



2013

SIMULACRO, HIPERREALIDAD Y POS-HUMANISMO: LA CIENCIA FICCIÓN EN ARGENTINA Y ESPAÑA EN TORNO AL 2000

Mirta Rímolo de Rienzi

University of Kentucky, mirta.rimolo@yahoo.com

Right click to open a feedback form in a new tab to let us know how this document benefits you.

Recommended Citation

Rímolo de Rienzi, Mirta, "SIMULACRO, HIPERREALIDAD Y POS-HUMANISMO: LA CIENCIA FICCIÓN EN ARGENTINA Y ESPAÑA EN TORNO AL 2000" (2013). *Theses and Dissertations--Hispanic Studies*. 12.

https://uknowledge.uky.edu/hisp_etds/12

This Doctoral Dissertation is brought to you for free and open access by the Hispanic Studies at UKnowledge. It has been accepted for inclusion in Theses and Dissertations--Hispanic Studies by an authorized administrator of UKnowledge. For more information, please contact UKnowledge@lsv.uky.edu.

STUDENT AGREEMENT:

I represent that my thesis or dissertation and abstract are my original work. Proper attribution has been given to all outside sources. I understand that I am solely responsible for obtaining any needed copyright permissions. I have obtained and attached hereto needed written permission statements(s) from the owner(s) of each third-party copyrighted matter to be included in my work, allowing electronic distribution (if such use is not permitted by the fair use doctrine).

I hereby grant to The University of Kentucky and its agents the non-exclusive license to archive and make accessible my work in whole or in part in all forms of media, now or hereafter known. I agree that the document mentioned above may be made available immediately for worldwide access unless a preapproved embargo applies.

I retain all other ownership rights to the copyright of my work. I also retain the right to use in future works (such as articles or books) all or part of my work. I understand that I am free to register the copyright to my work.

REVIEW, APPROVAL AND ACCEPTANCE

The document mentioned above has been reviewed and accepted by the student's advisor, on behalf of the advisory committee, and by the Director of Graduate Studies (DGS), on behalf of the program; we verify that this is the final, approved version of the student's dissertation including all changes required by the advisory committee. The undersigned agree to abide by the statements above.

Mirta Rímolo de Rienzi, Student

Dr. Ana Rueda, Major Professor

Dr. Moisés Castillo, Director of Graduate Studies

SIMULACRO, HIPERREALIDAD Y POS-HUMANISMO: LA CIENCIA
FICCIÓN EN ARGENTINA Y ESPAÑA EN TORNO AL 2000

DISSERTATION

A dissertation submitted in partial fulfillment of the
requirements for the degree of Doctor of Philosophy in the
College of Arts and Science at the University of Kentucky

By
Mirta Rímolo de Rienzi
Lexington, Kentucky

Director: Dr. Ana Rueda, Professor of Hispanic Studies
Lexington, Kentucky

2013

Copyright © Mirta Rímolo de Rienzi 2013

ABSTRACT OF DISSERTATION

SIMULACRO, HIPERREALIDAD Y POS-HUMANISMO: LA CIENCIA FICCION EN ARGENTINA Y ESPAÑA EN TORNO AL 2000

This project focuses on science fiction literature of Spain and Argentina produced in the last twenty years (1990-2010). It hypothesizes that in this period a change of perspective substantially modified science fiction productions in both countries and converges into a new model of narrative. As a consequence of this reformulated vision, a new narrative perspective immerses readers in an era of simulation, hyperreality, and post-humanism. When advanced technology is able to modify the basic human anatomy, and persons are trapped between virtual and real universes, simulacra facilitate control of people in an effective and impersonal manner. Simultaneously, fictional scenarios show new post-human beings sharing future worlds with humans. In this regard, the new literary production leads the reader to a redefinition of what it means to be human. With a theoretical framework centered on simulacrum, hyperreality and post-humanism, this study places the use of new technologies and the critique of postmodern society at the epicenter of the discussion as proposed by selected novels.

Keewords: Science Fiction, Simulacrum, Hiperreality, Post-humanism, Spain, Argentina

Mirta Rímolo de Rienzi

Student's Signature

November 4th, 2013

Date

SIMULACRO, HIPERREALIDAD Y POS-HUMANISMO: LA CIENCIA
FICCIÓN EN ARGENTINA Y ESPAÑA EN TORNO AL 2000

By

Mirta Rímolo de Rienzi

Dr. Ana Rueda
Director of Dissertation

Dr. Moisés Castillo
Director of Graduate Studies

November 4th, 2013
Date

To my husband, Eduardo

ACKNOWLEDGMENTS

I would like to thank my Dissertation Director Dr. Ana Rueda, who provided timely and instructive comments and enthusiasm at every stage of the dissertation process, allowing me to complete this project. She provided insights that guided and challenged my thinking, substantially improving the finished product. Next, I want to thank Dr. Edward Stanton for the encouragement and support I received during my time as a graduate student. Also, I would like to thank the other members of the Dissertation Committee: Dr. Mariana Amato, Dr. Cristina Alcalde for their insights and suggestions that substantially elevated the quality of my work, and Dr. Tomas Whyne for accepting being part of the committee. I also wish to thank the Department Hispanic Studies of University of Kentucky for providing the resources that facilitated my research.

In addition, I received equally important assistance and support from family and friends. I want to thank my fellows Kristie, Osvaldo, Lynn, Silvia and Daniel for their understanding and friendship. Above all, I thank my husband Eduardo, who provided on-going support throughout the dissertation process allowing me to complete my project in a timely manner.

TABLE OF CONTENTS

ACKNOWLEDGMENTS	iii
TABLE OF CONTENTS.....	iv
Capítulo I: Introducción.....	1
Capítulo II: Dos estéticas de la ciencia-ficción en el siglo XX: España y Argentina	9
Revisión de la historia de la ciencia ficción argentina.....	11
Revisión de la historia de la ciencia ficción española.....	16
Confluencia de la ciencia ficción de ambos países hacia finales del siglo XX:	21
Tesis: El simulacro, la hiperrealidad y el replanteamiento pos-humanista en la ciencia ficción.	24
Marco teórico	24
Capítulo III: <i>La nave</i> y <i>La invención de Morel</i> como obras paradigmáticas de mediados del siglo XX.....	33
<i>La nave</i> (1959) de Tomás Salvador.	34
<i>La invención de Morel</i> (1940) de Adolfo Bioy Casares.	59

Memoria, escritura e hiperrealidad.	72
Capítulo IV: Replicantes y ciborgues: una crítica al mundo posmoderno.....	76
<i>Lágrimas en la lluvia</i> (2011) de Rosa Montero	78
<i>Casa de Otro</i> (2009) de Marcelo Cohen.....	105
Replicantes y ciborgues: lecciones de convivencia.	124
Capítulo V: El simulacro y la hiperrealidad: el uso de la tecnología para controlar al individuo.	127
<i>Madrid</i> (2008) de Daniel Mares	132
<i>Vórtice</i> (2000) de Carlos Gardini.....	148
Apocalipsis y redención.....	168
Capítulo VI: Estereotipos de género modificados.	171
<i>Sagrada</i> (1989) de Elia Barceló.....	172
<i>Anatomía humana</i> (1993) de Carlos Chernov	193
El rol de los géneros y el poder.....	221
Capítulo VII: Conclusiones.....	224
Referencias.....	230

Fuentes primarias	230
Fuentes secundarias	230
VITA.....	242

Capítulo I: Introducción

La búsqueda histórica de los orígenes de la narrativa de ciencia ficción ofrece serias dificultades pues no hay acuerdo entre historiadores y críticos. No obstante, gran parte de ellos destacan la aparición en 1818 de *Frankenstein*, de Mary Shelley, como punto de partida, aunque en su momento se considerase como una obra de literatura gótica (Robert 2). Pero fue el editor Hugo Gernsback quien acuñó el término *science fiction*. En 1926 fundó en Estados Unidos la primera revista especializada, *Amazing Stories*, donde se creó una variedad literaria dentro del marco de la ficción que se denominó *science fiction* o *scientifiction*. Se daba nombre, entonces, a un nuevo género comercial-literario bajo cuyo rótulo se agrupaban relatos fantásticos que tomaban como centro la ciencia, los científicos y el método científico (Capanna 7). Posteriormente, a partir del año 1950, tuvo una notable difusión en ese país y en el resto del mundo, favorecido por la aparición del cine y la televisión, que desde sus comienzos incorporó la ciencia ficción a estos medios (Johnson-Smith 1).

Así como sucede con la búsqueda de los orígenes, un inconveniente emerge cuando se busca una definición genérica unívoca de la ciencia ficción: “The term science fiction resists easy definition”, sostiene Adam Robert (1). Una de las definiciones más utilizadas por los críticos es la que presentó Darko Suvin en *Metamorphoses of Science Fiction* (1988): “a literary genre whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition, and whose main formal device is

an imaginative framework alternative to the author's empirical environment” (37). Sin embargo, esa realidad alternativa en la que coexisten lo extraño y lo conocido se conecta y se entremezcla con lo fantástico. Para deslindar esa superposición es útil el análisis de Roger Caillois en *Images, images...*(1960), quien al estudiar la evolución del género fantástico establece la diferencia entre la ciencia ficción y lo fantástico propiamente dicho. En este último caso, explica el pensador, se presenta un evento sobrenatural que es desechado por la ciencia, que lo considera inadmisible; por lo tanto ese evento produce miedo (20). Según Caillois, la ciencia ficción no tiene por origen una contradicción con el mundo científico; por el contrario, considera que esa literatura ofrece una reflexión sobre los poderes de la ciencia y su problemática (21). De esta manera, la ciencia se ubica en ese vértice que conecta, y a su vez separa, los dos tipos de narrativa –lo fantástico y la ciencia ficción– y aparece como un tema ineludible en la literatura de ciencia ficción.

Efectivamente, muchos de los mejores escritores internacionales del siglo XX tienen una base en tecnología o en ciencia, como por ejemplo Robert Heinlein (1907-1988), Isaac Asimov (1920-1992), Poul Anderson (1926-2001), Arthur C. Clarke (1917-2008), Hal Clement (1922-2003). Pero a medida que avanza el siglo y al llegar al nuevo milenio, la tecnología se va incorporando a nuestras vidas y la orientación de la ciencia ficción va cambiando. Con el paso del tiempo ha seguido una trayectoria variable que se diversifica de continuo, acorde a los cambios sociales, económicos y políticos que atraviesa. La ciencia ficción no sólo se concentra en los avances tecnológicos y su influencia sobre la vida humana y el planeta, sino que también incursiona en la crítica

social y presenta enfoques sociológicos, antropológicos, ecológicos, políticos, etc. (Rabkin 465). Así, al buscar una definición Rabkin arguye que la ciencia ficción es un sistema, algo mucho mayor que un género. Específicamente lo denomina un “sistema cultural” (462), ya que puede coordinar una serie variable de situaciones dramáticas, elementos recurrentes, incluso temas y estilos. La denominación parece acertada cuando se estudian las distintas expresiones que la ciencia ficción ha ido adoptando en los países europeos, anglosajones y, especialmente, en los países de habla hispana con sociedades muy heterogéneas las que, muchas veces, no son productoras de tecnología y en ellas el progreso científico llega con marcados desniveles a sus habitantes.

Por eso, concebir la idea de una ciencia ficción perteneciente al mundo hispanoparlante es, tal vez, tan difícil como definirla. Escritores como Julio Verne (1828-1905), H. G. Wells (1866-1946), Edgar Rice Burroughs (1875 - 1950), John Wyndham (1903-1969), Robert A. Heinlein (1907-1988), Isaac Asimov (1920-1992) y Arthur C. Clarke (1917- 2008) nos recuerdan que la historia y la trascendencia de la ciencia ficción se relacionan con el medio europeo y especialmente el anglosajón. Sin embargo, la producción literaria en el mundo hispanoparlante tiene casi la misma antigüedad, posee autores reconocidos y se nutre de seguidores entusiastas entre el público especializado (Capanna 7). Cuando en las décadas de 1950 y 1960 se manifestaba un auge en la producción y el consumo de ciencia ficción en los países anglosajones debido a la influencia del cine y la televisión, el mismo fenómeno se producía en España y Latinoamérica, donde también se observa una evolución versátil y se encuentra la misma

dificultad al tratar de buscar definiciones que permitan catalogar este tipo de literatura (Capanna 7).

Partiendo de la heterogeneidad del mundo hispanoparlante, el presente proyecto propone estudiar la producción literaria de ciencia ficción en España y en un país de Latinoamérica. De la lectura de la antología de Darrell Lockhart, *Latin American Science Fiction Writers: An A-to-Z Guide* (2004), así como de la información que brindan Goorden and van Vogt, Luis Cano y Pablo Capanna, entre otros, se deduce que en América Latina, Argentina y México son los principales exponentes del género, aunque también deben destacarse países como Cuba, Chile, Venezuela y Colombia. Se ha seleccionado Argentina, como país latinoamericano ya que una revisión de las obras y la crítica confirma que la producción literaria de ciencia ficción es significativa y abundante y que, desde comienzos del siglo XX, autores como Leopoldo Lugones, Horacio Quiroga, Adolfo Bioy Casares, Jorge Luis Borges y Angélica Gorodischer han sido y siguen siendo referentes de la ciencia ficción latinoamericana (Pestrini 18).

La revisión literaria de las producciones de ciencia ficción de España y Argentina del siglo XX y comienzos del siglo XXI de este estudio revela una continuación y un rompimiento con respecto a los patrones propios de cada país descritos por la crítica (Pestrini, Dellepiane, Cano, Vélez García, Capanna) como una evolución distintiva y con características propias. Se perciben similitudes que aparecen al acercarse al nuevo milenio, que modifican las tendencias delineadas previamente. Por ese motivo, el presente estudio analizará las expresiones literarias de ciencia ficción producidas en los

últimos veinte años (1990-2010) en España y Argentina, partiendo de la premisa de que en el período mencionado se produjo un cambio de óptica en la escritura de ciencia ficción y una convergencia de ambos países hacia un nuevo modelo de narrativa que, como veremos, nos sumerge de pleno en la era de la simulación, la hiperrealidad y el pos-humanismo.

Eli Boulton en su artículo “Virtual Realities, Replicants and Simulacra: Late Capitalist Anxieties in the Cinema of Science Fiction (A+)” considera que el exceso de tecnología se relaciona con el exceso de capital (3). Se refiere a la capacidad destructiva del capitalismo que no creará en el futuro máquinas que reemplacen a los hombres, sino hombres-máquina (4). Estos seres cibernéticos como también otros con habilidades mentales superiores, denominados pos-humanos, están representados en las novelas que se estudiarán. En esas sociedades futuras los individuos viven inmersos en un simulacro manipulado por clases dirigentes, que a su vez controlan la tecnología. Al tener en cuenta las consideraciones sobre simulacro, hiperrealidad y pos-humanismo que se presentarán en este estudio, los interrogantes que afloran con la lectura de las novelas elegidas apuntan a la responsabilidad ética de las sociedades del futuro en relación al uso de la tecnología en el marco de la biopolítica. Las nuevas formas de globalización y discriminación que describen estas novelas, y que son coincidentes en la narrativa de ambos países al llegar el siglo XXI, serán evaluadas en diferentes capítulos de este trabajo.

Las novelas seleccionadas se organizan en capítulos en base a criterios conceptuales que representan los patrones que he observado en las nuevas tendencias del género. Si bien este estudio se centra en las obras producidas al acercarse el tercer milenio, he seleccionado también dos novelas de mediados del siglo XX, que considero paradigmáticas, para medir el grado de evolución que desde entonces se ha observado en la literatura de ciencia ficción de los dos países, hasta llegar a la convergencia alrededor del 2000. El capítulo II presenta el planteamiento general y el soporte teórico; en los capítulos siguientes, el método de trabajo utilizado consiste en el análisis de dos novelas, una española y una argentina, presentadas en ese orden independientemente de la producción cronológica de las mismas. Cada capítulo finaliza con una comparación que profundiza en una lectura contrastada de las dos novelas, enfocándose fundamentalmente en los conceptos de simulacro, hiperrealidad y pos-humanismo.

El capítulo II, “Dos estéticas de la ciencia-ficción en el siglo XX: España y Argentina”, presenta consideraciones teóricas que destacan los modelos narrativos característicos de cada país durante el siglo XX, así como una revisión de la historia de la ciencia ficción y los autores más representativos en ambos países. Asimismo, introduce el marco teórico en el cual se inserta este estudio, relacionado con el simulacro, la hiperrealidad y el pos-humanismo.

El capítulo III, “*La nave* y *La invención de Morel* como obras paradigmáticas de mediados de siglo”, considera dos obras que marcan el inicio de una etapa que comienza a mediados del siglo XX y llega hasta nuestros días, y que significaron en su momento la

llave de apertura para ingresar a una nueva época de expansión y crecimiento del género en los dos países.: *La nave* (1956) de Tomás Salvador, en España y *La invención de Morel* (1940) de Adolfo Bioy Casares, en Argentina sirven así como referentes para analizar la producción literaria en cada país. Ambas piezas constituyeron un éxito editorial y son consideradas por la crítica como el punto de inflexión en la ciencia ficción de los respectivos países. Si bien son obras representativas de mediados del siglo XX, insertan novedosas ideas sobre hiperrealidad y pos-humanismo, que serán comunes al llegar al nuevo milenio.

Las novelas seleccionadas para el capítulo IV, “Replicantes y ciborgues: una crítica al mundo posmoderno”, son *Lágrimas en la lluvia* (2011) de Rosa Montero (España) y *Casa de Ottro* (2009) de Marcelo Cohen (Argentina). Constituyen un punto de intersección, ya que se encuadran dentro de los paradigmas (que serán descritos en el capítulo II) que caracterizaban a las dos narrativas en el siglo anterior y, simultáneamente, se introducen en las nuevas tendencias convergentes que siguen los autores en el siglo XXI. En las dos novelas se presentan individuos que son producto de la tecnología denominados replicantes y ciborgues, y se destacan los efectos negativos de la posmodernidad: globalización, desigualdad social y discriminación.

En el capítulo V, “El simulacro y la hiperrealidad: el uso de la tecnología para controlar al individuo”, las novelas escogidas muestran claramente el cambio de óptica y la convergencia hacia una estética común. En *Madrid* (2007) de Daniel Mares (España) y en *Vórtice* (2002) de Carlos Gardini (Argentina), la ciencia es responsable de grandes

diferencias en las capacidades intelectuales de las personas por lo cual hay segregación y violencia. En las dos novelas la transformación física e intelectual de los seres humanos promueve la separación en grupos y el desprecio de los otros. La tecnología logra penetrar en la mente de las personas; mediante la realidad virtual, la inteligencia artificial y la manipulación genética se logra el control total: los individuos se encuentran sumergidos en un mundo de simulación e hiperrealidad. En este capítulo se anexa una ampliación al marco teórico presentado en el capítulo II, incorporando ideas y pensadores que contribuyen con un aporte significativo a la discusión.

El capítulo VI, “Estereotipos de género modificados”, recoge novelas que presentan sociedades donde la utilización de simulacros para lograr el control ya no se basa en sofisticadas tecnologías; los códigos sociales son los que conducen a la implantación de simulacros mediante la creación de estereotipos. Sin embargo, estas novelas no se alejan del tema tecnológico; por el contrario, conducen a un debate relacionado con el uso de la tecnología y el manejo del poder. Partiendo de una modificación en los estereotipos de género, *Sagrada* (1989) de Elia Barceló (España) y *Anatomía humana* (1993) de Carlos Chernov (Argentina) proponen la deconstrucción de oposiciones binarias tales como hombre/mujer, para efectuar una fuerte crítica al manejo del poder en la sociedad posmoderna y la forma en que se utilizan los adelantos tecnológicos existentes.

Capítulo II: Dos estéticas de la ciencia-ficción en el siglo XX: España y Argentina

Tanto España como Argentina han sido influidas por la ciencia ficción europea y especialmente anglosajona, pero presentan durante el siglo XX características diferenciadas entre sí. Luis Cano en su libro *Intermitente recurrencia. La ciencia ficción y el canon literario hispanoamericano* (2006) señala que hacia mediados del siglo pasado las narraciones de los dos países seguían los modelos de la tradición utópica, es decir se situaban en islas o en lugares alejados, apartados de la civilización (17). Sin embargo, se evidenciaban diferencias entre ambas narrativas.

El primer elemento a destacar es el manejo de la temporalidad, un rasgo que sirve para conceptualizar la ciencia ficción. Cano subraya dos tendencias que predominan en la constitución de la temporalidad: extrapolación y analogía (19). La extrapolación, más frecuentemente identificada con la ciencia ficción, es una técnica que se basa en “la existencia de una contraposición entre dos instancias temporales: el presente histórico de la experiencia de producción o lectura de la obra, y la transposición ficcional de las condiciones predominantes en ese periodo a otro tiempo, usualmente (aunque no exclusivamente) el futuro” (Cano 60). Este mecanismo es frecuentemente utilizado por la narrativa española de ciencia ficción. La analogía también toma como punto de partida la realidad extra-textual, pero construye un presente que coexiste con el contexto de referencia; es un mecanismo más común en la narrativa argentina (Cano 19). Los dos tipos de escritura requieren un nexo con la realidad extra-textual en el acto de recepción

(Suvin 29), y conducen a una crítica del presente. Mientras que la analogía propone la existencia de mundos alternativos que pueden, perfectamente, coincidir temporalmente con el mundo real, la extrapolación plantea un futuro imaginario (Suvin 69). Ambas técnicas, cuyas diferencias se basan en la temporalidad, se apoyan en referencias implícitas a los procesos sociales que engloban al mundo empírico del lector para incorporar una reflexión o evaluación de las condiciones de funcionamiento.

Los elementos habituales de la ciencia ficción internacional (viajes al espacio, sociedades futuras con tecnologías avanzadas, seres extraños, etc.) son recursos literarios que se utilizan para comunicar un mensaje, y es en este aspecto donde se marca el segundo punto de divergencia. Los mundos análogos descritos por los autores argentinos producen, por lo general, una narrativa de tono paródico donde el objeto parodiado es la misma sociedad argentina, mientras que la extrapolación futurista, característica de las obras españolas, no se centra en una sociedad específica, o al menos reconocible rápidamente, sino que plantea dilemas inherentes al ser humano, delineando problemáticas universales.

Otro elemento divergente es la ausencia o presencia de un discurso científico. En las obras de ciencia ficción argentina y latinoamericana, a diferencia de la española, la influencia de los avances tecnológicos en la sociedad humana del futuro no constituye la preocupación fundamental de sus relatos (Velez García 23, Capanna 113). Por último, el motivo del viaje para colonizar nuevos espacios es una constante que caracteriza la literatura de ciencia ficción española. Como ejemplo de la literatura de extrapolación

española se pueden mencionar: *El secreto de lord Kitchener* (1924) de Domingo Cirici Ventalló, *La Conquista del Espacio* (1963) de Ángel Torres Quesada, *La caída del imperio galáctico* (1978) y *Los caballeros de la galaxia* (1986) de Carlos Saiz Cidoncha; *Mundos en el abismo* (1988) de Juan M. Aguilera y Javier Redal. Algunos ejemplos de las producciones argentinas, especialmente de la segunda mitad del siglo, que presentan un manejo temporal basado en la analogía son: "La lucha de la familia González por un mundo mejor" (1978), *Kalpa Imperial* (1984) y *Bajo las jubeas en flor* (1973) de Angélica Gorodischer; "La estación terminal" (1980) de Leonardo Moledo; "Primera línea" (1983) de Carlos Gardini. Los aspectos mencionados son característicos de las narrativas de ciencia ficción de España y Argentina durante gran parte del siglo XX y constituyeron un punto de divergencia entre ambos países pero, como se mostrará en este estudio, estas diferencias se disipan al llegar el tercer milenio.

