

Todo esto coincide además con la enunciación del relato, donde el discurso «oficial» (la leyenda regulada por Rudisbroeck con ayuda del anciano) lucha por mantener la hegemonía de lo virtual frente a la delirante «realidad» de la ciudad. Esa noción de control se subraya con la proyección espacio-temporal del relato. Penumbria, la ciudad del otoño perpetuo o de «el eterno presente», se sumerge en una especie de trance provocado por su descomposición espacial donde se despliegan anárquicamente numerosos espectáculos que suspenden el tiempo. Al fusionarse con esos entretenimientos, los habitantes son sometidos por su potencial creador, Rudisbroeck, y convertidos así en autómatas.

Esta sociedad guarda una semejanza notable con la proyectada en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de Philip K. Dick, como ya he mencionado a lo largo del apartado. Tiene similitudes incluso con la novela *Simulacron* (1965) o la película *Matrix*

(1999), por mencionar otros posibles vínculos estéticos. En el mundo distópico de K. Dick hay un canal televisivo del Estado que durante todo el día pasa el mismo programa, el amigable Buster y sus amigos amigables. De hecho, este programa compite abiertamente con otro aparato ideológico muy importante en toda cultura, como bien apuntaba Althusser: la religión, representada por el mercerismo que, curiosamente, se verifica en una fusión empática con un aparato (especie de realidad virtual) en la cual el sujeto se sumerge en una experiencia mística ascendiendo una cumbre mientras es apedreado por otros. Estamos, pues, ante una lucha encarnizada entre dos aparatos ideológicos poderosos que compiten en la novela por el control del sujeto.

En el caso de «Rudisbroeck» se nos insinúa la fusión, próxima a lo místico-religioso, de sus habitantes con los espectáculos grotescos de la ciudad, que además implica la unión entre el creador y sus invenciones. Y se cumple ese objetivo con base en el morbo que generan el horror y lo *gore*. La relación del teatro de Papá Fritz con el Gran Guiñol francés creado a fines del siglo XIX nos revela el poder que ejercen lo sangriento y la violencia para generar el éxtasis y el sometimiento de las masas. El teatro de Penumbria presenta marionetas humanas (similares a sus habitantes-autómatas), manejadas acaso por el siniestro binomio Papá Fritz-Rudisbroeck, las cuales muestran el lado más oscuro del ser humano. Esto confirma el carácter alienante de ese universo, muy semejante a nuestro mundo capitalista convertido también en un espectáculo degradante y en un objeto más de consumo y de grosero culto a lo material³⁶.

³⁶ Fundado en 1897 por Oscar Metenier, el Gran Guiñol, un teatro popular parisino, presentaba «piezas teatrales de 10 a 40 minutos de duración en donde las historias de crímenes, sexo, violencia; muerte, degeneración, pobreza y sadismo fueran el tema central. Aderezado con una buena dosis de efectos especiales tales como baños de sangre, tripas, decapitaciones y mutilaciones en general». Las obras fueron escritas en su mayoría por André de Lorde, conocido como el príncipe del terror. Este autor destacó con varias piezas, como *El jardín de los suplicios*, *Al teléfono* y *Laboratorio de alucinaciones*. Véase «El teatro del horror: El Gran Guiñol», de Lucía Romero. Web <<http://thecitylovesyou.com/cinereX/el-teatro-del-horror-el-gran-guinol/>>.

Si en «Horacio Kalibang» asistimos al teatro de Baum que nos auguraba la posible mecanización del sujeto en un futuro próximo ante el avance de la modernidad, la ciencia positivista y el capitalismo industrial, en «Rudisbroeck» acudimos a su amarga confirmación, potenciada por sus marionetas-autómatas que sustituyen literalmente a lo humano en un mundo virtual, producto de un capitalismo posindustrial que pondera el simulacro y la sociedad del espectáculo. Asimismo, en el cuento de González, los autómatas con sus actos de canibalismo (como sucede en *La cristofagia* o *Dos pájaros de un tiro*), o con su carácter animal y monstruoso (Braulio y Mefisto), constituyen una nueva variante del Calibán shakesperiano (o caníbal): un salvaje producido por la cultura posindustrial, acaso más deshumanizado y bárbaro que el propio Kalibang industrial de Holmberg. Al analizar estas dos narraciones el fracaso del proyecto moderno, iniciado en el siglo XVIII, resulta evidente. Una sociedad que lejos del progreso deviene en la automatización de lo más oscuro de sus comportamientos en «Rudisbroeck» no puede considerarse humana. La pesadilla de la Historia, tal como sucede en este sueño (o relato) visionario de Emiliano González, constituye el callejón sin aparente salida al que se enfrenta tanto su protagonista como nosotros: estamos atrapados en el simulacro y la apariencia en un eterno instante, donde el pasado y el futuro no existen, donde lo real y la verdad se disuelven.