Revisión de la historia de la ciencia ficción argentina

Al igual que en la literatura anglosajona, en el mundo de habla hispana los orígenes de la ciencia ficción pueden ubicarse en el siglo XIX si bien, existen estudios que consideran trabajos anteriores. De acuerdo con Goorden and van Vogt en *Lo mejor de la ciencia ficción latinoamericana* (1988) y Pablo Capanna en *El mundo de la ciencia ficción: sentido e historia* (1992), las primeras manifestaciones de ciencia ficción del continente latinoamericano aparecieron en Argentina y posteriormente escritores de otros países hispanoamericanos comenzaron a presentar obras de gran calidad literaria por todo el continente (Goorden and van Vogt 18; Capanna 52).

El primer escritor argentino de ciencia ficción fue Eduardo Ladislao Holmberg, quien en 1875 escribió *El viaje maravilloso del Sr. Nic-Nac* (Pestrini 2, Dellepiane 516, Cano 25, Vélez García 54, Goorden and van Vogt 15, Capanna, 52). Holmberg (1852-1937) era médico de profesión y posteriormente fue uno de los mayores naturalistas argentinos. Ya entonces desarrollaba el tema de los mundos extraterrestres habitados por seres extraños, con costumbres y leyes distintas de las humanas, tal como indican los críticos recién mencionados. En 1879 incursionó en el mundo de los robots con la novela *Horacio Kalibang y los autómatas* (Dellepiane 516). En las últimas décadas del siglo XIX se instaló entre los intelectuales argentinos la idea de progreso, “constructo fundamental para el desarrollo de la ciencia ficción” (Pestrini 17)¹. Así, desde finales del siglo XIX y durante las tres primeras décadas del siglo XX, la narrativa de ciencia ficción mostraba una constante actitud crítica hacia los proyectos científicos, su aplicación y sus resultados (Cano 18; Capanna 19). Ya comenzado el siglo XX, *Las fuerzas extrañas* (1906), colección de cuentos de Leopoldo Lugones (1874-1938), constituye la primera obra de cierta significación en este ámbito (Dellepiane 517, Pestrini 17, Capanna, 54). En sus cuentos Lugones combina ocultismo, teosofía, parapsicología y magnetismo con las ciencias tradicionales (Pestrini 17). Unos años después Horacio Quiroga (1878-1937) incursiona en la ciencia ficción, así como en lo fantástico publicando en 1909 “El mono

¹ “En el último tercio del siglo XIX Argentina consolidó su inserción en el mercado internacional como productor de materias primas, inaugurando un período de acumulación de riquezas excepcional”. El puerto de Buenos Aires se convirtió en un nexo privilegiado entre el viejo y el nuevo mundo, y de esa forma “la fiebre de progreso” se vio estimulada en la ciudad. Simultáneamente millones de inmigrantes arribaban a esas tierras en busca de trabajo. El desarrollo de la actividad portuaria y el incremento demográfico tuvieron efectos multiplicadores sobre la economía urbana. A su vez, la incorporación de nuevas tecnologías y la creciente presencia de extranjeros configuraron nuevas pautas culturales que aparejaron importantes cambios en la vida de la ciudad (*Informe del Instituto de Investigaciones Gino Germani*, Universidad de Buenos Aires 135-180).

que asesinó” y en 1910 “El hombre artificial.” Un vacío se produce entre esta fecha y la próxima expresión de ciencia ficción reportada por los especialistas. Es recién en 1940 cuando Adolfo Bioy Casares (1914-1999) presenta *La invención de Morel*, una de las pocas obras de ciencia ficción latinoamericana divulgada en el extranjero (Goorden and van Vogt 16) y Roberto Arlt presenta su novela breve *Viaje terrible* (1941). Estos autores no fueron concebidos en su época como parte de un género denominado ciencia ficción. Esta denominación, como ya se mencionó, comenzará a ser moneda corriente en Hispanoamérica después de 1950. En la década de los años cincuenta y como consecuencia de la gran expansión mundial de la ciencia ficción, se publica en Argentina la revista *Más Allá* (1953-1957), la que por primera vez ofrecía una fuente regular para leer o publicar ciencia ficción. *Más allá* fue un fenómeno editorial y fue fundamental para generar un lector de ciencia ficción (Pestrini 18). Publicaba relatos extranjeros, especialmente de Estados Unidos, y también de escritores argentinos, de los cuales sólo dos continuaron vinculados con la ciencia ficción y contribuyeron a dar forma al género en la Argentina en las décadas siguientes: Pablo Capanna y H. G. Oesterheld (Pestrini 18). Cuando desapareció la revista, ya había lectores fanáticos por la ciencia ficción y editoriales dispuestas al riesgo, de modo que numerosas revistas publicadas por y para aficionados proliferaron en Buenos Aires y Rosario desde la década del 50. Algunas de esas publicaciones fracasaban en su intento al segundo o tercer número. La revista *Minotauro* (edición en español de *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*), cesó de publicarse después de 10 números. El vacío dejado por esta revista fue llenado por la española *Nueva Dimensión*, que publicó consecutivamente por espacio de casi quince

años y que acogió a buen número de escritores argentinos, reforzando así la convergencia de ambas literaturas nacionales en esta modalidad narrativa. El éxito de estas publicaciones facilitó la aparición en Buenos Aires de las primeras editoriales especializadas en libros de ciencia ficción, Minotauro² en 1955, Jacobo Muchnik y luego Andrómeda en 1956 (Dellepiane 521).

Es a partir de la década del 50 que la ciencia ficción argentina se desarrolla con mayor ímpetu (Goorden and van Vogt 15). Los dos precursores mencionados por los críticos son Capanna y Oesterheld, pero también fue de fundamental importancia un estudio que presentó la psicoanalista y escritora Marie Langer: *Fantasías eternas a la luz del psicoanálisis* (1957). Con estos antecedentes se llega a la década de 1960, período de florecimiento de la ciencia ficción tanto en Argentina como en España, que además coincide con mayor desarrollo de esa literatura en el mundo anglosajón (Goorden and van Vogt 9). Es en esta etapa cuando se consolida el género con decenas de autores talentosos. Se pueden agregar a los mencionados Eduardo Goligorsky, Alberto Vanasco, Angélica Gorodischer, Juan Jacobo Bajarlía, Emilio Rodríguez, Alfredo J. Grassi. También se publicaron dos antologías de cuentos y los primeros estudios teóricos *El sentido de la ciencia ficción* (1966) a cargo de Pablo Capanna y *Ciencia ficción, realidad*

² Minotauro es una editorial especializada en ciencia ficción y literatura fantástica en español, fundada en Buenos Aires por Francisco Porrúa en 1955. Editorial prestigiosa en el ámbito de la ciencia ficción, dio a conocer importantes autores internacionales traducidos al español y es conocida por su exigente criterio selectivo. Comenzó su trabajo con *Crónicas marcianas* de Ray Bradbury en 1955, traducido por el propio Porrúa bajo el seudónimo de Francisco Abelenda, y con prólogo de Jorge Luis Borges. En 1975 Porrúa se instaló en Barcelona y en 2001 vendió Ediciones Minotauro al Grupo Planeta.

y psicoanálisis (1969) de E. Goligorsky y Marie Langer (Goorden y van Vogt 15). Es a partir del éxito de estos escritores que autores de otros países latinoamericanos comienzan a producir obras de gran calidad literaria en la década del 70: Hugo Correa y Antoine Montagne en Chile, Jaime Loperra en Colombia, Ángel Arango en Cuba, María E. Bermúdez, Agustín Cortez Gaviño, René Rebetez, Mene Desleal y Tomás Mojarero en México³. Durante los años del gobierno dictatorial de la década del setenta estas publicaciones no disminuyeron en la misma proporción en que lo hicieron otras expresiones artísticas, probablemente porque la censura no se ocupaba de ellas (Capanna 43). Entre los escritores posteriores a los setenta se pueden mencionar a Carlos Gardini: *El Libro de la Tierra Negra* (1991), *Los ojos de un Dios en celo* (1996), *El Libro de las Voces* (2001), *El Libro de la Tribu* (2001) y *Vórtice* (2002); Sergio Gaut vel Hartman: *Cuerpos Descartables* (1985), *Carne verdadera* (2006), *Espejos en Fuga* (2009) y *Vuelos* (2011); Marcelo Cohen: *El país de la dama eléctrica* (1984), *Insomnio* (1985), *Donde yo no estaba* (2006), *Impureza* (2008), *Casa de Otro* (2009), *Balada* (2011) y *Gongue* (2012); Eduardo J. Carletti: *Instante de máximo quebranto* (1988), *Por media eternidad, cayendo* (1991) y *Un largo camino* (1992); Ana María Shua: *La sueñera* (1984), *La muerte como efecto secundario* (1997) y “El rey de los pigmeos marcianos” (2010) y César Aira: *Embalse* (1992), *La costurera y el viento* (1994), *Los misterios de Rosario* (1994), *El congreso de literatura* (1999) y *El juego de los mundos* (2001),

³ Goorden y van Vogt destacan, además, autores de otros países como Perú, Uruguay, Venezuela (18-19).

Revisión de la historia de la ciencia ficción española.

En España, pese a los avances que se han producido en los últimos años, la ciencia ficción sigue sin ser un género reconocido, como indica Julián Díez en su obra *Antología de la ciencia ficción española 1982-2002* (2003). No visita las páginas de los suplementos literarios, no aparece en los catálogos de ninguna de las editoriales relevantes y sus autores permanecen en el anonimato; situación que contrasta con la de otros países europeos como Italia, Alemania, Francia o Reino Unido (Díez 4). En la España decimonónica Julio Verne era reconocido y se constituyó en un auténtico *best seller*, sin embargo muy pocos estudios se ocupan del desarrollo de la ciencia ficción española con anterioridad al siglo XX (Santiáñez-Tiό 9). Autor de uno de esos trabajos, Nil Santiáñez-Tiό publicó *De la luna a mecanópolis: antología de la ciencia ficción española, 1832-1913*, en 1995. Anteriormente se publicaron otras compilaciones que repasan la vasta producción del género en el país: dos obras de Domingo Santos, *Antología de la ciencia ficción española* (1967) y *Antología de novelas de anticipación* (1986 y 1971), una a cargo de José Luis Martínez Montalbán, *Antología de la ciencia ficción castellana* (1973) y la ya mencionada *Antología de la ciencia ficción española 1982-2002* (2003) de Julián Díez. En esta última la recopilación comienza en 1982, año que clausura una etapa, ya que coincide con el cierre de la revista *Nueva Dimensión*, la que a su vez había cubierto, en las décadas del sesenta y setenta, el vacío dejado por la revista argentina *Minotauro*; además la antología cobra importancia porque cobija a las primeras producciones del nuevo milenio, con la llegada de nuevos autores que dan un

giro al género en España. Es, a su vez, la primera producción que logra introducir títulos españoles en la reconocida editorial Minotauro.

De la época anterior al siglo XX, Monrow Hafter en su artículo “Toward a History of Spanish Imaginary Voyages” menciona, entre otros, *Viaje fantástico del gran Piscator de Salamanca* (1724) de Diego de Torres Villaroel y *El viaje al cielo del poeta filósofo* (1777) de Cándido María Trigueros. Santiáñez-Tió describe cinco obras del siglo XVIII en las que se narra un viaje al espacio, algunas con profusión de explicaciones científicas (12). En cuanto a viajes en el tiempo menciona *El anacronópete* (1887) de Enrique Gaspar, cuya originalidad radica en que es la primera novela que presenta la posibilidad de una máquina del tiempo (16). Pero según Santiáñez-Tió la actitud positivista del siglo XIX hacia la tecnología y el futuro pasó a segundo plano en la época finisecular, especialmente después de la primera guerra mundial. Las modalidades críticas de la ciencia ficción española experimentan un notable auge en el último tercio del siglo XIX y en la primera década del XX. Los escritos reflexionan sobre los problemas económicos y políticos y las posibles soluciones. Creaban utopías en el futuro para criticar el presente. A partir de entonces la ciencia ficción presenta “ambientes distópicos” (Santiáñez-Tió 19-24), en los que la ciencia y la tecnología son utilizados para controlar al ciudadano.

Un historiador, y prolífico autor de la ciencia ficción española, Carlos Sainz Cidoncha, en *Historia de la ciencia ficción en España* (1976) también se refiere a los años de cambio de siglo, a finales del siglo XIX y comienzos del XX, cuando se

publicaron una serie de textos acordes con la turbulencia de la época; los trabajos eran extrapolaciones de la situación política conocida por los autores a los tiempos futuros (Sainz Cidoncha 9). Como ejemplos menciona a Domingo Cirici Ventalló y José Arrufat Mestre que en 1911 escribieron en Madrid *La república española de 191...* una sátira cáustica a ese tipo de gobierno que no pudo ser publicada en esa década. Dos obras calificadas como “de anticipación” con un claro tono satírico, aparecieron en épocas de la Primera Guerra Mundial, *El secreto de lord Kitchener* (1924) de Domingo Cirici Ventalló, que debido a su éxito reapareció al año siguiente, y *Don Quijote de la guerra* (1915) de Elías Cerdá (Sainz Cidoncha 11-13). Pero según el autor, el verdadero intento de crear una colección dedicada a la ciencia ficción aparece ya terminada la guerra en el año 1921. La editorial Sanz Calleja comienza la publicación de la “Biblioteca novelesco-científica” dedicada a un solo autor, José de Elola, que firmaba con el seudónimo de Coronel Ignotus “considerado en su época como el Julio Verne español” (Sainz Cidoncha 13).⁴ Su obra más representativa, *Viajes planetarios en el siglo XXII* (1921), presenta una trilogía dedicada a los viajes al planeta Venus. La idea de los viajes interplanetarios comenzaba a impregnar la literatura de ciencia ficción española (Sainz Cidoncha 15). En 1928 se asomó brevemente a este tipo de narrativa Ramón Gómez de la Serna con *Dueño del átomo*, un relato que reflexiona sobre el poder de la energía atómica (16). Escasa

⁴ Se puede encontrar numerosa información online sobre el Coronel Ignotus considerado por muchos como pionero de lo fantástico en la ciencia ficción en España. Así mismo en todas las obras publicadas que recogen la historia de la ciencia ficción española, el nombre de José De Elola figura siempre en un lugar destacado como uno de los pioneros del género en España. Todos los años la Asociación Española de Fantasía y Ciencia Ficción concede el Premio Ignotus y, seguramente, el Coronel Ignotus es el más conocido entre los predecesores de la ciencia ficción española.

producción se puede encontrar a partir de la guerra civil, y hasta 1950. El escritor José Mallorquí, autor de una conocida historieta llamada “El coyote”, presenta la *Colección Futuro* (1953-1954) con traducciones y adaptaciones de obras extranjeras. Otro intento importante durante esos años fue la colección *Nebulae*, que tuvo su antecedente en Argentina y posteriormente tuvo gran éxito en España. Se conocen tres etapas de la colección, la primera en Argentina (1954-1959) publicada por la editorial Sudamericana; en la segunda época, es publicada en Barcelona (1975- 1987) por la editorial Edhasa y finalmente la misma editorial produjo el relanzamiento en el año 2002.

Al llegar los años sesenta el apogeo de la ciencia ficción se observaba en kioscos y librerías. El renacer se inicia con la aparición de *La nave* de Tomás Salvador en 1959. A partir del éxito de esta novela aparecen numerosas colecciones y revistas; una de ellas considerada por la crítica como la mejor revista de ciencia ficción de lengua española: *Nueva dimensión* de Ediciones Dronte. Publicaba obras de escritores españoles, hispanoamericanos y traducciones de autores extranjeros famosos; con 143 números publicados desde 1968 hasta 1982 en España y América Latina fue, sin duda, la más importante (67). Numerosos son los autores de las décadas del setenta y ochenta que aún hacen aportes al género. Se pueden mencionar: Ángel Torres Quesada, Cesar Mallorquí (hijo del ya mencionado José Mallorquí), Carlos Sainz Cidoncha, Gabriel Bermúdez Castillo, León Arsenal, Eduardo Gallego y Guillén Sánchez, entre otros. La temática que abordaban era variada pero giraba en torno a los viajes estelares y la colonización de otros planetas. Historias de suspenso y acción desarrolladas en otras galaxias,

generalmente revelaban una dura crítica social. Utilizando la técnica de extrapolación, planteaban escenarios en el futuro en los que situaciones como discriminación racial, luchas por el poder y colonialismo, llevaban al lector a establecer un paralelismo con la sociedad humana contemporánea. A diferencia de los autores argentinos que establecen analogías con su país, los españoles no se centran específicamente en la sociedad española sino que la crítica es universal.

Pero es a partir de los años ochenta y noventa cuando comienza la consolidación de una ciencia ficción auténticamente española, cuando se pierde el sesgo heredado de la literatura anglosajona, por el cual presentaban viajes intergalácticos, seres extraterrestres y sofisticadas naves espaciales, sostiene Díez en su antología (5) y lo confirma C. Mallorqui en una entrevista realizada en noviembre de 2001 por la revista *Quinta Dimensión*. Algunos de los nombres representativos de lo que consideran la mejor generación de escritores españoles de ciencia ficción, que ha surgido o se ha afianzado en los años noventa, son Elia Barceló: *Sagrada* (1989), *El mundo de Yarek* (1993), *El caso del Artista Cruel*, (1998) y *La mano de Fatma* (2001); Armando Boix: *El Jardín de los Automatas* (1997), *El sello de Salomón* (1998) y *Aprendiz de marinero* (2000); León Arsenal: “Besos de Alacrán” (1994), “El libro negro” (1994), “El círculo de hombres” (1998), “En las fraguas marcianas” (1999), “El otro” (1999) y “Refutación de América” (2000); Javier Negrete: “El extraño viaje del profesor Búdurflai” (1995), “En el país de Oneiros” (1995), *Malib, ciudad de la reina Samikir* (2005), *Salamina* (2008), - *Atlántida* (2010), *El sueño de los dioses* (2010) y *El corazón de Tramórea* (2011); Juan Miguel

Aguilera: *Mundos en el abismo* (1988), en colaboración con Rafael Marín, *Hijos de la eternidad* (1990), *En un vacío insondable* (1994), *El refugio* (1994) y *Contra el tiempo* (2001), en colaboración con Rafael Marín; Rafael Marín: *Lágrimas de luz* (1984), *Unicornios sin cabeza* (1987), *Crisei, Arce and Génave* (1992), *La sed de las panteras* (2002), *Las campanas de Almanzor* (2011), *Oceanum* (2012), en colaboración con Juan Miguel Aguilera y *Los espejos turbios* (2012); Félix J. Palma: *La hormiga que quiso ser astronauta* (2001), *Las corrientes oceánicas* (2005), *El mapa del tiempo* (2008) y *El mapa del cielo* (2012); Rodolfo Martínez: *Sherlock Holmes y el heredero de nadie* (2008), *El abismo en el espejo* (2008), *El adepto de la Reina* (2009), *Cabos sueltos* (2010), *Sondela* (2011) y *Fieramente humano* (2011) y Daniel Mares: *Pastores de estrellas* (1995), *La máquina de Pymblikot* (1998), *Vigésima Tierra* (2002), *Una luz en la noche* (2002), *Carne* (2004), *Madrid* (2007), y *Los Horrores del Escalpeló* (2011).

Confluencia de la ciencia ficción de ambos países hacia finales del siglo XX:

La observación sobre las diferencias, ya descritas, entre las narrativas de ambos países es válida para la mayor parte del siglo XX, pero al acercarnos al nuevo milenio observamos un cambio que hace desaparecer la impronta que identificaba la literatura de ciencia ficción de Argentina y España en el siglo pasado. Los tres elementos fundamentales que marcaban la diferencia son: el manejo de la temporalidad, el uso del discurso científico y los viajes al espacio. Un análisis de la producción literaria de los últimos veinte años, desde 1990 hasta 2010 revela que el tratamiento temporal se ha modificado. El enfoque analógico, que fue característico de la narrativa argentina, se

revierte hacia la extrapolación. La ciencia ficción de este país parece describir un movimiento parabólico desde principios del siglo XX hasta principios del XXI, en el cual la retórica científica vuelve a tener un papel importante, como lo tuvo a comienzos del siglo XX. Además, mientras las producciones de los años 70 y 80 se muestran como el reflejo de una sociedad que trata de interpretarse a sí misma dentro de un contexto nacional e histórico específico, al acercarse el siglo XXI la búsqueda se orienta hacia la definición del ser humano en un contexto universal, profundamente reflexivo. En las cercanías del año 2000 se producen, igualmente, grandes cambios en la ciencia ficción española; la idea del descubrimiento y colonización de nuevos mundos, aunque no desaparece, deja de tener fuerza, o de ser un elemento persistente. El manejo temporal ya no se centra en la extrapolación; la crítica social se enfoca principalmente en la sociedad española sin recurrir a mundos ubicados en diferentes planetas. Hacia finales del siglo XX y comienzos del XXI elementos comunes en ambas literaturas, la española y la argentina, diluyen las diferencias señaladas y se observa, una confluencia en ambos países. Las novelas de ciencia ficción españolas y argentinas producidas en las dos últimas décadas presentan seres humanos modificados genéticamente y como consecuencia de esto, subespecies e individuos con habilidades desconocidas cohabitando con inteligencias artificiales y sumergidos en una realidad virtual. Estas características que actualmente se denominan pos-humanas, son representaciones habituales en la literatura de ciencia ficción de España y Argentina en torno al 2000, aunque se han dado casos en épocas anteriores. La hiperrealidad y la simulación ya son visibles en la literatura de ciencia ficción de ambos países a mediados del siglo XX (*La invención de*

Morel, de Adolfo Bioy Casares y *La nave* de Tomás Salvador), pero constituyen un tema dominante en las narraciones que se acercan al siglo XXI. Tal vez un rasgo distintivo entre ambos períodos sea que la ciencia ficción actual describe hechos científicos y no meras especulaciones, como Susan Schneider afirma en *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence* (2009) cuando se refiere a la realidad virtual (4).

La brecha que se producía, hacia mediados del siglo XX, entre ficción científica y realidad científica se ha estrechado. Parte de las predicciones futurísticas sobre los avances tecnológicos se han convertido en hechos posibles. Ante la factibilidad de la aplicación de las nuevas tecnologías, los debates científico-filosóficos conducen a cuestiones éticas sobre su utilización, especialmente sobre las intenciones de modificar la naturaleza humana, pero no se discute la posibilidad de que esas técnicas puedan utilizarse. Se destaca, además, una diferencia fundamental: la representación de mundos análogos en la ciencia ficción argentina del siglo XX, o de las expectativas futuristas en la ciencia ficción española del mismo período, nunca nos alejaba de la realidad. La analogía encarnada en un universo paralelo, o la extrapolación hacia el futuro, creaban la distancia crítica necesaria para una actitud reflexiva; de esta forma la ficción que concebía mundos o sociedades imaginarios siempre nos refería, en última instancia, al mundo empírico conocido. Mientras que en la ciencia ficción en torno al nuevo milenio, la lectura conduce a un planteo moral y político con vistas al futuro pero ya no podemos hablar de manejos temporales como extrapolación y analogía; los individuos, humanos, pos-humanos, y *ciborgs*, están atrapados en un mundo de simulación donde las distancias entre realidad e imaginación han colapsado; ni los personajes ni el lector pueden

diferenciar claramente la realidad de la hiperrealidad. Las diferencias que caracterizaban a ambas narrativas, española y argentina, se funden en una nueva perspectiva. Siguiendo a Jean Baudrillard en *Simulacra and Simulation*, el viejo imaginario de ciencia ficción está muerto, y algo más ha comenzado a surgir (122).

Tesis: El simulacro, la hiperrealidad y el replanteamiento pos-humanista en la ciencia ficción.

Como se ha mencionado en la introducción, el presente estudio analizará las expresiones literarias de ciencia ficción producidas en las dos décadas en torno al 2000 en España y Argentina, partiendo de la premisa de que en ese período se produjo un cambio de óptica en la escritura de ciencia ficción y una convergencia de ambos países hacia un nuevo modelo de narrativa que nos sumerge de pleno en la era de la hiperrealidad, la simulación y el pos-humanismo. Este trabajo intentará demostrar que las obras producidas en las cercanías del año 2000 conducen hacia una redefinición del ser humano, que se adentra en el concepto del pos-humanismo, mostrando asimismo que las tecnologías de comunicación se transforman en herramientas útiles para producir una situación hiperreal. Como consecuencia los individuos viven sumergidos en un simulacro que no pueden gobernar.

Marco teórico

La tecnología constituye el vértice común del que irradian tres conceptos fundamentales: pos-humanismo, simulacro e hiperrealidad. En relación al pos-

humanismo, ya en el año 2002 Elaine Graham en *Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture* consideraba que la naturaleza está siendo modificada por la tecnología y, por consiguiente, todo lo que consideramos natural está sujeto a cambios tecnológicos y puede ser reinventado. Graham establece que se pueden hacer transformaciones en el cuerpo y en la genética de los humanos, y que podemos incluso anticipar posibles cambios en el recién nacido (2). En concordancia con esta idea, Robert Pepperel en *The Post-human Condition* (1997), definió al pos-humano, un ser hipotético que resulta de la confluencia de la tecnología y el cuerpo humano (i). En el individuo pos-humano, como lo definen Pepperel y Graham, las características tecnológicas han sido integradas a las orgánicas de manera que son indistinguibles y transmisibles a los descendientes. Ambos opinan que se trata de evolución y que la transformación será irreversible, un proceso que no puede detenerse y, por lo tanto, conducirá a nuevas especies, probablemente un nuevo *Homo sapiens* (139). Los pensadores se refieren al concepto de evolución biológica. De acuerdo a esta teoría, las mutaciones al azar que se producen en el ADN de las especies animales y vegetales pueden conducir, eventualmente, a la aparición de nuevas especies, si los organismos transmiten la mutación a la descendencia. Pepperel y Graham consideran una situación similar; con la diferencia de que los cambios en el ADN son producidos por el ser humano, mediante las técnicas de manipulación genética. Siguiendo un proceso natural de evolución, los individuos modificados genéticamente podrían luego reproducirse y dar origen a una nueva especie.

Existen diferentes posiciones críticas en relación a la aplicación de tecnologías que puedan modificar al ser humano. Pepperel opina que las personas pueden evolucionar hacia formas de vida más eficientes debido a cambios en el ADN, pero esto no significa que las personas desaparecerán; lo que realmente desaparecerá es la idea del hombre como centro del universo. Como se desprende de la lectura del “Manifiesto del Pos-humanismo”⁵ que propone Pepperel, el término pos-humanismo significa ‘después del humanismo’ y confronta algunas ideas del humanismo clásico: “It is now clear that Humans are no longer the most important things in the Universe. This is something the Humanists have yet to accept” (140). Entonces el concepto de pos-humanismo, de acuerdo a Pepperel, debe ser utilizado para marcar el fin de una época; el fin del período social conocido como humanismo. A su vez, el mismo autor en *The Post-human condition* (1997) reflexiona y admite que mucha gente considera que las nuevas tecnologías pueden crear entidades que nos excedan y dominen (1). En “In defense of Posthuman Dignity” (2005) el filósofo Nick Bostrom sostiene que la naturaleza humana es mejorable mediante el uso de la ciencia aplicada y otros métodos racionales, los cuales pueden beneficiar la salud y prolongar la vida. Bostrom establece que en última instancia es posible que esas mejoras puedan producir pos-humanos, o sea, seres que tendrían grandes perspectivas de gozar de buena salud, mayores facultades intelectuales, tal vez nuevas sensibilidades y la posibilidad de controlar sus emociones (3). Pero paralelamente también presenta, en el mismo artículo, los miedos que expresan algunos integrantes de la

⁵ El Manifiesto resume los argumentos que el autor expone en su libro *The Post-Human Condition*, pero no aparece expuesto ordenadamente en el mismo. Pepperell presenta “The Post-Human Manifesto” en internet en la dirección electrónica: <<http://www.robertpepperell.com/Posthum/gener.htm>>

comunidad científica. Así, una preocupación está relacionada con la posible irrupción de violencia entre los humanos y los nuevos seres pos-humanos. George Annas y sus colaboradores en “Protecting the Endangered Human: Toward an International Treaty Prohibiting Cloning and Inheritable Alterations”(2002) arguyen que las nuevas especies, los pos-humanos, podrían tomar a los humanos “normales” como inferiores o salvajes, y considerarlos aptos para la esclavitud (166).

Una perspectiva importante relacionada con el pos-humanismo es la presentada por Donna Haraway. En 1991 en *Simians, Cyborgs, and Women* hacía referencia a un nuevo orden de individuos, los *ciborgs*. De acuerdo con Haraway un *ciborg* es “a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction” (149). Este concepto significa un desafío a las estructuras ya establecidas, que proponen oposiciones binarias aceptadas por el humanismo: organismo/máquina, realidad/ficción, humano/animal, yo/el otro (178). La idea de un organismo híbrido entre humano y máquina ha sido utilizada por Haraway con ironía para analizar tanto las relaciones de género en la sociedad, como la situación de todos los individuos en el mundo posmoderno, en el cual la tecnología puede jugar con las identidades (199). De esta forma, la idea del *ciborg* hace frente al humanismo y se conecta profundamente con el pos-humanismo.

Para introducir el concepto de hiperrealidad, Jean Baudrillard comienza su libro *Cultura y simulacro* (1978) refiriéndose a lo que él considera “la más bella alegoría de la simulación” (5). Alude a una fábula de Borges en la que los cartógrafos de un Imperio

trazan un mapa tan detallado que alcanza a recubrir con toda exactitud el territorio. Posteriormente el Imperio llega a su ocaso y el mapa es convertido en girones que se esparcen por los desiertos. Actualmente, continúa Baudrillard, “la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio” (5). Y ha cambiado algo más, se esfumó la diferencia entre mapa y territorio, diferencia “que producía el encanto de la abstracción” (6).

El concepto de simulacro ha sido analizado por varios pensadores desde la época platónica. Gilles Deleuze en *The Logic of Sense* (1990) elabora una interpretación partiendo de las ideas platónicas, que establecían la diferencia entre el objeto real, la copia y el simulacro. Para Platón éste último era una copia de la copia. Según esta concepción, el simulacro no es un duplicado exacto, sino que presenta una distorsión de forma intencionada para intentar parecerse al original (291). Mientras que para Platón las tres categorías se diferencian (original, copia y simulacro), para Baudrillard se ha roto la distinción entre esas categorías. De este modo los simulacros “son la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal” (9). Deleuze y Paul Patton en *Difference and Repetition* (1968) consideran que mientras la copia es una imagen dotada de semejanza, el simulacro es una imagen sin semejanza (101). La diferencia fundamental de este pensamiento con respecto a Platón y Baudrillard es que no pone énfasis en la distorsión o desaparición del original, sino en la aparición de algo nuevo

(81). Baudrillard se lamenta por la pérdida, por la “sustitución de lo real por los signos de lo real” (11). Deleuze, en cambio, festeja la producción de un nuevo elemento. Cree que el simulacro es la continua creación de lo real, en tanto que no destruye sino afirma su propia diferencia. Asume las divergencias y construye sobre ellas. Las ideas de Platón y Baudrillard niegan verosimilitud al simulacro e intentan desterrarlo. Por el contrario Deleuze, Guattari, y Massumi expresan que el simulacro no es una amenaza, sino la creación de un nuevo mundo, de otras formas de existencia. Para ellos, la vida es producción, creación, transformación y diferencia, o sea, es una sucesión de simulacros, de modelos nuevos (306).

Este marco teórico orienta mi interpretación de las novelas analizadas en los capítulos siguientes. En este estudio se tomará como base de análisis el concepto de simulacro presentado por Baudrillard quien en *Simulacra and Simulation* (1994) conecta su teoría de simulacros con la narrativa de ciencia ficción. Propone la clasificación de simulacros en tres órdenes: el primero está dado por los “simulacros naturales o naturalistas”; estos son armoniosos, optimistas y apuntan a la reconstitución de una naturaleza a la imagen de Dios. En segundo lugar describe a los “simulacros productivistas” basados en la energía y la fuerza materializada por la máquina y todo el sistema de producción. Por último se refiere a los “simulacros de simulación”, basados en la información, el modelo, el juego cibernético. Su objetivo es la máxima operatividad, la hiperrealidad, el control total (121). La perspectiva presentada por Baudrillard para este último orden de simulacros, en el cual no se diferencia lo real de lo imaginario, ni el

original de la copia, se percibe en los mundos de ciencia ficción descritos en la literatura en torno al nuevo milenio. El mensaje que transmiten los autores elegidos coincide con Baudrillard: quieren desterrar al simulacro; para ello presentan en la ficción a personajes atrapados en una simulación, y muestran que la búsqueda de la liberación y de su felicidad consiste, generalmente, en la eliminación del simulacro. Sin embargo, en las novelas analizadas se presentan diversas variantes de esta perspectiva, creando conflictos y resoluciones diferentes. Los pensadores incluidos en el marco teórico que utilizaré, ofrecen planteamientos disímiles que nos permiten profundizar en el análisis de esas novelas.

Asimismo se considerará a Pepperel para la definición de individuo pos-humano, y a Haraway para la de *ciborg*, marcando la diferencia entre ambos conceptos. Como ya fue señalado, el pos-humano es un individuo en el cual la confluencia de tecnología y cuerpo orgánico es indistinguible e irreversible; se puede transmitir a la descendencia y podría, por tanto, conducir a la aparición de nuevas especies. Haraway se refiere a un híbrido entre humano y máquina. En este organismo las modificaciones son reconocibles y no transmisibles a la descendencia. Además de los pensadores mencionados, recurriré a infinidad de teóricos para puntualizar aspectos más concretos. Slavoj Žižek y André Nusselder son incorporados para profundizar los conceptos sobre cibernética, realidad virtual e hiperrealidad. Istvan Csicsery-Ronay, Homi Bhabha y Michel Foucault, para analizar las estructuras y el manejo del poder. Michel Foucault junto con Donna Haraway también serán utilizados para referirme a la biopolítica y la influencia del biopoder en la

sociedad. En aspectos concernientes a la crítica social en mundo posmoderno, recurriré, entre otros, a Fredric Jameson y David Lyon. Patrick O'Connell, Edi Puci y Paul Ricoeur harán importantes aportes para analizar temas referidos a memoria e identidad. Un punto importante es la inclusión en los textos de la mitología en comunión con la ciencia ficción; para analizarlo recurriré a Joseph Campbell, Carl Jung, Mircea Eliade y Roland Barthes.

Ahora bien, aún considerando a distintos estudiosos del simulacro, la hiperrealidad y el pos-humanismo, el análisis es convergente en un punto: ante el avance de los medios de comunicación y el desarrollo de las tecnologías médicas, el simulacro, la hiperrealidad y la creación de seres pos-humanos parecen inevitables en nuestras sociedades futuras. La lectura de las novelas que se presentan en este estudio induce al lector a meditar sobre las posibles problemáticas que acarreará la tecnología, y sobre cuál es la actitud con que debemos enfrentar el mundo tecnológico del futuro. Con el aporte de los pensadores seleccionados se intenta presentar un marco teórico adecuado para responder a los interrogantes que se generan al leer las novelas elegidas: ¿Será la vida del futuro una sucesión de simulacros, y por tanto de modelos nuevos que nos prometan producción, creación y transformación, como postula Deleuze? o ¿deberemos lamentarnos por la pérdida de lo real como lo hace Baudrillard? En relación al pos-humanismo, en las novelas que se estudian en este proyecto la inclusión en la narrativa de individuos pos-humanos, así como *ciborgs*, encauza la discusión hacia un replanteo sobre el comportamiento humano en relación al otro. En el futuro presentado por los autores, el

equilibrio en las relaciones de poder estará condicionado por la posibilidad de acceder a la tecnología. La convivencia con el diferente y el manejo abusivo del poder están bajo análisis en estas novelas, y en este aspecto el discurso del pos-humanismo con las distintas vertientes sirve como punto de apoyo para responder al principal interrogante que surge de la lectura: ¿Será la evolución en el plano social acorde a los grandes avances en la tecnología cibernética y médica que, inevitablemente, debemos afrontar?

Capítulo III: *La nave* y *La invención de Morel* como obras paradigmáticas de mediados del siglo XX.

A mediados del siglo XX, *La nave* (1959) del español Tomás Salvador y *La invención de Morel* (1940) del argentino Adolfo Bioy Casares se constituyeron en referentes de la producción literaria de ciencia ficción del mundo hispanoparlante. Además de producir un éxito editorial, introdujeron temáticas que fueron retomadas posteriormente por los autores hacia finales de siglo XX y comienzos del nuevo milenio, y que constituyen el núcleo central de este proyecto: pos-humanismo, hiperrealidad y simulacro. Las novelas presentan características divergentes y otras similares a las observadas en la ciencia ficción del siglo XXI. Por un lado, ante el avance del desarrollo científico y tecnológico, en ambas hay optimismo y esperanza en la búsqueda de un mundo utópico. En este sentido la tecnología se presenta como un recurso para buscar la felicidad; característica que no se observa en muchas narraciones producidas alrededor del año 2000. Por otro lado, temas como el pos-humanismo, la hiperrealidad y el simulacro, que serán comunes en la producción literaria de ciencia ficción del siglo XXI, ya son previstos por Tomás Salvador y Adolfo Bioy Casares, quienes se adentran en un camino que será seguido por los autores contemporáneos. Salvador presenta individuos pos-humanos producidos por avanzadas técnicas de manipulación genética, y Bioy Casares propone un modelo de realidad virtual desconocido en 1940. Estos dos eventos constituyen el centro de gravedad alrededor del cual se desarrollan las tramas, y conducen a profundas reflexiones en el lector relacionadas con la realidad virtual, la relación entre

verdad y mentira, el simulacro y las consecuencias de los cambios genéticos que se efectúan en seres humanos. Con estas novedosas ideas, las novelas inician la polémica sobre temáticas que 50 años más tarde serán frecuentes en la literatura de ciencia ficción y en los debates éticos. En una época en la cual las ciencias biológicas y la cibernética aún no habían logrado el desarrollo actual, aspectos como la realidad virtual y las transformaciones genéticas aplicadas a seres humanos, se convierten en paradigmas para las posteriores producciones literarias de ciencia ficción de ambos países.

Como apoyo teórico para este capítulo recurriré a André Nusselder, quien analiza diversos tipos de realidad virtual y su correspondencia con el concepto de simulacro de Baudrillard. En relación a las consecuencias sociales y políticas derivadas del manejo genético en seres humanos, utilizaré las teorías de Csicsery-Ronay, Homi Bhabha y Michel Foucault para discutir el concepto de utopía e imperio, la gobernabilidad y los aspectos concernientes a la relación entre poderosos y subalternos.

La nave (1959) de Tomás Salvador.

Tomás Salvador Espeso fue un reconocido escritor y periodista español. Nació en Villada, Palencia, el 9 de marzo de 1921 y murió en Barcelona el 22 de junio de 1984. Escribió novelas de aventuras, policíacas, de ciencia ficción, de denuncia y libros para niños. Comenzó a publicar en 1950 y fue finalista del Premio Nadal con su primer libro *Historias de Valcanillo* en 1951. Posteriormente recibió numerosos premios. Entre ellos pueden mencionarse el del Instituto de Cultura Hispánica (1952) por su novela *Garimpo*,

escrita en colaboración con José Vergés, el premio Ciudad de Barcelona (1953) por *Esta noche estaré solo*, el Premio Nacional de Literatura (1954) por *Cuerda de presos* y el premio Planeta de novela (1960) por *El atentado*. Entre las novelas de ciencia ficción se destacan *La nave* (1958), *Marsuf, vagabundo del espacio* (1977) y la trilogía de Martin Lord, compuesta por los títulos *Y...*, (1972) *T* (1973) y *K (killer)* (1974). También realizó otros trabajos como el estudio *La novela española de la postguerra* (1967), el *Diccionario de la Real Calle Española* (1969) y algunas obras radiofónicas. Fue fundador y director de la Editorial Marte.

La nave propone una mirada reflexiva hacia la condición humana. Tomás Salvador relata la historia de una comunidad que vive dentro de una nave espacial, con la creencia de que ese navío es el mundo. Alejada del planeta Tierra, la nave se ha perdido en el espacio y lleva siete siglos navegando a la deriva. Los descendientes de los primeros tripulantes, después de XXIII generaciones, desconocen sus orígenes, su historia y el motivo de su viaje. Se desarrolla una nueva civilización viajando por el espacio estelar, sin conexión alguna con la Tierra. El tema central delineado por Salvador gira en torno al ser humano. Plantea problemas relacionados con la discriminación, el manejo del poder, el miedo y la ignorancia. En ese mundo denominado “la Nave”⁶ prevalecen las diferencias raciales con una marcada desigualdad entre blancos y negros, siendo los negros el grupo dominante. Los habitantes presentan dos modelos de organización social.

⁶ Mencionaré a la “Nave” tal como lo hace Salvador (con mayúscula) para referirme a ese mundo en el que los personajes creen vivir. La palabra Nave es equivalente a un estado o país. Y mencionaré la nave (con minúscula) para referirme al navío que viaja por el espacio estelar, donde la acción tiene lugar.

Mientras los blancos, denominados “wit”, deben habitar los niveles inferiores de la nave donde la falta de luz crea un mundo en tinieblas, los negros o “kros” se encuentran en la parte superior disfrutando la mayor luminosidad de que disponen. Los wit no pueden ascender, excepto para cumplir con el trabajo que les asignan los kros. Shim, el protagonista, es “el Hombre de Letras” de “la Nave” (25). Tiene la función de registrar en la bitácora de viaje los hechos destacables que ocurren a diario. Este cuaderno, al que denominan “el Libro”, representa la “Memoria de la Nave” (26). Es el único libro que existe y Shim es la única persona que tiene contacto con él. Su deber es escribir diariamente los acontecimientos, pero no le está permitido leer la historia ya registrada por los anteriores “Hombres de Letras”, de manera que nadie conoce el pasado de la Nave y sus tripulantes. Shim siente enorme curiosidad por investigar. Experimenta sentimientos encontrados hasta que finalmente toma una decisión. Lee el libro prohibido y, de esta forma, conocemos la historia de la Nave y sus habitantes.

La novela está organizada en tres partes. Al comenzar, Shim, el narrador en primera persona, se presenta: “Yo, Shim, hijo de Kanti y Torna, nacido en La Nave, en la edad en que los ojos se cansan y los cabellos entristecen, Hombre de Letras, educado para escribir en el Libro, recibo el mandato de Mei-Lum-Faro, Señor de la Nave, para que me haga cargo del mismo” (26). Describe la nave, el estilo de vida de sus tripulantes y la estructura social de la población. El lector conoce sus sentimientos, sus ansias de saber y las dudas que experimenta ante los deseos de averiguar su pasado, lo que está prohibido. Básicamente las descripciones que brinda sobre la Nave se centran en la comunidad de

los kros, a la que él pertenece. Tanto Shim como el lector desconocen los pormenores sobre la vida de los wit. En la segunda parte el protagonista, castigado por haber leído el “Libro,” desciende a los niveles inferiores de la nave y entra en contacto con el mundo de las tinieblas. Un narrador omnisciente en tercera persona relata el encuentro de Shim con los wit. Es aquí cuando el lector conoce a esta comunidad, su estructura social, su organización y las pautas de comportamiento grupal e individual.

En la última parte, la novela está narrada en cantos épicos. Shim, en contacto con la comunidad wit, que durante siglos ha sido dominada por los kros, se transforma en el líder que los guiará en la búsqueda de justicia. Muere asesinado cuando intenta conducir al pueblo hacia la liberación. A modo de epílogo un trovador, Natto, relata los hechos. Salvador explica en la introducción que eligió a un habitante de la “Nave” para que narre los hechos finales mostrando, de esta manera, la evolución del pueblo wit que, sumergido en un mundo de oscuridad e ignorancia, ha descubierto la literatura (19). El final es incierto, la nave continúa su viaje y no se conoce su destino final; pero una nueva esperanza aparece: la comunidad kros intenta recuperar la libertad y alcanzar la igualdad entre los habitantes de la nave.

La estructura de poder evidencia una sociedad organizada verticalmente; es una dinastía conducida por el “Señor de la Nave”, Mei-Lum-Faro, que pertenece a los kros y toma todas las decisiones. Shim, integrante de la comunidad de los kros, ha sido designado como “Hombre de Letras” por Mei-Lum-Faro, quien también elegirá al sucesor. No hay “Hombres de Letras” entre los wit, quienes se mantienen analfabetos

desde hace varias generaciones. En los niveles superiores de la nave, se describe una situación aparentemente ideal que se puede asimilar al concepto de utopía tal como lo define Itsvan Csicsery-Ronay en “Science Fiction and Empire”: una comunidad en la que no se manifiestan conflictos internos; en la cual hay una congruencia perfecta de ley y derecho que está dada ontológicamente (237). Mei-Lum-Faro, la máxima autoridad, ordena y cada uno acata su deber. Los kros no cuestionan las órdenes recibidas. De acuerdo con la idea de Csicsery-Ronay, la arquitectura de una utopía está muy relacionada con el modelo de imperio (232). Efectivamente, dentro de la nave se desarrolló una civilización humana que, desconociendo sus orígenes y su historia, evolucionó hacia un estado imperial con un fuerte componente racista.

En el comienzo, siete siglos antes, la situación era diferente. No existía la división de razas; un grupo de 3.000 personas constituía la homogénea población que tripulaba la nave cuando fue lanzada al espacio en el año 2347. Todos los individuos pertenecían a la raza blanca y compartían los mismos valores culturales. El nivel de conocimientos técnicos difería levemente entre ellos, de acuerdo con la función que debían desempeñar para mantener a la nave en su curso. Al cabo de veintitrés generaciones se distinguen dos comunidades totalmente diferentes. Una parte de la población original fue modificada genéticamente, utilizando los avances científicos del momento. Esta modificación dio como resultado seres con piel negra y otros cambios anatómicos que les otorgan mayor aptitud para resistir las radiaciones del espacio exterior. Estos individuos transmiten, al

reproducirse, sus rasgos diferenciales a su descendencia. La consecuencia de este hecho fue la aparición, dentro de la nave, de una raza diferenciada de seres humanos.

Esta idea presentada por Salvador en 1959 se ajusta perfectamente a la definición de individuos pos-humanos propuesta por Robert Pepperel en 1997, descrita en el capítulo dos. Estos pos-humanos, los kros, presentan diferencias biológicas que les permiten una mejor adaptación a factores extremos del medio ambiente. Se distinguen del resto y pueden habitar la parte superior de la nave, ya que es allí donde incide la mayor radioactividad. A su vez, este sector está iluminado y dispone de una infraestructura tecnológica más avanzada. Ellos son los privilegiados; además de disfrutar de la luz, obtienen más y mejores alimentos y no realizan los trabajos pesados. El otro grupo, los “wit”, permanecen en los niveles inferiores del navío, donde la luz no llega. Están alejados de toda tecnología y no se comunican con los kros, excepto para recibir sus órdenes.