La violencia es un tema central en el desarrollo de «Rudisbroeck», no porque se manifieste como tal en ese mundo, sino porque se muestra como un espectáculo, al cual se entregan sin pudor sus habitantes. Es decir, dentro de la historia principal del cuento, tenemos otra ficción sangrienta que se ha de representar. En Penumbria se presenta Papá Fritz y su Gran Guiñol, «en un espectáculo inolvidable de pornografía mágica» (*Los sueños* 26). La referencia al Gran Guiñol francés, de Metenier, es evidente, y las piezas a representar son dignas de ese teatro. Debo señalar que el Gran Guiñol influyó en intelectuales como George Bataille, escritores como Salvador Elizondo y cineastas como Alejandro Jodorowsky.

CONCLUSIONES

Una de los principales obstáculos al efectuar esta investigación se relacionó con las posibles nociones de lo humano y de lo artificial: ¿cómo definir ambas categorías? Al tratarse de conceptos que no pueden ser fijados con precisión, las interpretaciones, en cierta medida, se multiplican. En ese sentido, la identidad resulta difícil de conceptualizar, ya que nos remite a la noción de la subjetividad: ¿el androide replica la subjetividad humana o genera una distinta? Para empezar, las respuestas a dichas cuestiones acaso varían, según la perspectiva empleada: la psicológica, la religiosa, la filosófica y, por supuesto, la literaria.

Así, a lo largo de este trabajo la figura del misterioso autómatas nos ha proporcionado una oportunidad invaluable: investigar las posibilidades ofrecidas por el arte literario para representar nuestra condición humana, acaso siempre cambiante y problemática, que se replica en la del personaje artificial. En concreto, el autómatas como metáfora de la deshumanización cobra sentido si pensamos en las repercusiones que tiene el empleo de la tecnología en nuestra sociedad capitalista, la cual ha transitado de la producción industrial y automatizada en serie (siglo XIX) hasta la creación de simulacros y espectáculos virtuales (siglos XX y XXI), propia de la era posindustrial.

Esa pérdida de valores humanos (como la empatía, la libertad, la igualdad o la fraternidad, por mencionar algunos) simbolizada por el androide resulta pertinente, pues el ideal de progreso proclamado en la época ilustrada con su proyecto moderno, basado a su vez en la razón instrumental de la ciencia, muestra sus contradicciones cuando el ser artificial pone en duda las ventajas de una modernidad súper tecnológica que, al mismo

tiempo, produce sujetos y condiciones materiales degradados, es decir, sociedades alineadas, frías y mecánicas, basadas sólo en la eficiencia del sistema económico.

Creo que tanto en el relato de Holmberg como en el de González se demuestra, acertadamente, esa inhumanidad mediante un proceso especular de inversión: el hombre pierde sus cualidades humanas en la medida que las transfiere a su contraparte mecánica, mientras el androide pierde las suyas y las transfiere al hombre. Ello permite la creación de una ambigua zona en la que la identidad queda suspendida, permitiendo la metáfora. Por ejemplo, en el caso de «Horacio Kalibang» la posible existencia de numerosos autómatas en nuestro mundo, sin apenas darnos cuenta; la confusión de identidades entre el creador de los autómatas y el de la narración (Fritz-Baum); el misterioso comportamiento de los androides, principalmente la pérdida de centro de Kalibang; el nombre mismo de la máquina que nos remite al del Calibán shakesperiano, una inversión del buen salvaje en la que ahora el nuevo salvaje tecnológico amenaza con devorar al propio ser humano (como bien señalan Rodó y Darío), todo ello nos sugiere que en el incipiente desarrollo de la producción industrial en serie se crean, al mismo tiempo, seres humanos automatizados, irracionales y materialistas. Se trata de una gran paradoja si pensamos que la tecnología es parte inherente del ser humano, una extensión de su propio cuerpo limitado, una solución que debería permitirle vivir en mejores condiciones. Cuando la multiplicación y el mal uso de los androides se vuelven contra sus creadores humanos imperfectos, como en el caso del Kalibang holmberguiano, queda en suspenso los supuestos beneficios de la modernidad.¹

Mientras tanto en «Rudisbroeck» se da un paso más allá en la representación del ser artificial: en el proceso de inversión, el hombre se fusiona, de manera casi total, con sus

¹ Esto se refleja también en la maquinización de lo social: el mundo sometido al poder que marca la máquina de producción industrial cuyos primeros paradigmas son las películas *Metrópolis*, ya mencionada a lo largo de esta investigación, y *Tiempos modernos* (1936), dirigida por Charles Chaplin.

productos tecnológicos, como sucede en la cinta *Blade Runner*, en una especie de realidad virtual grotesca, pues Penumbria constituye un mundo decadente donde la violencia y la crueldad son parte de los espectáculos de la ciudad. La confusa identidad del dios-creador Rudisbroeck se proyecta en la del anciano-narrador que nos presenta una leyenda, la cual constituye una versión alternativa sobre ese universo. Si a ello agregamos la maldición a la que se halla sometida la ciudad (eternamente entregada a la misma hora: las cinco de la tarde), lo que nos remite a la noción del eterno presente, y la proyección de un espacio fragmentado en diversos espectáculos, se presenta en el cuento algunas características de la narrativa posmoderna, muy afín con la idea de una sociedad descentrada, donde el sujeto ha perdido sus atributos (como es el caso del anónimo narrador) y donde hay un discurso fragmentado y caótico (como en los cuadros y obras literarias decadentistas). Estamos, pues, ante una fusión entre seres humanos y máquinas tan profunda, que resulta difícil diferenciar entre la identidad humana y la robótica, como parte de una sociedad de control.

La ambigua identidad del autómatas, en ambos relatos, nos demuestra que el ser humano ha ido perdiendo su condición de sujeto: todas las cualidades que lo definen como tal se difuminan progresivamente. Esto lo observamos en nuestras sociedades que se han automatizado en todos los niveles. En la frontera entre lo fantástico y la ciencia ficción, entre la amenaza ambigua y un porvenir apocalíptico, entre lo siniestro y un mundo posible, el autómatas nos recuerda que nuestras propias creaciones tecnológicas pueden escapar de nuestro control. De igual modo, si los avances tecnológicos del proyecto moderno no van acompañados del progreso moral y material tangibles, las sociedades que los emplean no funcionan, tal como sucede con los pueblos latinoamericanos que de por sí presentan un retraso en su intento por integrarse al proyecto moderno.

Precisamente, un escollo que se me presentó a lo largo de este trabajo se vincula con el manejo de las categorías de lo moderno y lo posmoderno en América Latina. Si ya en sí mismas estas nociones son discutibles (emitidas desde los países del primer mundo que nos colonizan culturalmente), el aplicarlas al mundo hispanoamericano acaso resulte una distorsión. Por ello, intenté relacionar, por ejemplo, la modernidad proyectada en el cuento de Holmberg con ciertas obras sobre el tema producidas por autores de nuestro continente.

Y pese a que en no ahondé lo suficiente en el concepto de posmodernidad desde una visión latinoamericanista para analizar el relato de González, intuyo que en su obra se proyecta cómo la identidad del ser hispanoamericano se va diluyendo, al sumergirse en las redes mundiales de la globalización tecnológica y cultural, las cuales uniformizan nuestras experiencias con las de sus referentes occidentales (europeos y estadounidenses, principalmente), tal como sucede con los medios masivos de comunicación que nos controlan mediante entretenimientos repetitivos (similares también a los espectáculos sangrientos de Penumbria), copiados del exterior.² En general, no es casual que tanto en la propuesta de Holmberg como en la de González las historias se desplieguen en ciudades europeas (Berlín) o exóticas (Penumbria, ciudad con tintes del gótico anglosajón), pues los modelos a seguir por ambos autores emanan, indudablemente, de la tradición literaria occidental, acaso en un intento por integrarse al proyecto moderno, iniciado en la época ilustrada, en su vertiente cultural.

² En el artículo «¿Posmodernidad en Latinoamérica?» se afirma lo siguiente: «El sociólogo chileno, J. J. Bruner, es enfático al hacer referencia a cómo los *mass media* habrían construido en Latinoamérica una hiperrealidad simbólica, en donde los significantes ya no remiten a significados de la vida real, sino a significantes desterritorializados. ¿Cuál es la consecuencia de ello?, pues, que la socialización del individuo, explica Carlos Beorlegui, se remite en gran parte a criterios y pautas transnacionales de comportamiento, distanciándose de su propia cultura. La cultura se transforma en una especie de Frankenstein hipertrofiado donde lo nacional y lo transnacional se confunden y terminan sujetando al sujeto a una vida simulada, una vida virtual». Consúltase en el blog Filosofía News. Web. <<http://filosofianews.blogspot.mx/2011/07/posmodernidad-en-latinoamerica.html>>.