Coincidiendo con lo que se observa frecuentemente en la narrativa de ciencia ficción del siglo XXI, la creación de individuos pos-humanos dentro de la nave acarrea problemas sociales, siendo los humanos las principales víctimas. En la nave, las relaciones entre los dos grupos definen una estructura altamente segregacionista. Si bien todos los habitantes son descendientes de los primeros tripulantes, quienes compartían un objetivo en común, posteriormente se establecieron profundas diferencias entre ellos. Originalmente se embarcaron en una misión hacia el espacio con la finalidad de descubrir y colonizar nuevos mundos, de manera que todos eran colonizadores: “La nave había sido

construida por remotos antepasados nuestros y lanzada al espacio, para viajar, para llegar a un lugar, para dar satisfacción a la iniciativa humana” (145). Luego la gran población homogénea se dividió en dos grupos y una parte de ellos se convirtió en seres esclavizados por la otra parte de la misma población originaria. También el territorio fue subdividido. Aunque todos comparten un espacio común, en el recinto de la gran nave se han fundado comarcas perfectamente diferenciadas con control policial en las fronteras. Cuando, ocasionalmente, se transgreden los límites, Shim registra el evento en el libro:

Cinco hombres wit han sido apresados cuando caminaban por un pasillo, cerca del Fórum, en el corazón mismo de nuestras terrazas, lugar en el que nada absolutamente tienen que hacer. Se han negado a contestar durante el interrogatorio. Únicamente han expresado que no tenían malos propósitos y que únicamente deseaban conocer la parte de la Nave en que vivíamos nosotros, los kros, por simple curiosidad. Se han negado rotundamente a revelar los caminos secretos que les han permitido eludir la vigilancia de los guardianes de las fronteras. Han sido encerrados hasta que Mei-Lum-Faro decida su suerte. (69)

Si bien originalmente había un único grupo humano que convivía sin delimitaciones territoriales, con el paso del tiempo ambos –el territorio y la población– aparecen subdivididos; los habitantes de los niveles superiores ejercen supremacía sobre los de la otra comarca que se encuentra en parte inferior, y el poder omnipotente de Mei-Lum-Faro se extiende a las dos poblaciones. El concepto de imperio, sostiene Csicsery-Ronay, supone la existencia de un gobierno que impone su poder y a menudo extiende su

territorio; su espacio es expansivo y sin límites, (237). Una forma de sustentar ese poder es alimentar la segregación; para eso, el Señor de la Nave estratifica a la sociedad, y la tecnología cumple un rol importante en este aspecto. La supremacía es, según Csicsery-Ronay, función de la capacidad tecnológica (233). Así, en la nave la luz y la tecnología son los elementos principales para la jerarquización territorial. El espacio les pertenece a todos, pero los kros, favorecidos por su condición de individuos resistentes a las radiaciones, se han apoderado del mejor sector despojando a los wit de ese territorio. De esta forma los blancos quedaron confinados en las regiones oscuras, las cuales, a su vez, ofrecen mínimas posibilidades para la supervivencia.: “-¡Y las ratas suben de los sótanos y muerden los pies y las manos de nuestros hijos y mujeres! Y nuestros vestidos son siempre negros. Y no hemos visto nunca las estrellas” (149). La disponibilidad de alimentos es menor y no gozan de ningún desarrollo tecnológico. En los niveles superiores hay grandes ventanales que permiten ver las estrellas y el espacio exterior, pero fundamentalmente hay mecanismos que producen luz artificial y que permiten conservar la tecnología que mantiene a la nave en funcionamiento, renueva el aire y controla las cámaras productoras de alimentos.

Se establece, entonces, una relación de poderosos y subalternos. Los primeros, los kros, tienen acceso a los mejores recursos que ofrece la nave, mientras que a los subalternos, los wit, no se les permite acceder al lugar privilegiado y se los obliga a trabajar para alimentar a los kros. La disponibilidad de recursos es una herramienta útil para manipular el poder. Privando de medios adecuados a la población, se la somete

(Csicsery-Ronay 233). Este es el mecanismo que se utiliza en la Nave, el cual permite a una minoría dominar a la mayoría. En los niveles superiores, nadie sabe exactamente cuántos habitantes hay en las plantas inferiores, ni cómo viven. En realidad, los wit constituyen una población numerosa. Los kros tienen control de natalidad obligatorio con el objetivo de utilizar racionalmente los recursos de que disponen; en cambio los wit, quienes prácticamente no mantienen contacto con los niveles superiores, no están sometidos a control alguno. Por esto, la población blanca es ampliamente superior en número. Los kros son conscientes de esta situación e intuyen el peligro, por lo cual despliegan un importante control policial:

No puedo testimoniar cuantos habitantes tienen las cubiertas inferiores y oscuras porque desde hace siete generaciones hemos perdido el control sobre los wit y nuestros guardianes deben montar vigilancia en los pasillos frontera para evitar su invasión. El número total de sus varones, mujeres e hijos nos es desconocido, ya que nunca abandonan sus cuevas de acero. (26)

Como se observa generalmente en las obras que presentan individuos pos-humanos conviviendo con humanos, el dominio de unos sobre otros se basa exclusivamente en la capacidad que les otorga la tecnología para ejercer supremacía. En este caso son los pos-humanos los que ejercen su poder, debido a las capacidades de sobrevivencia y adaptación al medio ambiente que los diferencian de los humanos. El sometimiento de la población no es función del número de habitantes. A pesar de ser mayoría numérica, los blancos constituyen una minoría social. Sociológicamente, de acuerdo a la definición de

Richard T. Schaefer, un grupo minoritario no se refiere al número de personas que integran ese grupo, sino al poder político y económico que posee o, más específicamente a la falta de poder. Este es, entonces, un grupo subordinado, cuyos miembros tienen significativamente menos control de sus propias vidas en comparación con los miembros del grupo dominante o mayoritario (221).

Esa división genera problemas. Los prejuicios raciales y la desigualdad en las condiciones de vida crearon, a lo largo de la historia de la Nave, revueltas sociales. Durante los altercados se perdieron muchos objetos, entre ellos los libros. Sólo queda uno denominado “el Libro”; es la bitácora de viaje a la que solamente una persona tiene acceso. Este hecho es muy importante en la historia de la Nave porque la ignorancia de la gente es uno de los elementos principales sobre los cuales basa su poder el señor Mei-Lum-Faro. Si los habitantes conociesen la historia, sabrían que los kros son un derivado genéticamente construido a partir de los wit, o sea que originalmente eran blancos. Todos comparten el mismo origen; sus antepasados pertenecían a un único y homogéneo grupo de personas que tripulaba la nave con un objetivo en común. El desconocimiento de este hecho modifica la realidad. El escenario que los kros conocen ha sido tergiversado por Mei-Lum-Faro, quien elimina el acceso al pasado al prohibir la lectura del Libro que informa sobre la historia de la Nave. La ignorancia facilita la labor de dominación, ya que, ahora que los dos grupos están diferenciados racialmente, ejercen mutua segregación. Se produce un fuerte sentimiento racista en ambas fracciones. Cuando Shim se acerca a las rampas que descienden a las tinieblas, lo hace acompañado por los

guardias, pero no llega a “penetrar en las cavernas malditas” (43). Escribe en el Libro: “Encontré a mi paso algunos individuos de la raza maldita, blancos, de aspecto repugnante, cabellos largos y lacios, vestidos negros y pies descalzos. Al pasar nosotros se volvían de espaldas, de cara a la pared, como es ley” (43). Ambos consideran a los otros inferiores; Shim relata: “Aunque de derecho [los wit] reconocen nuestra superioridad, de hecho están en rebeldía” (26). Los wit, efectivamente, están en rebeldía y se quejan de su condición de subalternos, pero ellos, a su vez, consideran la inferioridad de los kros: “¡Y debemos obedecer a unos hombres que sabemos inferiores a nosotros!” (149).

Ambas fracciones acaban deshumanizadas dentro del régimen de la Nave. Manteniendo a la población en la ignorancia, Mei-Lum-Faro ha creado un régimen imperial en el cual él detenta poder absoluto. Por un lado el desarrollo tecnológico conduce a cambios de conciencia que facilita la subyugación de las culturas menos desarrolladas y lleva a crear el mito de la supremacía racial y nacional (Csicsery-Ronay 233). Por otro lado, el desconocimiento de la historia ayuda a mantener las divisiones entre los habitantes y a preservar ese estado donde el poder imperial parece indestructible. Por ese motivo Mei-Lum-Faro decide eliminar el pasado. El Señor de la Nave prohíbe averiguar sobre la historia y castiga cruelmente la desobediencia. Cuando Shim transgrede la ley y decide leer el “Libro” su destino cambia dolorosamente: “El Señor de la Nave me cortó las manos. Yo había descubierto cosas, palabras, acciones, historias que estaban escritas por hombres que habían vivido antes que yo” (144). Le

cortan las manos y lo envían a las cuevas de los niveles inferiores donde habitan los wit. Bajo el imperio del Señor de la Nave, la violencia se ejecuta contra todo tipo de desobediencia. Amy Ransom en *Science Fiction from Québec: A Postcolonial Study* (2009) sostiene que imperialismo y colonialismo van de la mano; generalmente, uno no puede existir sin el otro y a menudo los dos fenómenos se fusionan (223). Un sistema imperial-colonial deshumaniza a las dos fracciones involucradas. Unos se convierten en esclavos y los otros, los colonizadores, en seres menos civilizados, embrutecidos (Ransom 299). El gobierno de la Nave se asimila a este tipo de sistema imperial-colonial. El trato que recibe Shim demuestra la falta de civilidad del colonizador, como así también el castigo recibido por Abul, un kros que desciende sin autorización a las cuevas y se enamora de una mujer wit: “Mei-Lum-Faro ha ordenado a los guardianes que le saquen un ojo y que sea encerrado para que medite” (50).

La ignorancia y el miedo, unidos a un mayor poderío tecnológico, son los elementos en los cuales se basa esa estructura de poder. Mantener una población ignorante de su propia historia le otorgó a Mei-Lum-Faro la posibilidad de conservar el poder de los kros sobre los wit. “Silence, too, can be a form of control, and the sin of omission, in this case, worse than many possible sins of commission” (Attebery 385). La omisión de la verdad le permitió establecer su propia versión de la historia por la que hay una raza superior que ganó el derecho al mejor espacio y mejores condiciones de vida. Esa raza superior está constituida por los individuos pos-humanos, los kros, que pueden resistir la radiación que llega a los niveles altos donde habitan. Sin embargo, suprimir

toda referencia al pasado no condujo a un mayor beneficio para los tripulantes de la nave. Incrementó la diferencia entre los grupos y garantizó la supremacía de uno sobre otro pero, a través de los años, las personas pertenecientes al grupo “superior” se convirtieron en seres grises, anulados e insensibles. Su condición de pos-humanos no los ayuda. La tecnología los favorece para resistir el medio ambiente adverso, pero no sustituye la ausencia de conocimiento sobre el pasado y la falta de perspectivas para el futuro. Los tripulantes viajan por el espacio estelar sin saber hacia dónde se dirigen ni el motivo de su viaje. Al ser personas que no conocen su pasado ni prevén su futuro, los kros no tienen ilusiones ni expectativas. Se han convertido en individuos sumisos que, simplemente, sobreviven. No discuten la autoridad del Señor de la Nave. Muestran conformidad y aceptan su poderío; de esa manera, no recae en ellos la responsabilidad por las medidas tomadas, y tampoco intentan evitarlas. En relación al castigo que recibe Abul, Shim relata: “Mei-Lum-Faro, de buen humor, ha dicho que para que un kros sea igual a un wit necesita estar incompleto, no verlos, a ser posible. Los cortesanos se han reído mucho, pero yo he sentido dolor. Abul ha callado” (50).

El tema de la lectura es central en la novela, que está articulada en dos partes diferenciales: antes y después de la lectura del Libro. Sólo Shim muestra inquietudes y deseos de adquirir conocimientos, contrastando con la apatía de los kros. Su condición privilegiada de ser el único en acceder a un libro, despierta en él la curiosidad. Pero se debate entre la prohibición de leer y sus ansias de saber: “¡Yo estoy aquí y mi cabeza me pide que razone, que me evada, que comprenda! ¡No quiero rebelarme, no quiero ofender

a nuestra madre Nave; no quiero, no...!” (35). Finalmente lee el libro y entonces se marca la diferencia entre él y los demás kros. La posibilidad de adquirir más conocimientos modifica el comportamiento de Shim. Sus pensamientos, sus dudas, sus expectativas y la iniciativa propia que muestra, lo separan de los demás. La diferencia entre Shim y los otros es la ignorancia, que él evade cuando recurre a la lectura: “Yo, Shim, Hombre de Letras, empecé a *ser* cuando me acerqué al Libro. Anteriormente era un vegetal, un cuerpo sin utilidad” (63). Para dejar de vegetar Shim debe ignorar la prohibición de leer; a su vez, la decisión de desacatar las órdenes produce un giro radical en su vida. Ya no podrá escribir más ni pertenecer a su mundo privilegiado porque le cortan las manos y es abandonado en los niveles inferiores. En este punto comienza la segunda parte de la novela; el lector ya no lee los relatos anotados en la bitácora de viaje, ni los pensamientos de Shim. Ahora conoce el otro mundo que reside en los niveles inferiores de la nave. Después del castigo y los horrorosos momentos iniciales Shim, rescatado por los wit, se convierte en un integrante más de la comunidad. Un narrador omnisciente relata su nueva vida en las cuevas. Comprendemos entonces que el control total que pretende ejercer Mei-Lum-Faro, en su estado ideal utópico, sólo es aplicable en la parte superior de la nave. Un mundo totalmente diferente se encuentra en la penumbra de los niveles inferiores.

El contraste entre luz y oscuridad es la metáfora que utiliza Salvador para describir los dos mundos netamente diferenciados, el de los kros, luminoso, en los estratos superiores de la nave y el de los wit, en las tinieblas de las cuevas ubicadas en los

niveles inferiores. Esta es la perspectiva que recibe el lector en la primera parte de la novela, donde sólo conocemos las impresiones de Shim, un kros que nunca ha abandonado su territorio. Pero al descender, el protagonista comprende que la luminosidad no es absoluta y la oscuridad tampoco. Su primera experiencia, cuando los wit lo encuentran abandonado en las cuevas, lo fascina. Observa la luz que emana de unos adminículos que los niños portan en sus manos. Los wit habían aprendido a fabricar velas⁷. Descubrieron el procedimiento para elaborarlas y transmitieron la técnica durante generaciones a sus descendientes. Nadie conoce este proceso en los niveles superiores. En el mundo de la oscuridad ellos tienen luz y Shim queda encantado con ese descubrimiento.

Otra particularidad que lo impacta se relaciona con el comportamiento de los wit. Shim descubre en ellos un aspecto humano que desconocía. Son personas comunicativas que ríen con fuerza estruendosa y hablan abiertamente sobre su sexualidad, contrastando notablemente con los kros, personas grises, opacas, en las cuales la risa es sólo una mueca. La estructura social también es diferente. Los wit están organizados en familias, con un patriarca que las representa. Cada familia ha desarrollado aptitud para una actividad específica. Unos son especialistas en la elaboración de velas, otros son guerreros, otros curan las enfermedades. Son analfabetos, pero transfieren los conocimientos que fueron adquiriendo por siglos mediante la tradición oral. El canto es el instrumento para transmitir la historia. Aunque los individuos pertenecen a familias

⁷ Aunque nunca se menciona la palabra en la novela sabemos, por la descripción del narrador, que los utensilios que ellos denominan “falus” son velas.

diferentes, la comunidad en su conjunto mantiene cohesión. Son conscientes de su condición de sometidos en un sistema imperial-colonial y aspiran a su emancipación; esperaban a un líder para lograrlo, y llegó Shim: “Estábamos unidos, pero cada familia vivía en su cantón, alejada y temiendo. Había de llegar el mensajero, que siendo como nosotros no fuese como nosotros, que siendo para todos no fuese para ninguno. Estaba anunciado” (236). Shim es aceptado en la comunidad; allí encuentra a su compañera y es considerado por todos “el esperado.”

Dos comunidades diferentes habitan la Nave pero, contrariamente a la suposición inicial que conjetura el lector, la luz es más intensa en los niveles inferiores. No se relaciona solamente con los adminículos que emiten luminosidad, sino también con el resplandor que emanan las personas. El gobierno de Mei-Lum-Faro transformó a los habitantes de la clase privilegiada en seres obedientes, silenciosos y resignados; seres que parecen abandonados a un “vegetar inhumano” (71). Encaran sus vidas con desgano, y Shim parece ser el único en notarlo: “Me doy cuenta de que estamos entregados a una tremenda soledad, a una penosa ignorancia, a una peligrosa seguridad” (54). Por el contrario, las personas a las cuales ese sistema pretendía anular, lograron sobrevivir en un ambiente adverso. Descubrieron la luz, la música, y la curación de enfermedades. Desconociendo su verdadero origen, parte de su propio pasado y la historia de la humanidad, en los niveles inferiores del navío la organización social retrocedió hasta los inicios de la civilización humana. La población se organizó y evolucionó ignorando los avances alcanzados por sus antepasados. Los blancos son individuos que debieron

descubrir cómo sobrevivir y como constituir su comunidad. Ellos pudieron suplir las carencias con su creatividad, alimentar la esperanza y mantener la ilusión de una vida mejor. Son seres que buscaron, esperaron y encontraron a su salvador, Shim, quien a su vez halla respuesta a sus preguntas cuando se conecta con los wit. Ellos le transmiten los conocimientos que mediante canciones épicas han difundido durante siglos.

De esta manera, Shim y los wit reconstituyen su pasado integrando la historia escrita en el Libro, conocida por Shim, y la que rescatan los wit por tradición oral. Hasta entonces, las dos poblaciones viviendo en dos territorios distintos, se mantuvieron aisladas y odiándose mutuamente. Para gobernar a esas dos comunidades, Mei-Lum-Faro evita el contacto entre ellas y las mantiene desinformadas. El señor de la Nave ha creado un poder imperial-colonial y quiere conservarlo. Homi Bhabha en *El lugar de la cultura* (1994), refiriéndose al discurso del colonialismo, analiza la conformación de los estereotipos en relación a la discriminación y sostiene que: “El objetivo del discurso colonial es construir al colonizado como una población de tipos degenerados sobre la base del origen racial, de modo de justificar la conquista y establecer sistemas de administración e instrucción” (95). De la misma manera, y con el mismo objetivo, el gobierno de Mei-Lum-Faro genera desprecio hacia los subalternos. Los blancos, llamados albinos, son considerados seres inferiores, de aspecto desagradable y con menor capacidad intelectual: “Los wit tienen, justo es consignarlo, el mismo principio vital y los mismos órganos que nosotros; son hombres, evidentemente, pero de una raza inferior, como a medio formar; no tienen nuestra inteligencia, ni nuestro reposo, ni nuestra

serenidad” (49). Así, creando estereotipos que degradan a unos y engrandecen a otros, manteniendo silencio sobre el pasado, sumiendo a la población en la ignorancia y amedrentando con el ejercicio de la violencia, Mei-Lum-Faro pretende dominar y mantener su utopía.

Sin embargo, eliminar el pasado prohibiendo la lectura no produce resultados positivos y, su régimen fracasa. Foucault en “Space, Knowledge, and Power” (1984) sostiene que el gobierno no sólo tiene que tratar con el territorio, también debe tratar con otra realidad que tiene sus propias leyes y sus mecanismos de reacción, sus regulaciones y la posibilidad de producir disturbios. Esta realidad es la sociedad. No importa cuán terrorífico pueda ser un sistema, siempre existe la posibilidad de que se produzca resistencia, desobediencia y grupos opositores (Foucault 245). El gobierno de la Nave es terrorífico y, como enuncia Foucault, aparece la desobediencia en Shim; quien lee el libro prohibido y posteriormente se reúne con los grupos de resistencia que se encuentran entre los wit. Es entonces cuando, juntos, logran conocer el pasado. Esta unión finalmente conducirá al intento de rebelión de los wit guiados por Shim. Y el proyecto utópico de Mei-Lum-Faro comienza a desintegrarse.

El fracaso de ese régimen “ideal” es representado por Salvador con las variaciones de luz y oscuridad. El simbolismo de la luz parece asociarse, en los primeros capítulos, con un nivel de vida elevado, con mayor sapiencia de las personas y, el lector podría suponer, siguiendo las metáforas de la Ilustración, con la felicidad. La luminosidad es mucho más abundante en los pisos superiores donde la clase privilegiada

habita. Sin embargo, a medida que avanza la lectura, Salvador describe ambientes de esos niveles en los que la luz va desapareciendo y cada vez hay menos espacios habitables. Esto hace que los kros se sientan acorralados; deben mudarse continuamente y adaptarse a espacios menores: “Por instinto, nuestra raza adora la luz; cuando un lugar queda en tinieblas, lo abandonamos. Eso explica por qué cada vez tenemos menos espacio para nuestras necesidades, por qué cada vez estamos más apretados, sobrando cámaras y terrazas en la Nave” (53). Se incrementan los espacios oscuros en los niveles superiores; nadie sabe por qué ni hacen nada para resolverlo. Simultáneamente aumenta la luminosidad en los niveles inferiores. Allí, los wit constituyen una comunidad con características diferentes a los kros. Sin duda, la más distintiva es la alegría. El símbolo de la luz representa, entonces, el camino hacia la libertad interior y hacia el conocimiento, y esto aventaja a los subalternos, no a los poderosos.

A medida que conocemos más sobre los wit entendemos que los verdaderos iluminados son “los salvajes ignorantes” del submundo inferior, quienes además, son los más pobres y los sometidos. Ellos, siendo analfabetos y sin haber recibido ninguna instrucción, descubren por sí mismos las respuestas a muchos interrogantes. Por sus propios medios y con su iniciativa buscan, y logran, que la luz –no sólo la luz como un haz de ondas físicas– llegue a sus vidas. Ellos mismos son seres que irradian esperanza, fe, energía y deseos de vivir. En el mundo de las tinieblas, el Hombre de Letras encuentra a una comunidad que sobrevive a pesar de las condiciones de vida extremas a las que fue sometida. Los secretos de su supervivencia son desconocidos por los opresores,

supuestamente seres superiores que pretenden controlarlos y explotarlos. A su vez, la oscuridad que progresivamente va tiñendo el interior de los niveles más elevados de la nave, se puede relacionar con la vida opaca de sus habitantes, la que se refleja en la falta de curiosidad por conocer su pasado, el desinterés por adquirir conocimientos y, en la pérdida del lenguaje: "...ante otros hombres de la Nave, he comprobado que simplifican las palabras hasta hacerlas monosílabas. La deducción es fácil: estamos perdiendo el idioma. Dentro de algunas generaciones hablaremos con gruñidos o nos entenderemos con signos" (65). De esta manera la relación entre luz y oscuridad representa por un lado la alegría y la búsqueda de un futuro mejor por parte de los wit, por otro lado la abulia y la pérdida de esperanzas que afecta a los kros. Con la metáfora de luz-oscuridad Salvador establece la diferencia entre las dos comunidades y ubica, ahora, a los kros en el mundo de las tinieblas, a pesar de su poderío tecnológico. Estos pos-humanos con mayores posibilidades de adaptarse al ambiente extremo del espacio, permanecen en la oscuridad mientras los wit alcanzan la luz. Salvador no pone énfasis en la tecnología avanzada, como el elemento que determina este contraste, sino en la lectura.