En fin, invito a los investigadores a continuar con el estudio de los personajes artificiales en la literatura hispanoamericana, pues se trata de un campo, al día de hoy, poco explorado. Hay todavía numerosas obras sobre robots, androides, ciborgs y autómatas que esperan ser analizadas, desde diferentes perspectivas. Así, más allá del análisis narratológico empleado en este trabajo, propongo, por ejemplo, los estudios culturales, las posibles interpretaciones simbólicas, los enfoques sociológicos, la teoría de la recepción, etc., para emprender esa tarea. El potencial de significación del personaje artificial, en suma, resulta inagotable, pues él metaforiza con gran acierto nuestros deseos y temores más escondidos.

BIBLIOGRAFÍA

1. DIRECTA

- GÓNZALEZ, Emiliano. *Almas visionarias*. México: Fondo de Cultura Económica, 1987.
- *Casa de horror y de magia*. México: Joaquín Mortiz, 1989.
 - *Ensayos*. México: Fondo de Cultura Económica, 2009.
 - *Historia mágica de la literatura I*. México: Editora y distribuidora Azteca, 2007.
 - *Los sueños de la bella durmiente*. México: Joaquín Mortiz, 1978.
 - *Neon City Blues seguido de la muerte de Vicky M. Doodle*. México: Alfaguara, 2000.
 - y Beatriz Álvarez Klein. *El libro de lo insólito* (1989). México: Fondo de Cultura Económica (Colección Popular # 409), 2ª edición 1994.
- HOLMBERG, Eduardo Ladislao. *Cuentos fantásticos*. Ed. Antonio Pagés Larraya. Buenos Aires: Hachette, 1957.
- *Dos partidos en lucha: fantasía científica* (1875). Intr. y selec. de apéndices Sandra Gasparini. Buenos Aires: Corregidor (Colección Voces y Letras del Plata), 2005.
 - *Eduardo L. Holmberg: cuarenta y tres años de obras manuscritas e inéditas (1872-1915): sociedad y cultura de la Argentina moderna*. Ed. Gioconda Marún. Madrid: Iberoamericana; Frankfurt am Main: Vervuet, 2002.
 - *El tipo más original y otras páginas*. Ed., notas y posfacio de Sandra Gasparini y Claudia Roman. Buenos Aires: Ediciones Simurg, 2001.
 - *Horacio Kalibang o los autómatas*. Buenos Aires: [s.n.], 1879, 16 p.
 - *Viaje maravilloso del señor Nic-Nac al planeta Marte* (1875). Buenos Aires: Colihue: Biblioteca Nacional de la República Argentina, 2006.

2. INDIRECTA

SOBRE EMILIANO GONZÁLEZ

- DOMÍNGUEZ MICHAEL, Christoph. «Los raros de Emiliano González». *Proceso*, 4 de julio de 1987 [Redacción]. <<http://www.proceso.com.mx/146480/los-raros-de-emiliano-gonzalez>>. Consultado en noviembre de 2016.
- «González Campos, Emiliano». Lara Váldez, Josefina y Rusell M. Cluff. *Diccionario biobibliográfico de escritores de México (1920-1970)*. México: INBA / Universidad Veracruzana / Brigham Young University, 1994. 197-198.
- MANDUJANO JACOBO, Pilar. «González, Emiliano». *Diccionario de escritores mexicanos. Siglo XX: desde las generaciones del Ateneo y novelistas de la Revolución hasta nuestros días*. Ed. Aurora Ocampo. México: UNAM / Instituto de Investigaciones Filológicas, 2004. 194-196.
- MONTERROSO, Augusto. «La literatura fantástica en México». *Literatura y vida*. México: Alfaguara, 2004. 61-78.
- OLVERA VÁZQUEZ, Jorge. «Aquelarre en los bosques narrativos. La poética de lo fantástico en los cuentos de Emiliano González». Tesis de doctorado. Universidad Nacional Autónoma de México, 2011.
- RUIZ, Bernardo. «Los sueños de la bella durmiente». *Proceso*, 13 de enero de 1979 [Redacción]. <<http://www.proceso.com.mx/125205/los-suenos-de-la-bella-durmiente>>. Consultado en mayo de 2017.
- SERRATO CÓRDOVA, José Eduardo. «El imaginario gótico en dos autores mexicanos: Emiliano González y Ernesto de la Peña». *Isla Flotante*, Vol. 5 (2013): 27-44. Web.

- <<http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/1517/IMAGINARIO%20GOTICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Consultado en octubre de 2017.
- TORRES, Vicente Francisco. «Nota introductoria». *El discípulo: una novela de horror sobrenatural*. Emiliano González. México: UNAM / Coordinación de difusión cultural. Dirección de literatura, 2010. 3-5.
- SOBRE EDUARDO LADISLAO HOLMBERG
- ANASTASIO. «Horacio Kalibang [feb. 1879, *El Albúm del Hogar*]». *El tipo más original y otras páginas*. Ed., notas y posfacio de Sandra Gasparini y Claudia Roman. Buenos Aires: Ediciones Simurg, 2001. 60-61.
- BRUNO, Paula. «4. Eduardo Holmberg». *Pioneros culturales de la Argentina. Biografías de una época, 1860-1910*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2011. 147-223.
- DÍAZ, Mónica B. «Lo fantástico en un cuento de Eduardo Holmberg». *Gramma*, Vol. 10, No.30 (1998): 8-15. <<http://p3.usal.edu.ar/index.php/gramma/article/view/506/621>>. Consultado el 25 de julio de 2015.
- FERNÁNDEZ, Teodosio. «La fantasía de Eduardo Ladislao Holmberg». *Narrativa fantástica del siglo XIX (España e Hispanoamérica)*. Coord. Jaume Pont Ibáñez. Madrid: Editorial Milenio, 1997. 277-286.
- GASPARINI, Sandra. «Fantasía y ciencia en la literatura argentina del siglo XIX: Eduardo L. Holmberg». *Escritos*, Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje (BUAP). Número 21, enero-junio de 2000: 91-104. <http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/work/sites/escritos/resources/LocalContent/33/1/pags91-104.pdf>. Consultado en marzo de 2017.
- . «La voz de la máquina». *Espectros de la ciencia. Fantasías científicas de la Argentina del siglo XIX*. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor, 2012. 177-193.
- GUZMÁN CONEJEROS, Rodrigo. «Eduardo Ladislao Holmberg: Entre la ciencia y la ficción». *Filigranas de cera y otros textos*. Ed. crítica, compilación y estudio preliminar de Enriqueta Morillas Ventura y Rodrigo Guzmán Conejeros. Buenos Aires: Ediciones Simurg, 2000. 37-62.
- HAHN, Óscar. «Comentario» (a «Horacio Kalibang o los autómatas»). *Fundadores del cuento fantástico hispanoamericano*. Santiago de Chile: Editorial Andres Bello, 1998. 168-178.
- HOLMBERG, Luis. *Holmberg, el último enciclopedista*. Buenos Aires: Francisco A. Colombo, 1952.
- IGLESIA, Cristina. «Notas sobre Holmberg». *La violencia del azar: ensayos sobre literatura argentina*. Cristina Iglesia. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2003. 141-154.
- LARRAYA, Pagés. «Estudio preliminar». *Cuentos fantásticos. Eduardo L. Holmberg*. Buenos Aires: Hachette, 1957. 7-98.
- LÓPEZ MARTÍN, Lola. «Lo sensible y lo suprasensible en Eduardo Holmberg». Web. <<http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/2183/11379/1/CC-78%20art%2042.pdf>>. Consultado el 29 de julio de 2015.
- MARÚN, Gioconda. «Introducción». *Eduardo L. Holmberg: cuarenta y tres años de obras manuscritas e inéditas (1872-1915): sociedad y cultura de la Argentina moderna*. Ed. Gioconda Marún. Madrid: Iberoamericana; Frankfurt am Main: Vervuet, 2002. 13-42.
- MESA GANCEDO, Daniel. «El gabinete de autómatas. Horacio Kalibang de Eduardo L. Holmberg». *Extraños semejantes. El personaje artificial y el artefacto narrativo en la literatura hispanoamericana*. Zaragoza: Prensas universitarias de Zaragoza, 2002. 163-203.
- MONTSERRAT, Marcelo. «La sensibilidad evolucionista en la Argentina decimonónica». *La ciencia argentina. Textos, contextos e instituciones*. Comp. Marcelo Montserrat. Buenos Aires: Manantial, 2000. 203-220.
- RISCO, Antón. «Los autómatas de Holmberg». *Mester*, vol. 19, No. 2 (1990): 63-70. Web. <<https://escholarship.org/uc/item/309270nf>>. Consultado en julio de 2017.

- RUIZ, Horacio Eduardo. «Capítulo I. La intersección de discursos ficcionales y positivistas en la escritura de Eduardo Ladislao Holmberg». *Literatura argentina y epistemología: Interdiscursividad positivista, tecnológica y jurídica*. Horacio E. Ruiz. Buenos Aires: FEPAL, 2011. 35-51.
- SALTO, Graciela Nélica. «Otro Calibán: *Horacio Kalibang o los autómatas*». *Casa de las Américas*, 209, octubre-diciembre de 1997: 32-39. <<https://es.scribd.com/document/363226572/Salto-Otro-Caliban-Horacio-Kalibang-o-los-automatas-pdf>>. Consultado en septiembre de 2017.