La prohibición de la lectura que impide conocer la historia marca una diferencia fundamental en el comportamiento de las dos comunidades. Las expectativas para el futuro de los wit se enlazan con la curiosidad que experimentan con respecto al pasado. Sólo cuando logran conocer su historia, pueden encauzar sus aspiraciones de emancipación para el futuro. De acuerdo con Maurice Halbwachs en *On Collective Memory* (1992), hay al menos dos formas de registrar el pasado: a través de la historia y a

través de la memoria colectiva. Mientras que la historia se ubica fuera de los grupos sociales, es esquemática y tiene límites netos, la memoria colectiva constituye una corriente de pensamiento continuo; en ella el pasado está vivo y se mantiene dentro de la conciencia de grupo (Halbwachs 24). La historia en la Nave está testimoniada únicamente en la bitácora de viaje, a la que casi nadie tiene acceso y quien lo tiene debe acatar la prohibición de leerla; por consiguiente, la historia es desconocida. La memoria colectiva es, entonces, el único medio para preservar el pasado. Y ésta presenta grandes variaciones en ambos grupos debido a la diferente organización social de cada comunidad.

Según Halbwachs, los individuos articulan su memoria (individual y colectiva) en función de su pertenencia a una familia, una religión o una clase social determinada (55). En los wit, la “articulación de la memoria” está facilitada por su inclusión en un grupo familiar y su sentido de pertenencia a la comunidad. Existen familias o clanes con un jefe; éstos se reúnen y discuten las medidas a tomar. Además, todos aportan a la vida en común con sus conocimientos especializados, de manera que hay división en familias pero la comunidad en su conjunto mantiene cohesión. En cambio los kros han desmembrado a la familia. El índice de natalidad está regulado por el Señor de la Nave; las parejas no tienen libertad de tener hijos siguiendo sus propios deseos, y cuando los niños nacen, son separados de los padres a determinada edad:

La madre tiene la obligación de medir los cien ciclos⁸ e indicarlo a los regentes. Pero en rigor, tal medida se cumple mal, porque los cien ciclos señalan la época en que los niños son separados de sus madres para ingresar en la Cámara Común de Preadultos, y como por incomprensibles razones las madres no quieren la separación, las fechas son falseadas. (37)

El concepto de familia no está arraigado en esa comunidad; así el protagonista, en sus primeros relatos, no puede comprender el amor maternal. No entiende por qué motivos las madres quieren impedir la separación de sus hijos, ya que así lo determina la ley. Con las leyes vigentes en la Nave, se puede controlar la divulgación de la historia, pero es imposible para Mei-Lum-Faro eliminar la memoria colectiva de la población y ésta se transforma en el vehículo que ayuda a formar un sentimiento de comunidad y de identidad en los wit, a diferencia de lo que sucede con los kros. En la Nave, el único mecanismo para la preservación de la memoria, es la tradición oral ya que ningún habitante tiene acceso al Libro. Los wit, personas alegres y comunicativas, conocen el canto y la música –lo que resulta extraño a Shim– y las canciones refieren a anécdotas de su pasado; relatan hechos de su historia, constituyendo la memoria de esa comunidad. En su organización social existen juglares cuya misión es divulgar las historias que se transmiten a través de generaciones.

⁸ Los kros miden el tiempo contando los ciclos femeninos. Durante el crecimiento del niño realizan mediciones para evaluar ciertas pruebas de aptitud en el desarrollo humano.

En cambio, en la comunidad kros la comunicación es limitada. Si bien aprenden a leer y escribir, no tienen oportunidad de practicar la lectura ni la escritura. La familia no existe como tampoco otras formas de agrupación social. Parcamente se comunican entre ellos; como lo destaca Shim, hablan con monosílabos y ocasionalmente se relatan historias sobre la Nave. Shim es el único integrante de la comunidad kros que desea saber más. De esta forma, se acerca al conocimiento más que ninguna otra persona en la Nave y los conflictos del pasado, que Mei-Lum-Faro quiere ocultar son descubiertos por Shim poniendo en riesgo el equilibrio del supuesto estado utópico. Por ese motivo lo destierran al mundo de las tinieblas y, paradójicamente, es allí donde encuentra la luz. Descubre la alegría, los deseos de vivir y la armonía de la comunidad. Los wit entienden que él posee la sabiduría que ellos necesitan; Shim es el mensajero. Entonces, se unen a él y lo proclaman “Navarca”⁹. Al conocerlo, llenan el vacío producido por el ocultamiento de la historia ya que, comparten los conocimientos del libro leído por Shim y los suyos propios que mediante tradición oral transmitieron por generaciones. Recuperar la memoria los lleva a la búsqueda de su propia utopía. Juntos buscarán el camino hacia la fraternidad de los dos grupos y de esta forma, la estructura colonial-imperialista se resquebraja.

Hacia el final, en la tercera parte de la novela, un cambio abrupto se produce; la narración se presenta en forma de canto épico. Natto, el trovador que pertenece a los niveles inferiores, es quien relata los acontecimientos. Comienza su canto refiriéndose a la llegada del Navarca: “Al empezar, yo, Natto, os digo mi falta de palabras. Estaban

⁹ De acuerdo a la definición de La Real Academia Española, Navarca es un jefe o comandante de una armada griega o de un buque romano.

quemados mis sentidos, en soledad mi canto. Esperé su llegada. Iba cansado y triste, apoyado en su amada, la Sad callada y suave de todos conocida” (234). A través de su canto el lector sabe que Shim es declarado Navarca y guía a los wit en el camino hacia la liberación, pero es asesinado por desconocidos. *La nave* termina con una tragedia pero, aun así, con esperanza. El proyecto utópico de Mei-Lum-Faro se desintegra y los sometidos emprenden la lucha por su liberación. Ha aparecido un mártir y su memoria guiará al pueblo, aunque no conocemos el final. Otra historia empieza para la Nave, la que continúa su viaje errante por el espacio con destino indescifrable.

El debate que propone Salvador al analizar la relación entre humanos y pos-humanos no se centra en las consecuencias del uso de la tecnología; se basa, fundamentalmente, en las consecuencias que se producen debido a la ausencia de memoria en la población. Es el desconocimiento de su pasado y la falta de perspectivas para el futuro, lo que convirtió a los kros en seres tristes y sin ilusiones, y lo que marca la diferencia entre los kros y los wit. Siguiendo a Foucault en *Las palabras y las cosas* (1966), cuando se refiere la Historia, expresa que desde el fondo de la época griega, “ha ejercido un cierto número de funciones mayores en la cultura occidental: memoria, mito, conciencia crítica del presente, desciframiento del destino de la humanidad, anticipación del futuro o promesa del retorno” (379). Entonces, una comunidad como los kros que desconoce su historia, no puede ejercer la “conciencia crítica” de su presente; no puede descifrar su destino, ni anticipar su futuro. Estos individuos, ignorantes de su pasado, viven inmersos en la oscuridad a pesar de habitar en los niveles iluminados de la nave.

Mientras que los wit, que han logrado conservar parte de su historia mediante la tradición oral, son presentados por Salvador como personas que pueden alcanzar la luz a pesar de habitar en las tinieblas.

La gran diferencia entre ambas comunidades wit y kros, que representan a humanos y pos-humanos, es la memoria; y el elemento con el cual logran la unidad entre ambos es el texto escrito. La alegría de unos y el abatimiento de los otros, se relaciona con el conocimiento de su pasado y con la esperanza para el futuro. Los kros, sumergidos en la oscuridad no podían ver un horizonte, mientras que los wit ya tenían una pequeña ventana abierta, debido a su tradición oral. Es la escritura, y por tanto la lectura, la que equipara su posición frente al pasado y al futuro. El texto escrito es el vehículo que los pone en contacto con la historia común que comparten; los ayuda a recuperar la memoria y, así, a encontrar la veta que deben explorar para llegar a la luminosidad absoluta. A través de la lectura, adquieren conocimiento y todo conocimiento, sostiene Foucault, “se enraiza en una vida, una sociedad, un lenguaje que tienen una historia, y en esa historia encuentran el elemento que le permite comunicarse con las otras formas de vida, los otros tipos de sociedad” (384). La lectura los aúna; les permite vislumbrar la esperanza y los anima a iniciar una búsqueda.

El concepto de simulacro está levemente esbozado en la novela; se relaciona con el mundo ficticio que crea Mei-Lum-Faro al vedar el conocimiento de la historia. La intención de crear una simulación y mantener a la población desinformada con fines de gobernabilidad, fracasa porque los tripulantes logran descifrar la verdad y por tanto ya no

viven sumergidos en el simulacro. En relación a la manipulación genética de seres humanos, Salvador introduce una temática que será paradigmática en la ciencia ficción del siglo XXI, enfrentando a humanos y pos-humanos. Sin embargo, la discusión que propone *La nave* no se relaciona con el debate actual del pos-humanismo, ya que el punto crítico que señala Salvador no se centra en la tecnología, sino en la lectura.

La invención de Morel (1940) de Adolfo Bioy Casares.

Adolfo Bioy Casares nació en Buenos Aires el 15 de septiembre de 1914 y murió el 8 de marzo de 1999. Fue escritor, periodista y traductor. Su producción literaria consta de novelas, colecciones de relatos, novelas cortas y ensayos. Además ha escrito guiones de cine y antologías. Escribió su primera novela a los 11 años, *Iris y Margarita*, pero publica *La invención de Morel*, su obra más famosa, en 1940. Entre sus premios y distinciones se destacan la membresía a la Legión de Honor francesa en 1981, su nombramiento como Ciudadano Ilustre de la Ciudad de Buenos Aires en 1986, el Premio Cervantes y el Premio Internacional Alfonso Reyes en 1990 y el Premio Konex de Brillante en 1994. Amigo y colaborador de Jorge Luis Borges, producen juntos obras como *Un modelo para la muerte* (1942), *Libro del Cielo y del Infierno* (1960) y las *Crónicas de Bustos Domecq* (1967), la mayoría de las cuales son firmadas con el seudónimo común de H. Bustos Domecq. Entre sus novelas se pueden mencionar *Plan de evasión* (1945), *El sueño de los héroes* (1954), *Diario de la guerra del cerdo* (1969), *Dormir al sol* (1973), *La aventura de un fotógrafo en La Plata* (1985), *Un campeón desparejo* (1993), *De un mundo a otro* (1997).

Soledad es la palabra que mejor describe la vida del protagonista de *La invención de Morel*, contrastando con *La nave* donde las relaciones humanas constituyen el centro de la trama. El personaje y narrador en primera persona es un fugitivo, condenado por homicidio, que escapa de la justicia. Es un ser anónimo; el lector nunca conoce el nombre. Por eso escribe un diario donde relata sus experiencias con la esperanza de que, algún día, alguien lo lea. Se refugia en una isla que cree deshabitada, hasta que descubre la presencia de un grupo de turistas que se ha instalado en un museo abandonado. Su atención se centra en una integrante del grupo, Faustine, de la cual se enamora al observarla todos los atardeceres cuando ella va a la costa a leer un libro: “Mira los atardeceres todas las tardes; yo, escondido, estoy mirándola. Ayer, hoy de nuevo, descubrí que mis noches y días esperan esa hora” (7). Dada su condición de evasor de la justicia, hace esfuerzos para ocultarse y evitar que descubran su presencia. Sin embargo, pasan los días y observa que los turistas, inclusive Faustine, lo ignoran: “No fue como si no me hubiera oído, como si no me hubiera visto; fue como si los oídos que tenía no sirvieran para oír, como si los ojos no sirvieran para ver” (11). Convertido en un espectador obsesivo de estas personas, aprende sus nombres, escucha sus conversaciones y descubre intrigado que su rutina se repite. Día tras día realizan sistemáticas excursiones por los alrededores, reiteran las mismas actividades y mantienen idénticas conversaciones. La lectura se reviste de suspenso. El narrador y único testigo es un personaje castigado por la soledad en la que vive y cuya mente atormentada enfrenta hechos incomprensibles. Intenta entender la situación y busca explicaciones: “Que el aire pervertido de los bajos y una deficiente alimentación me hayan vuelto invisible”; “que

pudiera tratarse de seres de otra naturaleza, de otro planeta, con ojos, pero no para ver, con orejas, pero no para oír” (24); “¡Que yo estuviera muerto!” (25). El enigma es compartido por el fugitivo y por el lector; los interrogantes se incrementan hasta que el protagonista consigue al fin desvelar el misterio. Morel, uno de los integrantes de ese grupo, es el inventor de una máquina que toma imágenes de los turistas y luego las proyecta en un espacio real, la isla. Mediante estas filmaciones Morel intenta reconstruir infinitamente los momentos más felices que ha vivido junto a Faustine, de la cual está enamorado.

La novedosa tecnología se convierte en una aliada y aparece ante el fugitivo con una promesa. Él es un ser aislado y excluido de la sociedad; nadie se entera de su presencia en la isla. Se enamora de una mujer que lo ignora y luego descubrirá que ella ya ha muerto. Su soledad es monstruosa y es en este contexto donde la tecnología puede darle una solución. La técnica creada por Morel promete rescatarlo de la soledad con una ilusión, la de pasar a formar parte de otro mundo, en otra dimensión, en el cual se reunirá con su amada. El prófugo, luego de descubrir la invención de Morel y conocer el funcionamiento de la máquina, decide incorporarse él mismo a esas proyecciones, aun conociendo las consecuencias inevitables: cuando las personas son filmadas mueren, como ya ocurrió con Morel y Faustine. Se produce un extraño triángulo amoroso entre el fugitivo, su pretendida amante Faustine y Morel, que interfiere entre ambos. Los tres constituyen una insólita relación en la cual se destaca una característica muy particular:

dos de los integrantes sólo existen en las proyecciones emitidas por la máquina creada por Morel, ya que en realidad el fugitivo está solo en la isla.

La intención de Morel es la de perpetuar siete días de felicidad vividos en compañía de su amada Faustine, pero para ello todos deben morir. El fugitivo, cuando descubre la máquina inventada por Morel, comparte la misma intención. De esta manera ambos desean alcanzar la inmortalidad, la que se logrará cuando otras personas vean las imágenes reproducidas por la máquina. Ésta no requiere un operador humano, ya que es puesta en funcionamiento por efecto de las mareas. Así, en el futuro los observadores serían testigos de la felicidad de los protagonistas de esas imágenes, y ellos vivirían eternamente, aunque en una realidad virtual: “Aquí estaremos eternamente –aunque mañana nos vayamos– repitiendo consecutivamente los momentos de la semana y sin poder salir nunca de la conciencia que tuvimos en cada uno de ellos, porque así nos tomaron los aparatos” (88).

Las imágenes que reproduce el invento son holográficas aunque Bioy Casares describe el aparato como un proyector cinematográfico; no habla de holografías ya que las mismas fueron creadas en 1947, siete años después de la publicación de la novela. Sin embargo, la máquina emite imágenes tridimensionales que funcionan de un modo análogo a los hologramas y el resultado que produce es lo que hoy conocemos como realidad virtual (López Pellisa 177). Bioy Casares propone, ya en 1940, un escenario en el cual el protagonista de la novela ingresa en una realidad virtual. El filósofo André Nusselder (1971-) opina que, habitualmente relacionamos a las computadoras con este

proceso. Sin embargo, la virtualidad producida por la tecnología de imágenes involucra también al cine, los dispositivos que crean una visión tridimensional en una fotografía o, incluso, las obras de arte que transportan al observador “fuera de la realidad”. En esos universos virtuales el espectador se convierte en participante; parece experimentar un viaje hacia el lugar de la escena representada (35). En la isla, el fugitivo ve las imágenes tridimensionales, escucha las conversaciones y, desconociendo la existencia de la máquina de Morel, vive intensamente esa situación como real:

Desde los pantanos de las aguas mezcladas veo la parte alta de la colina, los veraneantes que habitan el museo. Por su aparición inexplicable podría suponer que son efectos del calor de anoche, en mi cerebro; pero aquí no hay alucinaciones ni imágenes: hay hombres verdaderos, por lo menos tan verdaderos como yo (48).

Nusselder analiza diversos tipos de virtualidad. Por ejemplo, considera que el mundo virtual puede ser simplemente una imitación del real. En este caso, la virtualidad funciona como un suplemento, corrige las imperfecciones de la realidad y a su vez la completa (37). Esta es la situación del fugitivo al comienzo de la novela. Es un hombre temeroso que enfrenta una vida solitaria y está rodeado de peligros que él imagina acechado por su conciencia: “En este juego de mirarlos hay peligro; como toda agrupación de hombres cultos han de tener escondido un camino de impresiones digitales y de cónsules que me remitirá, si me descubren, por unas cuantas ceremonias o trámites, al calabozo” (48). La existencia del mundo virtual que aparece con la observación de los

hologramas, puede corregir y completar su realidad imperfecta y deficiente. El protagonista se hace dependiente de esas imágenes: “Quién sabe por qué destino de condenado a muerte los miro, inevitablemente, a todas horas” (48). Faustine cubre los vacíos que hay en su vida; él prepara un jardín para ella y con las flores le escribe mensajes: “Ya no estoy muerto: estoy enamorado” (14). Sin embargo se genera una dualidad: él puede observarla e intentar comunicarse pero nunca obtiene respuestas; no puede llegar a ella. Como en los modelos planteados por Nusselder, la realidad todavía es reconocible y se puede identificar la simulación. El protagonista continúa siendo un espectador, pues no puede ingresar al mundo de Faustine y Morel. Posteriormente, las imágenes le ayudarán a crear un mundo ideal, de acuerdo a sus fantasías. Encuentra una opción para participar activamente y resuelve convertirse en un personaje más en esas filmaciones. Cuando logra descifrar el funcionamiento de la invención de Morel se debate en una disyuntiva: elegir entre la vida real o la virtual. Si opta por esta última cambiará para siempre la realidad que conoce. La máquina de Morel elimina al cuerpo humano real y lo convierte en virtual. A partir de esa decisión existirá únicamente en las proyecciones holográficas. La realidad le ofrece una existencia sin Faustine; sólo la ve en las filmaciones pero no puede interactuar con ella. La virtualidad le promete un futuro eterno de felicidad al lado de Faustine, pero será a costa de su vida; para lograrlo deberá desaparecer del mundo terrenal: “La verdadera ventaja de mi solución es que hace de la muerte el requisito y la garantía de la eterna contemplación de Faustine” (35).

La realidad virtual es una simulación pero, en esta novela, no siempre coincide con la idea de hiperrealidad definida por Jean Baudrillard en *Cultura y simulacro*; ésta supone el reemplazo de la realidad por un simulacro virtual y es imposible distinguir entre ambos (Nusselder 37). El fugitivo puede diferenciar entre lo virtual y lo real. Si bien, inicialmente fue engañado por las filmaciones, cuando descubre la invención de Morel comprende que Faustine existe sólo en las imágenes, o sea, en la virtualidad; mientras que la realidad le muestra que él es un ser solitario en la isla. Decide, entonces, formar parte de ese universo hiperreal creado por Morel en las filmaciones. A partir de su decisión ya no habrá para él dos mundos, el real y el virtual, solamente existirá el último, porque para incorporarse él mismo a las imágenes, debe morir y sólo persistirá su imagen en las holografías. El éxito de su proyecto depende de los observadores de las filmaciones en las que ahora él también será protagonista; de nada valen las imágenes si nadie puede observarlas. Si los futuros visitantes de la isla son engañados por la virtualidad, como lo fue él al principio, entonces su idea será exitosa. La vida en la isla se asemejará a una situación de hiperrealidad tal como la define Baudrillard, donde las imágenes gobiernan, reemplazan a la realidad y, es imposible reconocer la diferencia, con una característica distintiva: en este simulacro el fugitivo no es engañado, ni se auto-engaña; tiene plena conciencia de los hechos. Él será creador y participante de la simulación. La novela muestra, en el comienzo, a un personaje confundido porque no puede interpretar los hechos que observa. Pero finalmente lo hará y, entonces resolverá dejar atrás lo real para reemplazarlo por lo hiperreal. Él no será el engañado, sin embargo quiere engañar a los posibles observadores. El fugitivo no es un ser pasivo y manipulado por la hiperrealidad

como propone Baudrillard. Puede intervenir activamente, cambiar la información visible y alterar las condiciones del mundo virtual.

Con este escenario, Bioy Casares se adelantó en casi medio siglo al modelo de virtualidad propuesto por Nusselder en 2009. Este modelo concreta el deseo de escapar e introducirse en ese otro sistema creado; o sea, que le permite al observador participar en la simulación. Sería, de acuerdo con Nusselder, una “simulación acordada” aunque el pensador se refiere exclusivamente a la virtualidad creada por las computadoras (36). Inicialmente, al fugitivo se le presenta la posibilidad de superponer dos mundos, el real y el representado en las filmaciones realizadas por Morel. Finalmente el protagonista tratará de hacer prevalecer al mundo de las imágenes para encontrar y perpetuar el amor a través de ellas. Es la opción de un hombre que sufre una dolorosa soledad frente a la posibilidad de un simulacro que le ofrece felicidad. Cuando todas sus oportunidades se agotan, inventa la ilusión de una relación humana:

Han quedado grabados siete días. Representé bien: un espectador desprevenido puede imaginar que no soy un intruso. Esto es el resultado natural de una laboriosa preparación: quince días de continuos ensayos y estudios.

Infatigablemente, he repetido cada uno de mis actos. Estudié lo que dice Faustine, sus preguntas y respuestas; muchas veces intercalo con habilidad alguna frase; parece que Faustine me contesta. (99)

La narrativa de Bioy Casares induce a reflexiones metafísicas sobre tiempo y espacio, el cuerpo humano real y el virtual, la verdad y la mentira, la vida, la muerte y la inmortalidad. Creando un universo sin espacio y sin tiempo, el fugitivo, y también Morel, buscan una nueva vida; en realidad una vida eterna, sin límites y sin olvido. De acuerdo con las explicaciones de Morel, las personas cuando pasan al universo virtual ya no son corpóreas pero no interesa porque adquieren la eternidad, sin tiempo ni espacio (94). En *La invención de Morel* el hombre decide transformarse él mismo en imagen. La tecnología le permite crear una utopía, insertarse en ella y disfrutarla. Pero también se convierten en una trampa: la muerte es un requisito; todas las personas, cuando son filmadas, mueren. A pesar de ello, el fugitivo toma esta opción. Para llegar a Faustine resuelve entrar en la filmación y formar parte de ese mundo de fantasías, ante la esperanza de la inmortalidad creada por Morel: “¡Por eso la mató, se mató con todos sus amigos, inventó la inmortalidad!” (53).

Numerosos relatos de ciencia ficción han explorado el deseo de inmortalidad (Farnell 80). Daniel Dinello menciona como uno de los primeros ejemplos al Dr. Frankenstein que recupera al cuerpo de la muerte. Muchas películas y novelas posteriores han reflejado lo que Dinello define como “el complejo de Frankenstein” (57). Con esta idea se refiere a la monstruosidad del cuerpo humano retratada en la literatura y producción fílmica, influidos por la novela de Mary Shelley. En brutales experimentos los seres vivos son sometidos a cirugías, disecciones y vivificaciones con el objetivo de re-crearlos (Dinello 57). Recientemente, los críticos han comenzado a ver a Frankenstein

como un mito del nacimiento (Lehman 49). Bioy Casares también recurre al mito. Morel, como Frankenstein, es el creador que expresa su omnipotencia: “Entendió que, para los otros, la muerte no sería una evolución perjudicial; a cambio de un plazo de vida incierto, les daría la inmortalidad con sus amigos preferidos. También dispuso de la vida de Faustine” (83). En siete días ha erigido su propio mundo para cumplir sus deseos, sin el consentimiento de los demás participantes. El fugitivo encuentra en una filmación la explicación que da Morel a sus amigos antes de que mueran:

 Mi abuso consiste en haberlos fotografiado sin autorización. Es claro que no es una fotografía como todas; es mi último invento. Nosotros viviremos en esa fotografía, siempre. Imagínense un escenario en que se representa completamente nuestra vida en esos siete días. Nosotros representamos. Todos nuestros actos han quedado grabados. (32)

 Por medio de avanzados métodos científicos destruye seres para luego eternizarlos, pero esta técnica presenta notorias diferencias con respecto al “complejo de Frankenstein”. No lo hace mediante el desmembramiento del cuerpo y la reconstrucción de uno nuevo grotescamente articulado. Morel se diferencia del Dr. Frankenstein en ese aspecto y, además, su invención capta la belleza, los momentos felices y los perpetúa. No somete al individuo a cirugías extravagantes, pero su experimento es igualmente perverso ya que necesita de la muerte para concretarse.

Morel, igual que Frankenstein, entrelaza la destrucción con la creación. Elimina al cuerpo humano y a su vez lo immortaliza al convertirlo en imagen. Cuando Morel trabaja en la compaginación de sus filmaciones, él mismo se sorprende al ver el resultado de su invento: “Tuve una sorpresa: después de mucho trabajo, al congregar esos datos armónicamente, me encontré con personas reconstituidas” (85). López Pellisa sostiene que existe una diferencia importante entre el invento de Morel y una filmación tradicional. Una imagen fílmica es una creación de los sentidos, considera López Pellisa; es simplemente la simulación de una realidad mediante un estímulo sensorial. Mientras que con el invento de Morel se produce una transformación del cuerpo humano, el cual desaparece y en consecuencia la imagen se crea. El nuevo individuo es la conjunción del ser humano y la tecnología. Por eso, López Pellisa cree que esta idea puede considerarse como un caso extremo de pos-humanismo, dado que involucra la transformación del cuerpo humano en pulsos electromagnéticos (181).

Teatro y simulacro se entrelazan en *La invención de Morel*. Al realizar las filmaciones, Morel propone una puesta en escena que será eterna; el objetivo es producir su propia eternidad y para esto necesita del público. Morel decide la muerte y la resurrección creando una realidad virtual de la cual él forma parte, pero toda puesta en escena requiere observadores para cumplir con su función. El fugitivo es, en principio, observador pero quiere ser partícipe. Surge, entonces, una disyuntiva porque para que la vida en las imágenes sea eterna, debe haber espectadores. Si él desaparece cuando entra en la filmación, necesita que alguien más los observe. Margaret Snook considera que el

protagonista quiere borrar las fronteras que existen entre él y Faustine introduciéndose en la filmación y, por otro lado, marca nuevos límites entre él y los otros que permanecerán en el mundo exterior al film (Snook 111). Sin embargo, el prófugo ya había impuesto las fronteras que lo separaban del exterior cuando decidió ocultarse en una isla desierta. Por el contrario, ahora quiere romper esos límites para ser considerado por otros seres humanos; y lo hace diseñando un simulacro. La realidad virtual efectivamente crea nuevas demarcaciones, pero éstas lo protegen mientras él se presenta ante la sociedad. Después de años de ocultamiento y zozobra encuentra en la invención de Morel un instrumento para lograr su desquite. Era una persona olvidada, separada del mundo, a quien sólo le esperaba la muerte en soledad. Ante esto encontró una posibilidad de perpetuarse.

Sin embargo, la idea de Morel, y la del fugitivo, no es preservar la vida sino la memoria. Ellos quieren seguir vivos en el recuerdo de otros. Por ese motivo Morel inventa la máquina pero, además, deja un manuscrito explicando su invención y, el fugitivo escribe un diario sobre su vida, con la misma intención de perpetuidad que alberga Morel. Igual que en *La nave* la escritura y la lectura cobran importancia vital en el desarrollo de la trama de la novela. No les interesa, a Morel y al fugitivo, la materialidad de su cuerpo orgánico. La inmortalidad física no es su objetivo, sino la trascendencia, para que otros sepan de su existencia. Buscan prolongarse mediante la escritura y las imágenes. Todas las expectativas del protagonista, luego de escribir su diario, se concretan en la nueva vida virtual que le ofrecen las proyecciones: “Pero debo

convencerme: no necesito huir. Vivir con las imágenes es una dicha. Si llegan los perseguidores, se olvidarán de mí ante el prodigio de esta gente inaccesible. Me quedaré” (43). De esta forma podrá lograr sus aspiraciones, mientras que en su vida actual sólo encuentra decepciones. De ahí que elija continuar su existencia en la virtualidad.

En la virtualidad, su realidad se modificará y también la de los observadores. De acuerdo con Dena E. Eber y Arthur G. Neal la realidad es una construcción del mundo, que elaboramos a través de un sistema de símbolos, como lenguaje y arte. Esa realidad que construimos provee la base para nuestra memoria (Eber y Neal 6). Morel y el prófugo quieren instaurar los símbolos que construirán la realidad de los futuros espectadores. Así, intentan construir la memoria de esas personas, en la cual ellos serán los protagonistas principales y, por lo tanto, podrán continuar viviendo en esa memoria. De esta manera, el fugitivo dejará de ocultarse; ha decidido mostrarse al mundo desde la virtualidad. Si logra su objetivo, exhibirá su triunfo. Los espectadores lo verán en un lugar paradisíaco, viviendo una semana de vacaciones y perfecta felicidad. La novela finaliza con un angustioso mensaje: “Al hombre que, basándose en este informe, invente una máquina capaz de reunir las presencias disgregadas, haré una súplica: búsqenos a Faustine y a mí, hágame entrar en el cielo de la conciencia de Faustine. Será un acto piadoso” (145).

El simulacro creado por los mismos protagonistas sólo será parcial si los espectadores no forman parte de él. Morel y el fugitivo quieren vivir en la memoria de los demás; para ello la tecnología los ayuda parcialmente. Con el invento aparece una

esperanza, y sólo eso. No obtienen la seguridad de una vida eterna. Si ellos pueden convertirse en pulsos electromagnéticos como propone López Pellisa, aun así necesitan de otros individuos –los espectadores– para que su transformación cobre sentido y puedan lograr su objetivo. En relación a los pos-humanos, Bioy Casares ofrece una aventura propuesta: la posibilidad de obtener “personas reconstituidas” (85), como denomina Morel a las personas que aparecen en las filmaciones. Podemos considerar a estos seres como un caso especial de pos-humanismo siguiendo la idea de López Pellisa, aunque el concepto no se ajusta a la definición de individuos pos-humanos dada por Pepperel cincuenta años después. Esta concepción se refiere a personas que, modificadas por la tecnología, adquieren capacidades hereditarias y formarán, por tanto, una nueva raza o especie. La idea de pos-humanismo vislumbrada por Bioy Casares se diferencia de lo descrito en posteriores producciones de ciencia ficción. Al acercarse al siglo XXI, la narrativa mostrará, generalmente, una confrontación entre humanos y pos-humanos, presentado un equilibrio inestable en las relaciones de poder entre ambos grupos; con dominio de uno sobre el otro.

Memoria, escritura e hiperrealidad.

Hay dos componentes destacables en las dos novelas estudiadas, ambos íntimamente relacionados entre sí y que, a su vez, son articulados para crear una simulación: la memoria y la importancia del texto escrito. Los tripulantes de la nave conocen su propia historia porque leen el libro prohibido, y así pueden iniciar la búsqueda hacia su liberación. Del mismo modo, el fugitivo de *La invención de Morel*

conoce el invento porque lee los manuscritos de Morel. Al leer descubre una técnica que le concede una ilusión, la de la inmortalidad. En ambas novelas, la palabra escrita cobra relevancia como único testimonio del pasado y como proyección del futuro. Es la pieza central que ayuda a desentramar las incógnitas, y es la fuerza motora que impulsa las acciones de los protagonistas. La escritura es presentada como un elemento que recoge la memoria e informa con veracidad. Para tergiversar la verdad, y suplantar la realidad, los artífices de esos mundos ficticios deben ocultar el texto, como sucede en *La nave*, o crear una realidad virtual como ocurre en *La invención de Morel*; y así, en ambas novelas los personajes llegan a la simulación.

De acuerdo con Baudrillard en *Cultura y simulacro*, hiperrealidad es la simulación de algo que nunca existió (5). Considerando este concepto, la realidad ficticia a la que se somete a los personajes ofrece diferentes interpretaciones en las dos novelas. Si bien en ambas la realidad ha sido modificada deliberadamente por una persona con el fin de transmitir un mensaje determinado, hay diferencias fundamentales. Morel y el prófugo quieren, mediante las filmaciones, instituir los símbolos que fundarán la realidad de los futuros espectadores. De esa manera intentan construir una memoria, incluyéndose a sí mismos en ella. Pero esos símbolos no copian ningún modelo existente, por lo tanto la memoria futura de los observadores estará fundada en una situación hiperreal. Baudrillard enuncia: “Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia” (6). En *La nave*, el señor Mei-Lum-Faro oculta a los tripulantes la historia del navío y la de la civilización

en la Tierra. Quiere imponer su propia versión de los hechos. Esta situación significa, de acuerdo a Baudrillard, disimular una realidad; no es, entonces, un simulacro. En *La invención de Morel*, el fugitivo finge una felicidad junto a su amada que nunca ha experimentado. Crea un simulacro.

Siguiendo a Baudrillard, una vez establecido el simulacro éste conduce a la hiperrealidad: un modelo basado en algo que no existe. En *La nave* se oculta el pasado, pero éste existe. Se muestra otro modelo como única realidad; Mei-Lum-Faro intenta implantar una simulación para sustituir la realidad, pero no lo logra. Si bien los personajes no conocen la verdad, pueden develarla; consiguen recuperar la memoria y conocer los hechos que dieron origen a su situación actual, o sea que logran recuperar el modelo original. No es un caso de simulacro, sino de censura. El gobierno oculta información para controlar a la población. No conduce por lo tanto a una hiperrealidad ya que, eventualmente, descubren el engaño. En *La Invención de Morel*, en cambio, si los futuros espectadores no pueden descifrar que están observando imágenes, entonces estarán inmersos en un simulacro como el que postula Baudrillard. En la isla, la realidad podrá ser sustituida por la hiperrealidad, en la cual no hay historia ya que los personajes se mueven en una simulación, es decir, en una realidad virtual en la que los referentes reales ya no existen, y los observadores sólo tienen la ilusión de su existencia.

Las dos novelas instituyen, a mediados del siglo XX, paradigmas que cobran trascendencia en las producciones actuales de ciencia ficción: el pos-humanismo, la hiperrealidad y el simulacro. Salvador se adelantó al concepto de pos-humanismo

coincidiendo con la propuesta genética de Pepperel, y abriendo debate sobre las consideraciones éticas del tema. Bioy Casares se anticipó a la hiperrealidad tal como la define Baudrillard, y presenta la realidad virtual que es común en la literatura actual. También se plantea en ambas novelas la idea del simulacro pero, como hemos visto, con ciertas variantes. Los simulacros que intentan implantar en *La nave* y en *La invención de Morel* se relacionan con la pérdida de libertad pero también con la única salida posible del aislamiento. Cincuenta años más tarde, en las novelas españolas y argentinas de fin de siglo XX y principios de siglo XXI, los personajes están atrapados en un mundo de simulación que no pueden controlar. Mientras que, en *La nave* y *La invención de Morel*, ellos ejercen el control. Son víctimas de situaciones opresivas, pero, así todo, encuentran el camino de la liberación: en un caso la opción es desenmascarar el simulacro en el otro, crearlo.

Capítulo IV: Replicantes y ciborgues: una crítica al mundo posmoderno.

Hay tres elementos fundamentales, como ya se ha mencionado, que trazan una diferencia entre las narrativas de ciencia ficción de España y Argentina durante el siglo XX. Estos son: el manejo de la temporalidad, el uso del discurso científico y los viajes al espacio. En relación a la temporalidad, la ciencia ficción española generalmente ubica la acción en el futuro, y lleva al lector a analizar el presente a partir de ese futuro imaginario, planteando problemáticas universales inherentes al ser humano. En cambio, la narrativa argentina no recurre a una perspectiva futurista, sino que propone la existencia de mundos alternativos que bien pueden coincidir temporalmente con el actual, y se centra en temas específicos relacionados con la sociedad argentina contemporánea al autor. Con respecto a las otras características, el discurso científico y los viajes al espacio, ambas están habitualmente presentes en las producciones españolas y, generalmente, ausentes en las argentinas. Estos aspectos distintivos tienden a desaparecer en el siglo XXI, cuando se retoma el discurso científico en la narrativa argentina y cuando, en la narrativa española, la temática ya no gira en torno a los viajes estelares. Paralelamente, ambos países muestran la confluencia hacia un nuevo modelo en el que la hiperrealidad, la simulación y el pos-humanismo son características predominantes.

Para este capítulo he seleccionado dos novelas que marcan el cambio de rumbo que se produce en la ciencia ficción de ambos países. Escritas a comienzos del tercer milenio, *Lágrimas en la lluvia* (2011) de Rosa Montero y *Casa de Otro* (2009) de Marcelo Cohen, muestran una transición entre los dos períodos. Siguiendo tendencias

delineadas durante el siglo XX, los autores presentan diferencias en los tres puntos mencionados: temporalidad, discurso científico y viajes al espacio. La española Rosa Montero establece claramente la acción en el futuro, determinado con exactitud en el año 2119. Brinda abundantes explicaciones científicas para exponer los avances tecnológicos producidos, reales y ficticios, y persiste en la idea del viaje a otros planetas en un afán de colonización. Así, aunque la acción transcurre en Madrid, la problemática social y política en el año 2119, es consecuencia de la gran cantidad de viajes interplanetarios que, con intención colonizadora, se realizaron previamente y aún se realizan. De manera que, colonizadores y colonizados conviven en esa sociedad madrileña constituida por seres de diferentes procedencias. El argentino Marcelo Cohen, en cambio, es impreciso en relación a la temporalidad y la ubicación espacial. La acción se desarrolla en la Tierra, pero describe un lugar imaginario – la isla Ushoda – y nunca menciona la fecha exacta. Sin embargo, la narración permite establecer un paralelo con la sociedad y la política contemporáneas, de manera que Cohen persiste en las representaciones de la política argentina. Además, no menciona los viajes extraterrestres, y el texto elude por completo el discurso científico.

Estos aspectos marcan las diferencias que caracterizaban a las narrativas de ambos países en el siglo XX. Pero se advierte, al mismo tiempo, que Montero y Cohen inician un nuevo rumbo en el que coinciden, expresando las incertidumbres que surgen relacionadas con el uso de la tecnología en el mundo posmoderno. Las dos novelas se centran en las relaciones entre los humanos y otros individuos producidos

tecnológicamente –denominados respectivamente replicantes y ciborgues– acercándose al concepto de pos-humanismo. También destacan el manejo del poder mediante la biopolítica y la creación de simulacros para dominar y someter a los ciudadanos. De este modo, los dos autores conservan características que marcaban la diferencia durante el siglo XX y, simultáneamente, se adentran en las críticas al mundo posmoderno avanzando en los conceptos de pos-humanismo, simulacro e hiperrealidad, que serán dominantes en el siglo XXI.

***Lágrimas en la lluvia* (2011) de Rosa Montero**

Rosa Montero nació el 3 de enero de 1951 en Madrid. Estudió periodismo y psicología mientras colaboraba con grupos de teatro independiente como Tábano y Canon. Fue redactora-jefe del suplemento dominical de *El País* hasta 1981. En su trabajo periodístico ganó, en 1978, el Premio Manuel del Arco de Entrevistas, en 1980 el Premio Nacional de Periodismo para reportajes y artículos literarios, y en 2005 el Premio de la Asociación de la Prensa de Madrid a toda una vida profesional. Ha publicado novelas, cuentos y recopilaciones de entrevistas y artículos. Entre sus novelas se pueden mencionar: *Crónica del desamor* (1979), *La función Delta* (1981), *Amado Amo* (1988), *Bella y Oscura* (1993), *La hija del Caníbal* (1997) (Premio Primavera de Novela 1997), *El corazón del Tártaro* (2001), *La loca de la casa* (2003), que obtuvo el Premio Qué Leer en 2004 al mejor libro del año, el Premio Grinzane Cavour al mejor libro extranjero publicado en Italia en 2005 y el Premio “Roman Primeur” en 2006 en Francia, *Instrucciones para salvar el mundo* (2008) y *Lágrimas en la lluvia* (2011).

La trama de novela se desarrolla en el siglo XXII, un futuro en el cual los humanos habitantes de la Tierra comparten este planeta con extraterrestres, algunos humanos mutantes y otros seres denominados replicantes. Los mutantes son individuos que sufren el denominado “desorden TP” (53), que produce transformaciones en su organismo debido al proceso de teletransporte o teleportación (TP), el sistema de viaje interplanetario habitual en el siglo XXII. Éste es un proceso imperfecto que produce cambios atómicos infinitesimales; si se efectúa repetidas veces puede ocasionar, en el individuo transportado, mutaciones importantes y peligrosas: “un ojo que se desplaza a la mejilla, un pulmón defectuoso o incluso cráneos carentes de cerebro” (53). Los extraterrestres fueron descubiertos durante numerosos viajes colonizadores a otros planetas. Se conocen tres civilizaciones, gnés, omaás y balabés, que firmaron acuerdos con la Tierra para regular el intercambio mercantil, las condiciones migratorias, el tipo de cambio y el uso del teletransporte. Los replicantes, también llamados tecnohumanos, androides o simplemente reps¹⁰, son producto de la tecnología. Fueron creados a mediados del siglo XXI a partir de células madre humanas y, por tanto, son prácticamente idénticos al ser humano.

El título de la novela proviene de una frase enunciada por un personaje de la película *Blade Runner* que es replicante igual que Bruna, la protagonista de la novela. La única característica física visible que distingue a estos individuos es la forma de sus pupilas verticales, semejantes a las de los gatos. A excepción de los ojos, el organismo es

¹⁰ Aunque la población los llama despectivamente “reps”, el término oficial para denominar a los replicantes es “tecnohumanos”.

morfológica y fisiológicamente similar al de los humanos, con dos diferencias fundamentales: su origen y su longevidad. Generados en un laboratorio, no tienen padres; y esto hace que creadores y creados se desconozcan mutuamente. Su vida comienza a los veinticinco años y para reemplazar la ausencia la niñez, adolescencia y parte de la juventud, se les implanta una memoria artificial, la cual remite a un padre, una madre y una historia de vida. Aunque guardan recuerdos en su mente y poseen objetos de su supuesto pasado, todos en la sociedad, incluso ellos, saben que su vida previa es una invención. Sin embargo, se aferran a esa memoria, que saben ficticia, porque carecer de un pasado les resulta insoportable. Además, conocen la fecha aproximada de su muerte, saben con seguridad la enfermedad que les afectará y cuáles son sus síntomas. Viven aproximadamente diez años y todos mueren de TTT (Tumor Total Tecno), un cáncer terminal que sólo sufren los replicantes. Originalmente designados como “esclavos carentes de derechos” (22), son dotados genéticamente para cumplir con eficacia la función específica para la cual han sido diseñados. Hay reps de combate como Bruna, y otros especializados en minería, cálculo y placer. Esta última especialidad fue prohibida posteriormente. Dado que también poseen inteligencia y gran resistencia física, lograron su liberación; ellos participan, ahora, en el proceso de producción de nuevos androides y les fueron reconocidos los mismos derechos que a los humanos. A pesar de ello existe en la población un fuerte sentimiento de discriminación hacia ellos.

La narración, con componentes de ciencia ficción y novela negra, gira en torno a una investigación que realiza la detective privada Bruna Husky. Ella debe indagar sobre

la extraña muerte de algunos replicantes, los que enloquecen repentinamente y manifestando un comportamiento extraño, deciden terminar con sus vidas. La investigación de Bruna revela la existencia de un mercado ilegal de memorias artificiales o “memas”, que han sido adulteradas e inducen al replicante a cometer suicidio. La detective descubre un complot para eliminar a los replicantes y crear así una situación de inestabilidad social en la Tierra. El relato de un narrador omnisciente se alterna con la presentación de archivos históricos, a los que tiene acceso un personaje amigo de la protagonista. La lectura de las crónicas informa al lector sobre los hechos que condujeron al mundo hasta la situación en que se encuentra en el año 2119, cuando tiene lugar la acción, y ayuda a comprender la situación política y social, que recuerda en varios aspectos la época contemporánea. La información que brindan los archivos históricos muestra la tensión política existente entre las potencias que controlan al mundo en 2119, que queda expuesta mediante la investigación que realiza Bruna. La trama policial es un pivote; un soporte alrededor del cual giran los verdaderos temas de la novela: memoria, identidad y discriminación en el contexto de la vida posmoderna. Al mismo tiempo, marcando el contraste entre memoria natural y artificial, la novela propone un nuevo debate ético sobre la manipulación de la tecnología.

Los temas sobre memoria e identidad, que están íntimamente relacionados, los analizaré conjuntamente considerando las ideas de Ricoeur en *La memoria, la historia y el olvido* (2002) y David Hume en *Tratado de la naturaleza humana* (1739), que confrontan la relación entre memoria y olvido con la definición de la identidad

individual. El estudio de la identidad está también conectado con la estética personal en el contexto de la vida posmoderna. En este tema recurriré a David Lyon en *Posmodernity* (1999), Guy Debord en *The Society of the Spectacle* (1983) y Frederic Jameson en *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism* (1991), para analizar aspectos del posmodernismo. A su vez estableceré la comparación entre memoria artificial y real. Este ángulo de estudio permite analizar las nuevas derivaciones, en relación a la memoria y a la identidad, que pueden producirse por el uso de la tecnología. El análisis lleva a establecer las diferencias entre humanos y replicantes, que son poseedores de una memoria artificial, y está a su vez conectado con el tema de la discriminación. Éste es un componente esencial en la novela. Aunque tanto los replicantes como los mutantes y los extraterrestres son víctimas de discriminación social, el análisis de esta temática está centrada específicamente en los replicantes, dado que se basa en Bruna, la protagonista, que es replicante.

Un punto de fragilidad en la personalidad de Bruna se relaciona con su identidad personal. A todo androide se le implanta una memoria artificial “con apoyo documental real” (25), como fotos de su pasado imaginario y juguetes de su supuesta infancia. Todas las memorias poseen una versión de la “Escena de la Revelación” conocida como “el baile de los fantasmas”. En esa escena los padres le comunican a los androides que son tecnohumanos, que “carecen de realidad, y son puras sombras, imágenes vacías, un chisporroteo de neuronas” (26). Conocer esta verdad produjo profundas huellas en la vida de Bruna. Muchas veces sale a recorrer la noche con ansiedad de adicta, “en busca de un

alivio, de una memoria en la que poder creer” (35). Sin embargo, dice el narrador omnisciente, “no había replicante que no guardara esa colección de basurillas; pese a conocer su falsedad, los objetos seguían manteniendo una especie de magia, seguían ofreciendo consuelo y compañía” (34). Los reps sueñan con tener raíces cuando contemplan esas piezas y, aun sabiendo la verdad, en ese momento son felices. Al tener una memoria artificial que produce imágenes falsas en la mente, se crea una situación hiperreal. Estos individuos tienen una familia virtual y, aunque todos los recuerdos anteriores en relación a la vida familiar son falsos, aun así tratan de aferrarse a ese pasado como si fuera real. Viven una hiperrealidad consentida, la cual sirve como consuelo ya que es la única forma de albergar una memoria que los conecta con su pasado. Pero también es conflictiva, porque crea un punto de partida falso para trazar esa línea que conecta pasado, presente y futuro.