TEÓRICO-CRÍTICA

- AGUSTÍN, José. *La contracultura en México. La historia y el significado de los rebeldes sin causa, los jipitecas, los punks y las bandas*. México: DeBolsillo, 2007.
- ALONSO BURGOS, Jesús. *Teoría e historia del hombre artificial. De autómatas, cyborgs, clones y otras criaturas*. Madrid: Ediciones Akal, 2017.
- ALTAMIRANO MEZA, Gerardo. «De machina machinarum: Autómatas orientales en algunas narraciones medievales». *Otredades alteradas. Revista virtual del posgrado en letras*. UNAM. <http://www.filos.unam.mx/POSGRADO/programa/letras_otredades/gerardo.html>. Consultado en julio de 2016.
- AMARTIN-SERIN, Annie. *La création défiée. L'homme fabriqué dans la littérature*. Paris: Presses Universitaires de France, 1996.
- BALL, Philip. *Contra natura. Sobre la idea de fabricar seres vivos*. Trad. Víctor V. Úbeda. Madrid: Turner Noema, 2012.
- BAUDRILLARD, JEAN. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós, 2007.
- . *El crimen perfecto*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1996.
- BRAVO-VILLASANTE, Carmen. «Prólogo». Hoffmann, E. T. A. *Los autómatas*. Trad. Carmen Bravo-Villasante. Barcelona: José J. de Oñaleta, 2010. 9-17.
- BRONCANO, Fernando. *La melancolía del ciborg*. Barcelona: Herder, 2009.
- y Hernández, David, eds. *De Prometeo a Frankenstein. Autómatas, ciborgs y otras criaturas más que humanas*. Madrid: Evohé Didaska, 2012.
- BROWN, J. Andrew. *Cyborgs in Latin America*. New York: Palgrave, Mac Millan, 2010.
- . «Humanismo cyborg: El poshumano letrado en América Latina». *Revista de crítica literaria latinoamericana*. Vol. 34, No. 68 (2008): 19-32.
- BUENO GÓMEZ-TEJEDOR, Sonia y Peirano, Marta, eds. *El rival de Prometeo. Vidas de autómatas ilustres*. Madrid: Impedimenta, 2009.
- CANO, Luis C. *Intermitente recurrencia: La ciencia ficción y el canon literario hispanoamericano*. Buenos Aires: Corregidor, 2006.
- CAPANA, Pablo. *El sentido de la ciencia-ficción*. Buenos Aires: Editorial, 1969.
- CHÁVEZ, José Ricardo. *Andróginos. Eros y ocultismo en la literatura romántica*. México: Universidad Autónoma de México; Instituto de Investigaciones Filológicas, 2005.
- DARÍO, Rubén. *El triunfo de Calibán*. Biblioteca Virtual Universal, 2003/1898. Web. <<http://www.biblioteca.org.ar/libros/155.pdf>>. Consultado en julio de 2017.
- DEBOARD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Trad. Revisada por Maldejo para el Archivo Situacionista Hispano, 1998/1967. Web. <<http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/Societe.pdf>>. Consultado en octubre de 2017.
- DOLEZEL, Lubomir. «Referencia ficcional: mimesis y mundos posibles». *Estudios de poética y teoría de la ficción*. Trad. Joaquín Martínez Lorente. Murcia: Servicio de Publicaciones Universidad de Murcia, 1999. 111-123.
- ECHVERRÍA, Bolívar. «Modernidad en América Latina». *Vuelta de siglo*. México: Era, 2006. 195-217.