Ricoeur en *La memoria, la historia y el olvido* (2002) confronta la relación entre memoria y olvido, y analiza cómo esta confrontación moldea la percepción del propio yo; es decir, cómo estos elementos influyen en la definición de la identidad personal y colectiva. De acuerdo con Ricoeur, la identidad tiene un componente temporal: necesita de la memoria para rememorar el pasado y conectarlo con el presente y con el futuro (11). Entonces, para responder a las preguntas ¿quién soy? ¿cómo soy? es necesario recurrir a la memoria, evocar el pasado, evaluar el presente y elaborar un proyecto para el futuro (Ricoeur 11). Pero la identidad es frágil, sostiene Ricoeur, y es en este componente temporal donde radica parte de su fragilidad (11). Bruna parte de una mentira, porque

carece de pasado. Los restantes puntos de la línea del tiempo, presente y futuro, también son problemáticos. El presente está marcado por la soledad; los replicantes carecen de familiares y tienen pocos amigos, ya que la inserción social es dificultosa debido a su condición de “diferentes”. El concepto tradicional de familia debe ser reescrito para ellos: no tienen padres, hermanos, ni abuelos. Nacidos en un laboratorio, son hijos de nadie. En relación al futuro, ellos mismos no tienen la capacidad de reproducirse, y las relaciones sentimentales que mantienen no son duraderas porque son afectados a los treinta y cinco años por la muerte rep. Entonces, los deseos de constituir su propia familia también se diluyen. Son seres inteligentes, tienen sensibilidad y experimentan sentimientos humanos; por eso, la ausencia de los recuerdos verdaderos de su niñez, la carencia de relaciones afectivas duraderas y la imposibilidad de proyectar su futuro, los afecta profundamente.

La identidad de Bruna es imprecisa e inconsistente. Siente que su inserción en la comunidad a la que pertenece es dificultosa desde que ella misma no sabe quién es. Sufre una dolorosa soledad; a la ausencia de familia y amigos se suma la convivencia con una sociedad a la que ve como antagonista. En el rumbo de su investigación como detective se dirige a consultar a un “escencialista”, una persona que puede ver el “dibujo interior” (357) de otros. Recurre a su consulta para resolver interrogantes relacionados con su trabajo, y se niega a reconocer las motivaciones personales que la guían hacia el “escencialista”: ella está en busca de su “dibujo interior”. Generalmente percibe una mirada de recelo cuando enfrenta a los humanos; no sólo por el hecho de ser una

replicante, sino también por su aspecto. Como todos los reps de combate se ha tatuado; es una práctica común en la milicia. Pero su tatuaje es muy particular; es una fina línea negra que recorre verticalmente todo su cuerpo pasando por la mitad del lado izquierdo. Este tatuaje describe la dualidad que Bruna experimenta en relación a su propia identidad, representando una relación binaria integrada por dos elementos que parecen opuestos: humano/replicante. Las dos partes conviven en Bruna. La línea no la divide exactamente en la mitad, sino que una de las dos partes es preponderante; pero la otra, sin embargo, no desaparece. Así se lo expresa el “escencialista”: “¡Esa línea que te atraviesa el cuerpo! No sólo te parte: también es una cuerda que te ata...” (360). Su conflicto de identidad se presenta irresoluble. No puede conciliar las dos partes; es entonces cuando se enfrenta con el dilema que es incapaz de resolver: en esa sociedad, cada parte de este binario representa a la otredad, y ambas se rechazan mutuamente. Posteriormente encontrará su “dibujo interior”. Cuando acude al pabellón del oso en un parque de la ciudad, observa a la osa Melba, la última de su especie, nadando solitaria en una inmensidad azul. Y es entonces cuando Bruna se identifica con la osa, un ser solitario y único.

Dado estas premisas, no es extraño que Bruna odie particularmente a los escritores de memorias artificiales, los “memoristas”. Nopal, el novelista que escribió la memoria de Bruna, se siente dios: “la memoria es la base de nuestra identidad, así que de alguna manera yo soy el padre de cientos de seres. Más que el padre soy un pequeño dios particular” (91). Esa identidad a la que se refiere Nopal no tiene una base verdadera. Personas extrañas se introdujeron en el cerebro de Bruna y fabricaron un pasado ficticio.

Todo el conocimiento que posee de su vida anterior a los veinticinco años, conforma una realidad virtual que no es experimentada por decisión propia, sino que ha sido insertada en su cerebro sin su consentimiento. Analizando el ejercicio de la memoria, Ricoeur utiliza un enfoque cognitivo y un enfoque pragmático. Los dos aspectos se superponen y se articulan en la operación de rememoración (81). Acordarse, explica Ricoeur, no es sólo acoger, recibir una imagen del pasado, es también buscarla, realizar el esfuerzo de encontrarla (82). Debido a este desdoblamiento entre dimensión cognitiva y pragmática, el acto de rememorar o hacer memoria se inscribe en la lista de capacidades del “yo puedo” (Ricoeur 82). Para Bruna ésta es una capacidad anulada porque sabe que sus recuerdos son falsos. De nada vale el esfuerzo de hacer memoria, ya que esto sólo le dice que su mente ha sido invadida y está controlada por extraños. Rememorar significa, para ella, acatar la imposición de los otros. Los únicos recuerdos que son reales la conectan con la muerte de su amante, un rep que murió víctima de TTT. Estos hechos favorecen su hostilidad. También se incrementa su tristeza y su sensación de desamparo; no encuentra un punto de inserción en esa sociedad y no sabe exactamente quién es. Como portadora de recuerdos que no son auténticos, su identidad individual y colectiva, está comprometida. Bruna desafía el poder creador del memorista Nopal: “Yo no soy mi memoria. Que además sé que es falsa. Soy mis actos y mis días”. Pero Nopal responde: “Bueno, eso es discutible” (91), y así Montero deja planteado el debate sobre identidad y memoria, de modo que el lector debe aportar sus propias conclusiones.

La novela profundiza el tema y no se refiere sólo a los replicantes; la memoria de los humanos también está en consideración. A Bruna siempre “le había repugnado todo lo que tuviera que ver con la memoria” (41) pero, aunque odia a los memoristas, uno de sus pocos amigos, Yiannis, es archivero. Su trabajo consiste en revisar y archivar datos históricos. Paradójicamente, la función de Yiannis es recuperar la memoria de la población, mientras se empeña en anular o deformar la suya propia debido al dolor por la pérdida de su hijo. Edi Puci en “History and the Question of Identity. Kant, Arendt, Ricoeur” (1996) sostiene que la cuestión de la identidad personal no puede ser separada del presente histórico ni del pasado. Tanto a nivel de individuo como de comunidad, la reapropiación del pasado es fundamental para tomar conciencia del propio yo (125). Esa es la intención del archivero: “Dejar de recordar destruía al mundo”, dice Yiannis (48). Por eso se dedica a su trabajo con devoción; si bien en su vida personal los recuerdos se alteran y, a veces, se esfuman. Hace cuarenta y nueve años murió su pequeño niño. A pesar de su inmenso dolor, “con los años, había sucedido algo terrible”; “el rostro del niño se había ido desdibujando dentro de su memoria: de tanto usar ese recuerdo lo había desgastado” (46). El tiempo ha amortiguado su dolor y Yiannis lo considera natural; “hubiera sido imposible vivir constantemente dentro de ese paroxismo de sufrimiento”; así, con un poco de olvido, “se perdonaba seguir respirando, seguir disfrutando de la comida, de la música, de un buen libro, mientras su niño se convertía en polvo bajo la tierra” (46).

De acuerdo a David Hume en *Tratado de la naturaleza humana* (1998), la identidad personal es una construcción edificada en las impresiones subyacentes en la memoria y conectadas en el tiempo por la imaginación (43). Ya que el proceso de hacer memoria incluye también el olvido, reapropiarse del pasado requiere otro elemento que, según Hume, es la imaginación. En Yiannis, los recuerdos emergen distorsionados, desmembrados y rearmados en su mente. Él une los pedazos rotos de su pasado para lograr un presente que le permita seguir viviendo, o sobreviviendo. A veces se esfuerza por recuperar los recuerdos porque para él, el olvido es “la segunda y definitiva muerte de su niño” (47). Cuando logra que los recuerdos de una escena determinada sean tan intensos que le permitan sentir el calor de la habitación, oler los aromas del momento, entonces llora: “Llora de dolor, pero también de gratitud, porque, de alguna manera, y por un instante, había logrado no ya rememorar a Edú, sino volver a sentir que un día estuvo vivo” (49). Esta es una posibilidad que no tiene Bruna, la de acudir a los recuerdos para sentir que ha vivido.

Montero refiere repetidas veces al tema de la memoria y nos lleva a establecer una comparación entre memoria real y artificial. Varios personajes son prisioneros de sus recuerdos, pero hay una diferencia entre los reales y los hiperreales. Yiannis vive inmerso en la tristeza por su hijo muerto; se debate entre el recuerdo y el olvido y no puede recuperar la felicidad en su vida. Nopal es un ser atormentado con su pasado de niño abusado. Cuando supo que ya no escribiría más memorias artificiales, transfirió a Bruna, su último trabajo como memorista, algunas de sus tristes experiencias, como el asesinato

de su padre. La protagonista se siente atormentada por saber que su pasado es falso. Simultáneamente, vive sumida en un profundo dolor por la muerte de su padre ficticio y su triste y desolada niñez. Ella no puede eliminar el sufrimiento; su memoria artificial registra los sentimientos que experimentó de niña, los que modelaron su personalidad y que ahora no puede erradicar de su vida.

Lágrimas en la lluvia nos dice que la mente humana puede recurrir al olvido, a la rememoración y a la imaginación para rearmar el pasado. Si la memoria es selectiva, engañosa y cambia a medida que envejecemos, el olvido también puede ser selectivo y convertirse en una acción defensiva, como le sucede a Yiannis. Los recuerdos son, con el paso del tiempo, caprichosos e inconstantes. Así construimos nuestra memoria, y con ella nuestra identidad. La diferencia que remarca la novela es que en los personajes humanos todo este proceso se basa en hechos reales y la tristeza involucrada también les recuerda que han estado vivos. Eso es lo que anhela Bruna, tener la intensidad de un recuerdo que la haga sentir viva. Para ella recurrir al olvido tampoco es consuelo; sólo quedaría el vacío, porque esa vida ficticia es la única que tiene. La memoria de su niñez también le recuerda que ha sido víctima de un acto invasivo; alguien manipula su cerebro, y esa es la característica que modela su identidad de joven amargada y resentida.

La principal diferencia, entonces, entre humanos y replicantes es la memoria real en unos y artificial en los otros; y la tecnología juega un rol determinante en esta diferencia. Karen Cerulo en “Identity Construction: New Issues, New Directions” (1997) sostiene que, en la actualidad, las nuevas tecnologías han cambiado el contexto en el que

la identidad individual y colectiva se construye, debido a la intersección entre comunicación, poder y control social (397). Esta intersección a que se refiere Cerulo, se conecta con la idea de simulacro e hiperrealidad; los medios masivos de comunicación pueden modificar, incluso crear, la realidad en la cual se insertan los ciudadanos mediante la manipulación de imágenes e información. En este aspecto la población en su conjunto se encuentra bajo la influencia de estos medios; las nuevas tecnologías intervienen masivamente, no selectivamente. Cerulo, refiriéndose a los medios de comunicación masiva manipulados por el poder, considera que éstos ejercen un control social que interviene directamente sobre la construcción de la identidad, al introducir nuevos paradigmas que la población intenta imitar (398). Con la inserción de memorias artificiales que modifican a las personas en forma individualizada, Montero ofrece una visión que va más allá de las actuales circunstancias donde la percepción del mundo es modificada y guiada por los medios masivos de comunicación.

El debate que propone Montero, relacionado con la inserción de memorias artificiales a los replicantes, también nos remite al simulacro y a la hiperrealidad, desde que la memoria artificial crea una situación hiperreal. Así lo demuestra la línea tatuada a lo largo del cuerpo de Bruna, la que se puede asociar, además, a la oposición entre realidad/simulacro. Bruna se encuentra atrapada en esa oposición. Ella es un simulacro, en tanto es una réplica creada copiando un modelo. Y es también un ser real; tiene una historia de vida y experimenta sentimientos humanos, igual que el modelo al que copia. Ésta es la dualidad que ella percibe y simboliza con su tatuaje. Es copia de un modelo al

que rechaza e imita al mismo tiempo. Esa dualidad – humano/replicante, realidad/simulacro– que es la base de su identidad resquebrajada, es producto del uso de la tecnología.

El tema de discusión que propone Montero también apunta a la segregación que se produce en la sociedad como consecuencia del uso selectivo de la tecnología: sólo algunos individuos reciben el implante de memoria artificial. Si bien los replicantes no encuadran estrictamente dentro de la definición de pos-humanos considerada en este estudio, el planteo de *Lágrimas en la lluvia* se acerca al debate sobre pos-humanismo, toda vez que éste considera la existencia de algunos individuos producidos tecnológicamente, que se diferencian del resto. “Somos una especie nueva y como todos los seres vivos, anhelamos seguir viviendo” (24), dice el filósofo replicante Gabriel Morlay; pero en realidad ellos no pueden reproducirse como todos los seres vivos, deben ser creados a partir de una célula humana en el laboratorio, y para seguir viviendo necesitan nuevas modificaciones tecnológicas. Queda planteado el debate ético que propone la novela en relación al uso de la tecnología. De la lectura se desprenden varias dudas relacionadas con la decisión de producir pos-humanos o replicantes. El debate debe orientarse a decidir con qué fin se producen y sobre quién recae la responsabilidad de la decisión. Otro punto importante a tener en cuenta es discernir cuál es la capacidad que los mismos pos-humanos o replicantes ya creados tienen para intervenir en esta decisión

Rosa Montero recurre al motivo del viaje para colonizar otros planetas, el cual ha sido presentado innumerables veces en la literatura española de ciencia ficción del siglo

XX. La característica distintiva es que la autora ubica la acción en la Tierra, cuando el periodo de colonización ha concluido, presentando un escenario en el cual la organización política y social muestra muchas similitudes con épocas contemporáneas, lo cual permite hacer comparaciones con la situación actual. Extrapolando hacia el futuro, la novela nos lleva a analizar el presente. Por un lado menciona que durante la etapa de colonización, mientras los avances científicos permitían explorar el universo, en la Tierra millones de individuos padecían hambre, y las catástrofes ecológicas, producidas fundamentalmente por el calentamiento global, provocaban inundaciones, contaminación del aire y escasez del agua potable. Por otro lado, el espectro político del mundo que presenta Montero en el año 2119, después de la etapa colonizadora, repite esquemas ya conocidos. Muestra un país con gobierno democrático, producto de la unificación de varios estados, Los Estados Unidos de la Tierra (EUT), y su antagonista El Estado Democrático del Cosmos (EDC), que declara ser un frente común revolucionario para acabar con las desigualdades. Fundado por una ex-presidenta de Rusia, el EDC rescata los principios del socialismo. Asegura que los males del mundo se deben a los excesos del capitalismo y al abandono de las utopías (127) y, los EUT sostienen que el EDC es promotor de la segunda guerra fría y que paga salarios a los grupos terroristas con el fin de desestabilizar a los EUT (454). Finalmente presenta al Reino de Labari, integrado por jeques árabes del golfo y empresarios occidentales poseedores de grandes fortunas. El Reino de Labari fue instaurado por los seguidores del profeta -ya muerto- Heriberto Labari. Es un régimen “medievalizante, jerárquico, sexista, esclavista y muy ritualizado” (126). Ellos mismos consideran que constituyen “El Reino de los Puros” (126).

A diferencia de la mayoría de los autores de ciencia ficción del siglo XX, Montero ya no menciona a las naves espaciales como medio de transporte. En el siglo XXII el mecanismo utilizado para viajar a otros mundos es la teleportación o teletransporte, el cual, dice el narrador, fue desarrollado eficientemente a mediados del siglo XXI. Esta forma de viajar, que ya no requiere navíos y no consume tiempo, desató en la Tierra un furor de exploración y conquista del universo. No todos los países podían afrontar los gastos de la teleportación pero, durante el período conocido como “Fiebre del Cosmos”, las potencias terrícolas comenzaron una carrera para colonizar planetas y explotar sus recursos. Cuando competían por un mismo objetivo se producían incidentes diplomáticos, asesinatos y combates. Al mismo tiempo, las poblaciones de las zonas afectadas por los desastres ecológicos buscaban nuevas tierras para vivir; entonces, la desesperación desató la violencia produciéndose enfrentamientos y masacres. Los archivos históricos se refieren a este período como las Plagas (227). Estos sucesos condujeron finalmente a las Guerras Robóticas –enfrentamientos bélicos utilizando robots– que arrasaron la Tierra con un altísimo costo de vidas humanas y la población mundial disminuyó drásticamente (51).

En el año 2119, después de la colonización y las guerras robóticas, la reorganización política y social incluye nuevos territorios ubicados fuera de la Tierra: dos mundos denominados Tierras Flotantes. Son estructuras artificiales ubicadas en la estratosfera que mantienen órbita fija con respecto a la Tierra. Los países que concordaron la Unificación y crearon Los Estados Unidos de la Tierra (EUT) se

encuentran en la Tierra. El Estado Democrático del Cosmos (EDC) y el Reino de Labari, con organizaciones políticas diferentes, se encuentran fuera de este planeta. Están dotados de plena autonomía y habitados solamente por humanos. En ambos se prohíbe la residencia a los tecnohumanos y a los alienígenas, a diferencia de los EUT que recibe a todas las especies diferentes y han promulgado leyes para evitar la discriminación. Existen otros planetas que han sido descubiertos durante el período de exploración espacial. Muchos están habitados pero no son objeto de interés para los gobernantes de los tres países mencionados, porque no representan valor económico importante. En este aspecto la autora se refiere alegóricamente a la colonización de América. En su afán de conquistar nuevas tierras y obtener rédito económico, toda la atención se concentró en un planeta denominado Potosí. El único que permite desarrollar una industria minera rentable.

Planteado este contexto, la novela denuncia las falencias de cada régimen y el movimiento cíclico de las sociedades, que repiten los mismos comportamientos. Muestra el afán de totalitarismo en los gobernantes y la gran voracidad por la explotación de recursos naturales altamente rentables, aunque estos no pertenezcan a su territorio. Los gobiernos están dispuestos a invadir otras tierras y someter a los habitantes. La propiedad de Potosí se reparte entre los Estados Unidos de la Tierra, el Reino de Labari y el Estado Democrático del Cosmos (53). La Tierra firmó también acuerdos interestelares con otros planetas para regular el intercambio mercantil, el tipo de divisa y las condiciones migratorias. Con el fin de llevar a cabo la explotación geológica, los humanos tomaron

posesión de Potosí y crearon, a mediados del siglo XXI, androides que pudieran “resistir las duras condiciones ambientales de las colonias mineras”; ese fue el origen de los tecnohumanos o replicantes, que posteriormente se liberaron (22). Utilizando los medios tecnológicos disponibles, los seres humanos a finales del siglo XXI reinventaron la esclavitud para lograr su objetivo de enriquecimiento. El conocimiento científico sirvió para crear nuevos individuos y someterlos. No pensaban, en un principio, que los androides pudieran tener control de sus vidas; fueron concebidos para trabajar como esclavos sin derechos. Pero los replicantes habían sido dotados de inteligencia, fuerza y resistencia superiores a la media humana; por eso, ante la situación abusiva, esos trabajadores producían revueltas, hasta que finalmente estalló la “guerra rep”, cuando los replicantes de combate se unieron a los mineros que se rebelaban (22).

Al relatar la historia del cosmos, Montero critica a la sociedad y los sistemas democráticos actuales. En la Tierra se ha desarrollado “un asqueroso sistema democrático, pero el único que existe en el Universo” (210), le dice Yiannis a Bruna. Los demás estados conocidos son “gobiernos aristocráticos o dictatoriales” (210). “Nuestra democracia, con todos sus fallos es un logro inmenso de la Humanidad” (210). Los Estados Unidos de la Tierra acepta a todos los habitantes del cosmos; a diferencia de los otros dos países, la ley otorga la igualdad de derechos y penaliza la discriminación. Sin embargo, en esa democracia permanece subyacente el sentimiento segregacionista en la población y los prejuicios entre especies. David Lyon en *Posmodernity* (1999) indica, refiriéndose a *Blade Runner*, que la creación de androides o replicantes sugiere ahora,

nuevas preguntas sobre la definición del cuerpo humano. Las separaciones establecidas entre el cuerpo y la máquina ya están en duda desde que la ingeniería genética y otros aspectos de la tecnología transforman al individuo. Actualmente, las preguntas van más allá de las diferencias entre cuerpo y máquina (4). Las diferencias entre un replicante y un humano, en *Lágrimas en la lluvia*, son mínimas; pero las secuelas que producen en el individuo y en la sociedad son enormes, y no se relacionan con la constitución física ni con las diferencias entre cuerpo y máquina. Esas secuelas dejan huella en la identidad personal y como reacción defensiva, el discriminado, discrimina.

Bruna se siente víctima de la discriminación y, sin notarlo, ella también la practica. Azorada por la noticia de la muerte misteriosa de una líder militante rep, y en medio de una complicada red de noticias que incrimina a los tecnohumanos como asesinos peligrosos, se siente furiosa e impotente. Durante la conversación con Lizard, un inspector de policía que conduce la investigación, algo la perturba particularmente y experimenta una profunda y desagradable sensación: “un reconocimiento racional de la marginación” (121). Siente cólera y escapa. No obstante, ella misma proyecta un sentimiento discriminatorio contra otros. A la mañana siguiente se despierta molesta, después de haber ingerido drogas como una reacción ante la indignación. No recuerda lo sucedido la noche anterior y, entonces advierte al acompañante en su cama: “Bruna se quedó sin respiración. No podía ser” (133). Trató de comprender esa situación: “se había acostado con un *bicho*. Sintió ganas de vomitar” (133). Los extraterrestres reciben el nombre oficial de los Otros, pero se los conoce ordinariamente como los *bichos* (56). El

compañero circunstancial de Bruna es un omaá, un extraterrestre que había migrado a la Tierra. Esos refugiados son los alienígenas más pobres “y eso hacía que fueran los más despreciados de entre todos los *bichos*” (133). Posteriormente, el *bicho* acaba en un circo, refugiándose de la persecución que sufre. El desaire y la marginación de los diferentes, es una actitud que reside en el seno de esa sociedad democrática.

En un mundo globalizado, con seres relegados y marginados, se producen movimientos migratorios interplanetarios en busca de mejores condiciones de vida. Los EUT reciben inmigrantes que escapan de la pobreza o de la guerra. Entonces, humanos, tecnohumanos, extraterrestres y mutantes (a consecuencia de un exceso de teletransportación), se encuentran compartiendo un planeta en el cual los recursos naturales se agotan, y los que tienen mayor poder económico pueden tener acceso a mejores condiciones: “cada día había más gente que no podía seguir pagando el coste de un aire respirable y que tenía que mudarse a una de las zonas contaminadas del planeta” (40). El descuido del medio ambiente es uno de los aspectos que motivaron los movimientos migratorios, la sectorización y la marginación social. Los diferentes individuos que comparten la Tierra –humanos, replicantes, extraterrestres y mutantes– simbolizan la estratificación de nuestra sociedad contemporánea con diferentes grupos étnicos y raciales. De la misma manera, a la discriminación motivada por las diferencias entre especies se suma las categorizaciones sociales embebidas en el orden económico.