- MIRCEA, Eliade. «Mefistófeles y el Andrógino o el misterio de la totalidad». *Mefistófeles y el Andrógino*. 30-47. Web. <<http://viejotopo.org/Biblioteca%20Virtual/Eliade%20-%20Mefistofeles%20Y%20El%20Androgino.PDF>>. Consultado en noviembre de 2017.
- FORSTER, E. M. «III. La gente [Los personajes]». Versión castellana Guillermo Lorenzo. Barcelona: Editorial Debate, 2000. 50-86.
- FREUD, Sigmund. «Lo siniestro». Trad. L. López Ballesteros y de Torres. Barcelona: Torres de viento, 2001. 9-35.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor. «Capítulo II. Contradicciones latinoamericanas: ¿Modernismo sin modernización?». *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: DeBolsillo, 2009.65-93.
- GASPARINI, Sandra. *Espectros de la ciencia. Fantasías científicas de la Argentina del siglo XIX*. Buenos Aires: Santiago Arcos (Colección Parabellum Ensayo), 2012.
- GATTI, Giusuppe. «Autómatas y maniqués en la literatura uruguaya: El motivo de la muñeca en la narrativa de los montevideanos Felisberto Hernández y Hugo Buruel». *Lejana. Revista crítica de Narrativa Breve* No. 4 (2012): 1-12. Web. <http://lejana.elte.hu/PDF_4/Giuseppe_Gatti.pdf>. Consultado el 20 de julio de 2015.
- GARCÍA PÉREZ, David. *Prometeo: El mito del héroe y el progreso. Estudio de literatura comparada*. México: UNAM, 2006.
- . *Acerca del sentido del progreso. Una perspectiva prometeica*. México: UNAM, 2006.
- GARCÍA RIVERA, Gloria. «El tema de los autómatas: de la leyenda a la literatura infantil». *Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, No. 148, mayo-junio (1997): 30-38.
- GARRIDO, Manuel S. *Estar de más en el globo: meditación desde el progreso y la civilización*. México: Grijalbo, 1999.
- GONZÁLEZ, Emiliano. «Dobles en un panorama soñado». *Ensayos*. México: Fondo de Cultura Económica, 2009. 67-85.
- HAHN, Óscar. «Prólogo». *Antología del cuento fantástico hispanoamericano. Siglo XX*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria, 1990. 15-25.
- HARAWAY, Dona. «Manifiesto cyborg: Ciencia, Tecnología y Feminismo socialista a finales del siglo XX». *Simians, cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Trad. Manuel Talens. New York: Routledge, 1991. 149-181.
- HERRERO CECILIA, Juan. «Figuras y significaciones del mito del doble en la literatura». *Cédille, revista de estudios franceses*, Monografías 2(2011): 15-48. Web. <<http://cedille.webs.ull.es/M2/02herrero2.pdf>>. Consultado el 2 de agosto de 2015.
- HUXLEY, Aldous. «La experiencia visionaria». *La experiencia mística*. Sel. y pról. John White, trad. David Rosenbaum. Barcelona: Editorial Kairós, 1982. 61-84.
- IGLESIAS, Claudio, comp., ed. y trad. *Antología del decadentismo. Perversión, neurastenia y anarquía en Francia (1880-1900)*. Buenos Aires: Caja Negra, 2007.
- IGLESIAS GARCÍA, Ricardo. *Arte y robótica. La tecnología como experimentación estética*. Madrid: Casimiro Libros, 2016.
- JAMESON, Fredric. *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Trad. Cristina Piña Aldao. Madrid: Ediciones Akal, 2009.
- . «Posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío». *Ensayos sobre el posmodernismo*. Trad. Esther Pérez, ed. por Horacio Tarcus. Buenos Aires: Ediciones Imago Mundi, 1990. 14-46.
- LA METTRIE, Julien Offray de. *El hombre máquina, el hombre planta y otros escritos*. Trad., intr. y notas de Santiago Espinoza y Ángel Cappelletti. Buenos Aires: El Cuenco de Plata, 2014.
- LENS SAN MARTÍN, Carlos. «La metaficción como ruptura del pacto ficcional». *Boletín Hispánico Helvético* (Sociedad Suiza de Estudios Hispánicos). No. 17-18 (primavera-otoño de 2011): 225-239.
- LÓPEZ PELLISA, Teresa. «Antes muerta que sencilla: al artefacto femenino en Adolfo Bioy Casares». *En Teoría hablamos de Literatura*. Granada: Editorial Dauro, 2006. 97-103.

- . *Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2015.
- LYOTARD, Jean-François. *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. Trad. Mariano Antolín Rato. Barcelona: Planeta-De Agostini, 1993.
- MESA GANCEDO, Daniel. *Extraños semejantes. El personaje artificial y el artefacto narrativo en la literatura hispanoamericana*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2002.
- MORENO, Fernando Angel. «La ficción proyectiva: propuesta para una delimitación del género de ciencia ficción». *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*. Ed. Teresa López-Pellisa y Fernando Ángel Moreno. Madrid: Asociación cultural Xatafi y Universidad Carlos III de Madrid, 2009. 65-90. Web. <<http://www.acuedi.org/ddata/3093.pdf>>. Consultado en junio de 2016.
- NEGRONI, María. «I. Juguetes filosóficos: Réplicas, autómatas, muñecas». *Galería fantástica*. México: Siglo XXI, 2009. 15-45.
- NÉSPOLO, Jimena. «Autómatas y automatismos en la narrativa rioplatense reciente». Congreso Internacional de Teoría y Crítica Literaria Orbis Tertius, 7 al 9 de mayo de 2012. La Plata. En Memoria Académica. Web. <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.2472/ev.2472.pdf>. Consultado en julio de 2015.
- PADILLA, Ignacio. *El legado de los monstruos. Tratado sobre el miedo y lo terrible*. México: Taurus, 2013.
- . *La vida íntima de los encendedores. Animismo en la sociedad ultramoderna*. Madrid: Editorial páginas de Espuma, 2009.
- PIGLIA, Ricardo. «Teoría del complot». *Antología personal*. México: Fondo de Cultura Económica, 2014 [Col.Tierra Firme]. 99-118.
- PIMENTEL, Luz Aurora. *El relato en perspectiva. Estudio de teoría narrativa*. México: Siglo XXI / UNAM, 1998.
- «¿Posmodernidad en Latinoamérica?» *Filosofía News*. 8 de julio de 2011. <<http://filosofianews.blogspot.mx/2011/07/posmodernidad-en-latinoamerica.html>>. Consultado en febrero de 2018.
- PRON, Patricio. «¿Es posible una ciencia-ficción sin ciencia? La literatura argentina fantástica y de ciencia ficción ante el asbismo tecnológico». *Revista de Occidente*, No. 365 (2011): 61-75. Web. <<http://www.elboomeran.com/blog/539/patricio-pron/>> Consultado el 22 de julio de 2015.
- RICOUER, Paul. «La identidad narrativa». Coord. María Stopen, Sujeto y relato: antología de textos teóricos, trad. Gabriel Aranzueque. México: UNAM, 2009. 341-355.
- RODÓ, José Enrique. *Ariel*. Biblioteca Virtual Universal, 2003/1900. <<http://www.biblioteca.org.ar/libros/70738.pdf>>. Consultado en julio de 2017.
- RODRÍGUEZ JIMÉNEZ, Leda. «Relaciones peligrosas: Humanos y máquinas en las ficciones narrativas». *Revista Estudios* (30), 2015: 1-42. Web. <<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/estudios/article/view/19862/19954>>. Consultado en julio de 2016.
- ROMERO, Lucía. «El teatro del horror: El gran guiñol». 6 de febrero de 2014. TCLY-Cinerex. <<http://thecitylovesyou.com/cinerex/el-teatro-del-horror-el-gran-guinol/>>. Consultado en diciembre de 2016.
- RUIZ PÉREZ, Ignacio. «Avatares de un itinerario fantástico: los cuentos de Felisberto Hernández y Francisco Tario». *Espéculo. Revista de estudios literarios de la Universidad Complutense de Madrid*. No. 28 (2004). Web. <<https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero28/felista.html>>. Consultado en julio de 2015.
- SABATO, Ernesto. *Hombres y engranajes*. Buenos Aires: Seix Barral, 2011 [1951].

- SIBILA, Paula. *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2005.
- TODOROV, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. Trad. Elvio Gandolfo. Buenos Aires: Paidós, 2006.
- TOLLINCHI, Esteban. *Los trabajos de la belleza modernista, 1848-1945*. San Juan, Puerto Rico: La Editorial de la Universidad de Puerto Rico, 2004.
- TORRANO, Andrea. «Ontologías de la monstruosidad: El cyborg y el monstruo biopolítico». Web. http://www.academia.edu/1329761/Ontolog%C3%ADas_de_la_monstruosidad_el_cyborg_y_el_monstruo_biopol%C3%ADtico. Consultado en julio de 2016. 1-11.
- TORNERO, Angélica. *El personaje literario. Historia y borradura*. México: Porrúa, 2011.
- TRÍAS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: Ariel, 1992.
- YEHYA, Naief. *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*. Barcelona: Paidós, 2006.
- ZAVALA DÍAZ, Ana Laura. *De asfódelos y otras flores del mal mexicanas. Reflexiones sobre el cuento modernista de tendencia decadente (1893-1903)*. México: Universidad Nacional Autónoma de México; Instituto de Investigaciones Filológicas, 2012.

3. GENERAL

- DICK, Phillip K. *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Trad. César Terrón. Madrid: Edhasa, 2010.
- HOFFMANN, E. T. A. *El hombre de la arena*. Trad. L. López Ballesteros y de Torres. Barcelona: Torre de Viento, 2001.
- . «Los autómatas». *Cuentos completos*. Trad. Emilio Pascual. Madrid: Ediciones Cátedra, 2014.
- SHELLEY, Mary. *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Madrid: Alianza Editorial, 2007.
- SHAKESPEARE, William. «La tempestad». *Comedias*. Est. prel. Ezequiel Martínez Estrada. México: Conaculta / Océano, 1999. 291-379.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Diccionario esencial de la lengua española*. Madrid: Espasa, 2006.