La novela profundiza en la crítica a la sociedad posmoderna. Englobada en ese contexto, gran parte de la comunidad vive inmersa en la frivolidad; los individuos están

concentrados en su imagen. Guy Debord en *The Society of the Spectacle* (1983) analiza a la sociedad de consumo del posmodernismo y considera que se ha convertido en la sociedad del espectáculo, donde la identidad está basada en las apariencias. Lo único que cuenta es la imagen pública (25). “De repente se habían puesto de moda los arreglos faciales”, dice Bruna (31). La mayoría de las personas recurre a la cirugía estética, cuida su aspecto personal y quiere ocultar los signos de envejecimiento: “Había poca gente que, como Yiannis, prescindiera por completo de los innumerables tratamientos que el mercado ofrecía contra la vejez, desde cirugía plástica o biónica a los rayos gamma o la terapia celular” (43). De esta manera, la cirugía estética es otra forma de catalogar a los individuos. Bruna deduce la capacidad económica de una persona observando su aspecto: “tenía uno de esos rostros en serie de la cirugía plástica barata” (31). Se ofrecen tratamientos con distintos precios y distinta calidad y, los más pobres no pueden acceder a ninguno: “la mayoría de los que no usaban estas terapias lo hacían porque no podían costárselo. Dado que, por lo general, la gente prefería ponerse un tratamiento antes que pagar un aire limpio, tener arrugas se había convertido en un claro indicio de pobreza extrema” (43). Con bajos recursos se obtienen resultados mediocres: “había media docena de caras que se repetían hasta la saciedad en miles de personas” (31)”, pero aún así hay un gran frenesí por mejorar el aspecto personal, demostrando que también en los humanos la identidad individual está resquebrajada.

Lágrimas en la lluvia invita a establecer un contraste entre replicantes y humanos, y propone algunos interrogantes. En esa sociedad la vanidad se transforma en una

necesidad. Es un componente fundamental para no sentirse excluido; para lograr la permanencia y la inclusión en un mundo competitivo y discriminante. Mejorar el aspecto parece ser la herramienta para alcanzar la dicha. En la búsqueda de esa meta, los habitantes de los Estados Unidos de la Tierra pretenden anular imperfecciones estéticas y disimular el envejecimiento. Remodelan su rostro hasta el punto de modificarlo totalmente; en muchos de ellos no queda nada del original. Las personas se convierten en réplicas de sí mismas, mientras discriminan a los replicantes. La tecnología permite modelar al androide y remodelar al ser humano. Entonces, ¿qué diferencia al replicante del humano? ¿Cuáles son los límites entre ambos? Con las posibles modificaciones del cuerpo y la mente utilizando realidad virtual, ingeniería genética y cirugía cosmética, humanos y tecnohumanos se convierten en un pastiche. El cuerpo se construye, se modela y se reconstruye copiando patrones establecidos. Los individuos, en una sociedad dominada por el espectáculo, se componen a sí mismos en términos de imagen, apariencia y estilo; y las celebridades que aparecen en los medios son los íconos y los modelos a seguir. La fragilidad en la identidad que se advierte en el androide también se presenta en los humanos. Fredric Jameson en *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism* (1991) considera que en la sociedad del espectáculo se observa la desaparición del sujeto, con una creciente disipación del estilo personal (168). Si el sujeto y su estilo personal están basados en el aspecto, y el aspecto es reproducción de íconos, entonces la misma identidad individual se diluye y el pastiche se convierte en su rasgo de identificación.

El pastiche también es un aspecto característico en el texto posmoderno el cual, muy a menudo, incluye en el tejido discursivo retazos de otras obras y géneros (Sobejano-Morán 39). Así ocurre en *Lágrimas en la lluvia*. Montero introduce en la novela elementos de la película *Blade Runner*: incorpora a los replicantes y toma prestadas las palabras “lágrimas en la lluvia” y la idea que encierran. Yiannis le informa a Bruna de una “vieja y mítica” (240) película de ciencia ficción denominada *Blade Runner*, donde se utiliza por primera vez el término replicantes. El título de la novela remite al parlamento del replicante protagonista del film, que Bruna ha memorizado: “Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia” (240). Ella comparte muchas características con los androides de *Blade Runner*, los que tienen vida limitada, han sido diseñados para desarrollar tareas específicas y algunos, como Rachel, tienen implantada una memoria artificial.

La propia Bruna es un pastiche aunque no modifique su rostro con cirugía. El cuerpo de los androides ha sido constituido con características importadas de la anatomía humana, reproducidas a partir de células madre provenientes de alguna persona a la que no conocen y, además, tienen recuerdos insertados en su mente que le transmiten imágenes que pertenecen a otra persona. Sólo los humanos recurren a la cirugía estética; los androides no la necesitan porque tienen naturalmente un rostro armónico y, fundamentalmente, porque no llegan a envejecer. Su principal preocupación es otra: cómo prolongar la vida. Bruna no es feliz porque carece de pasado, de familia y, esencialmente, carece de futuro: “Lo que hubiera dado ella por poder envejecer” (43). La

androide lleva una cuenta exacta de los días que faltan para su muerte, y la novela inserta esa cuenta intermitentemente como marcador de la angustia de la protagonista. Bruna siente que la vida se le escapa. Ha visto *Blade Runner* y recuerda de memoria el parlamento del replicante antes de morir, cuyas lágrimas se confunden, en efecto, con las gotas de lluvia. Comprende que esas “poderosas palabras reflejaban maravillosamente la inconsistencia de la vida... De esa sutil y hermosa nimiedad que el tiempo deshacía sin dejar huella” (241). Las lágrimas se pierden rápidamente en la lluvia, de la misma manera que se extingue la existencia del replicante. En su análisis de la película *Blade Runner*, Giuliana Bruno sostiene que “The replicant affirms a new form of temporality, that of schizophrenic vertigo” (69). El esquizofrénico carece de la experiencia humana de continuidad temporal, por eso está condenado a vivir en un presente perpetuo con el que los diversos momentos de su pasado tienen escasa conexión, y para el que no hay ningún futuro concebible en el horizonte (Bruno 62). Para Bruna, con un futuro que sabe efímero y un pasado que no existe, su presente es diferente al de otros seres; es más intenso y acelerado, así como el de un esquizofrénico. Según Jameson en *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism* (1991), el esquizofrénico siente que no es nadie. No conoce la identidad personal en el sentido que nosotros le damos, puesto que nuestro sentimiento de identidad depende de nuestro sentido de la persistencia del “yo” a lo largo del tiempo (177).

Sin embargo, en *Lágrimas en la lluvia* la esquizofrenia no es una condición privativa de los replicantes. Montero muestra una visión del mundo posmoderno en el

cual toda la sociedad parece regirse por los parámetros de la esquizofrenia. Las diferencias entre humanos y androides se esfuman. Los humanos, intentando convertirse en una versión mejorada de sí mismos, también viven un vértigo esquizofrénico, en el cual su propia identidad es inestable. Los rostros esculpidos por los cirujanos se repiten incansablemente. Las personas crean su réplica. Se constituyen en un pastiche por su propia iniciativa; no a consecuencia de la decisión de otros, como sucede con los reps. La vanidad y la frivolidad dominan sus vidas; inmersos en la sociedad del espectáculo, no quieren ser observadores sino actores, pero son sólo fantoches. Esos individuos son imitadores viviendo en una simulación que ellos mismos crean.

Hay dos clases de simulacro en esa sociedad del futuro; uno voluntario, creado por los mismos individuos que buscan imitar a los modelos que proponen los medios de comunicación, y otro que ha sido impuesto a los replicantes. Disimular y simular parece ser el objetivo de los humanos que viven una temporalidad esquizofrénica, buscando ocultar la vejez y el deterioro de su aspecto físico, mientras intentan simular juventud y belleza. Al mismo tiempo, los replicantes viven un simulacro implantado por los humanos. La inserción de memorias artificiales depende de la decisión de las autoridades y un “memorista”, al cual no conocen, redacta el guion de su pasado. Los replicantes son copia de humanos. Generados a partir de un modelo se convierten en reproducciones de los originales, pero no son “perfectos simulacros” como sugiere Bruno cuando se refiere *Blade Runner* (68). En un simulacro, tal como lo define Baudrillard, no se diferencia la copia del original. Los reps, en cambio, se distinguen físicamente de los humanos y

además, el laboratorio no logra reproducir, a partir de una célula madre, la vida interior y los sentimientos. Cada uno es un individuo diferente. En una perfecta simulación la copia reemplaza al original. En esta sociedad que describe Montero, ambos –humanos y replicantes– se reconocen y se desdeñan mutuamente. El personaje de *Blade Runner*, Rachel, es un simulacro perfecto, comenta Bruno, porque ella misma no sabe si es replicante o no (68). Esa no es la situación de Bruna, en *Lágrimas en la lluvia*, quien se sabe diferente y busca, aunque no lo reconoce, su propia identidad; por eso recurre al *escencialista*, para descubrir su “dibujo interior”.

La novela no presenta una situación de hiperrealidad absoluta. La memoria artificial está implantada en el cerebro de los reps, de modo que no pueden eliminar sus recuerdos, pero pueden intentar rechazarlos. Si no supieran sobre la memoria ficticia que les ha sido injertada, sería un engaño y vivirían en una hiperrealidad absoluta. Pero todos conocen la verdad. Las características físicas que los distinguen son mínimas; el gran abismo se produce porque los humanos creen ser los creadores y propietarios de los reps, y muchas veces éstos sienten que son objetos. Las diferencias los separan pero las similitudes los acercan. Así sucede con Bruna, quien siente cierta fascinación frente a los humanos, y a su vez experimenta desprecio, resentimiento y desconfianza hacia ellos. Su condición de “diferente” la conduce a rodearse de un grupo reducido de seres marginales, los únicos que la acompañan y en quienes confía. En el transcurso de la investigación que lleva a cabo como detective privada, muestra vacilaciones al tener que aceptar o rechazar a algún colaborador que se presenta como amigo, generalmente Nopal el memorista, o

Lizard el policía. Experimenta varias veces una incertidumbre, con la que la autora crea suspenso, previendo el engaño o la traición proveniente de estas personas.

El misterio se disipa al final cuando la detective aclara los asesinatos. Al concluir la investigación que realiza, Bruna descubre la existencia de un complot para erradicar a los reps de la Tierra. Cosmos, la potencia en cuyo territorio están prohibidos los reps, es la que conduce el plan de exterminio. Además, en Cosmos han desarrollado los conocimientos científicos necesarios para lograr que los reps puedan vivir más de 17 años; dos décadas, incluso tres. Esos conocimientos podrían estar al alcance de los terrícolas, pero en los EUT no investigan para erradicar la enfermedad que afecta a los replicantes porque no es rentable. Ella descubre, finalmente, que en el complot está involucrado Habib, un militante por los derechos de los reps, que ofreció sus servicios a Cosmos, a cambio de vivir más. Bruna fue una de las víctimas de la conjura, pero fue rescatada por el policía Lizard y el memorista Nopal.

La amargura y el resentimiento que condicionaban la vida de Bruna comienzan a desvanecerse, y muestra un cambio de perspectiva al comprender que puede tener amigos entre los humanos. Ahora, al observar la inmensidad del universo quiere creer que no está sola; recuerda a sus amigos y reflexiona: aunque los osos no viven en manada ni en pareja, y sólo se juntan para aparearse, “tal vez ella fuera diferente también en ello” (474). La novela plantea la tensión entre replicantes y humanos pero también muestra un esbozo de distensión hacia el final cuando Bruna tiene un encuentro sexual con el policía Lizard. Un punto crucial en el debate del pos-humanismo se relaciona con la

confrontación entre los dos grupos: humanos y pos-humanos. *Lágrimas en la lluvia* propone una luz de esperanza en este aspecto.

***Casa de Otro* (2009) de Marcelo Cohen**

Marcelo Cohen nació en Buenos Aires en 1951. Es escritor, periodista y traductor. Entre 1975 y 1996 vivió en Barcelona, donde colaboró con diversos medios periodísticos. En España y Argentina ha fundado y dirigido varias revistas culturales, entre ellas *El viejo topo* y *Quimera* en Barcelona, y *Milpalabras* y *Página 30* en Buenos Aires. También ha colaborado con medios periodísticos: *El País* de Madrid, *La Vanguardia* de Barcelona y *Clarín* de Buenos Aires. En su labor como traductor dirigió el proyecto editorial “Shakespeare por escritores” y ha traducido más de 40 libros de ensayo y literatura, del inglés, francés, italiano, portugués y catalán. Entre otros, el *Fausto* de Christopher Marlowe; *El alquimista* de Ben Jonson; *Lady Susan* de Jane Austen; *Sobre poesía y poetas* de T.S. Eliot; *Exhibición de atrocidades* de J.G. Ballard; *La máquina blanda* y *El billete que explotó* de William Burroughs. Su producción literaria, generalmente ligada a la ciencia ficción, está compuesta por novelas y algunos cuentos y relatos. Su primer libro, *El instrumento más caro de la tierra* (relatos) fue publicado en 1982. Entre las publicaciones posteriores se pueden mencionar algunos cuentos como *El fin de lo mismo* (1992) y *Los acuáticos* (2001), y las novelas *El país de la dama eléctrica* (1985), *Insomnio* (1986), *El sitio de Kelany* (1987) y *El oído absoluto* (1990), *El fin de lo mismo* (1992), *Donde yo no estaba* (2006) y *Casa de Otro* (2009).

La acción de *Casa de Ottro* se desarrolla en la isla Ushoda que integra el delta Panorámico, un escenario imaginario ya utilizado por Marcelo Cohen en *Los acuáticos* (2001). No hay precisiones en relación al tiempo histórico en el cual transcurre la trama; se deduce que se desarrolla en el futuro, aunque el texto siempre nos lleva a analizar el presente según la tradición analógica de la ciencia ficción argentina. Fronda Pátegher, protagonista y narradora, ocupa la casa que le dejó su suegro, Collados Ottro, al morir. Fronda fue asesora política de Ottro, quien llegó a ser Regente de la isla. La casa que heredó de su suegro incluye a la criada *ciborgue*, Cañada, y a una incalculable cantidad de muebles y objetos que Ottro coleccionó durante su vida. Su función tras recibir la herencia es la de revisar, clasificar y darle destino a todo lo que encuentra en la casa. Al hacerlo, revisa críticamente su vida, la carrera política de Ottro, y la sociedad de la isla Ushoda. El trabajo de inventario que debe realizar Fronda se convierte en algo abrumador y parece imposible. La casa es una enorme mansión que presenta infinitos recovecos y muchos enigmas; al avanzar la lectura comprendemos que esa casa se asemeja a la propia conciencia de Fronda.

La novela, escrita en primera persona a modo de diario personal, presenta dos secciones denominadas Papeles y Fichas. En la primera sección, muy corta, Fronda comienza a anotar sus pensamientos y recuerdos, que luego organiza en fichas temáticas. Así, la segunda sección, Fichas, se extiende hasta la finalización de la novela. Los temas, sin seguir un orden específico, se entremezclan según afloran los pensamientos y recuerdos de la narradora. A medida que describe los muebles, y otros objetos incluye

comentarios sobre la política y la sociedad de la isla Ushoda, sobre su suegro Ottro, la criada *ciborgue* que aún vive en la casa y, sobre el resto de su familia compuesta por esposo e hijo. A sus propias descripciones incorpora diálogos que ella mantiene o mantuvo con otros personajes, flujos de conciencia para expresar sus emociones y discursos que Ottro pronunció durante su vida política. Las fichas no se presentan con un orden específico. Tienen título: “La casa”, “Ottro”, “Cañada”, con lo cual el lector presume que hablará específicamente de ese tema, pero no es así. La narradora va intercalando los comentarios, generalmente en forma inconexa, ya que no siguen un hilo temporal ni argumental. La lectura exige desenmarañar y atar cabos. Hay que descifrar la verdad a la que parece que ella misma rehúsa enfrentarse. Quedan expuestas las frustraciones que experimenta como mujer, como madre, y como asesora política. Así, la protagonista y narradora termina haciendo inventario de su vida.

La crítica social y política es el objetivo central de *Casa de Ottro*. Aunque se trata de un lugar ficticio y un futuro impreciso, es fácil trazar un paralelo con la sociedad y la vida política de la Argentina contemporánea al autor. La ciencia ficción de Cohen establece un balance entre lo ficticio y lo familiar; muestra un mundo nuevo en el futuro, pero el lector advierte rápidamente que la sociedad y las reglas políticas son similares a las actuales, de manera que lo ficticio se asocia con lo familiar. Se puede aplicar lo que Ingrid Kreksch llama “reality transfigured”, refiriéndose a la ciencia ficción latinoamericana, en la cual la realidad del país está reflejada en la narración (181). La

estrategia del autor consiste en alejar al lector de la realidad para luego sumergirlo totalmente en ella. Darko Suvin en *Metamorphoses of Science Fiction* (1979) expresaba:

Science Fiction is a literary genre or verbal construct whose necessary and sufficient condition are the presence and interaction of estrangement and cognition, and whose main device is an imaginative framework alternative to the author's empirical environment (37).

La lectura de *Casa de Otro* produce en el lector extrañamiento combinado con la percepción de un mundo que le resulta conocido. El universo ficticio ha sido creado utilizando algunas incorporaciones imaginarias, que son producto de la tecnología más avanzada y, además, con el manejo del lenguaje. Entre los elementos producidos por la tecnología del futuro, la novela incluye: individuos ciborgues conviviendo con los humanos, ciertos instrumentos como hologramas que se desprenden de las paredes, la robotina limpiadora para realizar tareas domésticas, la Panconciencia – una especie de conciencia colectiva que permite viajar por las mentes de otras personas–, un parque artificial habitado por ciborgues vestidos de pastores y cabras automáticas, robots expendedores y coches voladores. Al mismo tiempo, Cohen crea y modifica palabras. Los nombres propios asignados a los personajes no son convencionales, y cuando algunos nombres que son usuales en nuestro tiempo aparecen, son mencionados como “extraños”: “Rómulo, Yolanda, Arnoldo, Luis Enrique y Analía, todos inmigrantes de isla Busenca, donde el público se llama con ese tipo de nombres. Físicamente son muy parecidos a nosotros, salvo que más altos y flexibles” (255).

Todos los nombres de los personajes centrales aluden a elementos de la naturaleza; en general refieren a accidentes geográficos, características topográficas del terreno o vegetación: Fronda, Cañada, Riscos, Orilla, Collados, Vados, Serranía. No fueron seleccionados al azar. Por ejemplo, el paisaje de una cañada transmite una sensación de remanso, calma, pasividad. Tal es la descripción que la protagonista hace de la criada llamada Cañada. En cambio el hijo, Riscos, representa para Fronda una personalidad de difícil acceso. Le resulta indomable. El joven se rebela contra su madre. Tienen continuos enfrentamientos y ella no puede llegar a él. Orilla es la sobrina de Cañada, una joven marginada, que ha sido víctima de violación y secuestro. La personalidad de la protagonista, Fronda, muestra varios estratos que se superponen y no dejan ver el trasfondo con claridad. Es enmarañada y confusa como la vegetación frondosa.

Además de la elección de los nombres propios, el texto está invadido por vocablos que Cohen inventa. Csicsery-Ronay en *The Seven Beauties of Science Fiction* (2008) opina que la producción de nuevas palabras, que es un proceso vital en todo lenguaje vivo, cuando se introduce en un texto de ciencia ficción ayuda a crear la ilusión convincente de una realidad histórica proyectada (13-14). Si la acción transcurre en el futuro, y el mundo ha evolucionado, es probable que existan palabras nuevas. En algunas oportunidades el autor deja el significado librado a la imaginación del lector pero, generalmente, no recurre a grandes deformaciones del lenguaje y los neologismos son fácilmente comprensibles en el contexto de la narración. Así, por ejemplo, el

“farphonito” es un aparato telefónico diminuto que se inserta en la boca (228); la “Panconciencia” es una gran conciencia colectiva (230). También menciona a los “flycoches” para referirse a coches voladores y al “cafeto” para el café (190). De esta forma escapa de la realidad pero sólo parcialmente. Tal como propone Susan Mandala en *The Language in Science Fiction and Fantasy: The Question of Style* (2010), al estudiar el lenguaje en la ciencia ficción, Cohen crea barreras de comunicación convincentes, manteniendo al mismo tiempo el lenguaje del lector (31).

La tecnología es una herramienta que los gobernantes de la isla Ushoda utilizan para modificar la estructura social, y por tanto la distribución del poder. Una parte de la población ha sido modificada tecnológicamente. Cañada, la criada que vive en la casa de Otro es una ciborgue. Estos individuos son seres humanos que han sido transformados por cirugía médica convirtiéndose en *ciborgs*, híbridos formados por máquina y organismo vivo, como lo define Donna Haraway en *Simians, Cyborgs, and Women* (149). En *The History of Sexuality* (1978) Michel Foucault se refiere al “biopoder” como una forma de control de la población, ejerciendo poder sobre el cuerpo (140). Transformar a Cañada fue una decisión de Otro. Ella era la hija de una empleada en su fábrica. En una sociedad controlada sutilmente por el estado, su nacimiento estaba amenazado porque había exceso demográfico de mujeres y además, la niña tendría problemas óseos y tendencia a la gordura. Su madre, con escasos recursos económicos, no podía afrontar los gastos médicos. Otro financió la maternidad, el parto, la crianza y la educación, y lo

anunció a los medios. Le pagó operaciones para los huesos y también las necesarias para convertirla en ciborgue. Después, Cañada fue a la casa a trabajar como criada.

Andy Clark explica que el término *cyborg* fue propuesto por Manfred Clynes en el año 1960 para referirse a la creación de un híbrido hombre-máquina en el cual, artefactos electrónicos implantados en el cuerpo humano, automáticamente regulan su metabolismo y funciones orgánicas para adecuarlos a un entorno determinado (Clark 14). Haraway se sirve de este término y señala que el concepto de biopoder acuñado por Foucault, es una premonición a la política del ciborg (149). Chris Gray en *Cyborg Citizen. Politics in the Posthuman Age* (2001) establece que, cualesquiera sean las motivaciones, beneficios o poder de maximización de las glorias del potencial humano, la construcción de *ciborgs* es un proceso fundamentalmente político (11). En la isla Ushoda los ciborgues son adaptados para trabajos específicos. Ottro tomó la decisión alegando la defensa de la vida, y la mejoría en las condiciones de salud: “Ciborguizándola los médicos neutralizaron una minusvalía” (31). Cañada efectivamente mejoró su salud al ser transformada. Sin embargo, la decisión fue una manifestación del poder de Ottro sobre sus empleados. Así, los ciborgues en la isla Ushoda son utilizados como fuerza de trabajo; son policías, trabajadores en las fábricas, jardineros o empleadas domésticas. Siempre es una decisión del poder gobernante.

No sólo existe la diferencia entre ciborgues y humanos. La sociedad de la isla está altamente estratificada. En la población hay postergados y una gran desigualdad social. La decisión de producir ciborgues para utilizarlos como fuerza de trabajo provocó que

muchos trabajadores fueran desplazados de sus puestos. Esto produjo, en épocas anteriores, protestas de los inconformistas, que subsiguientemente fueron neutralizadas mediante un hábil manejo de los gobernantes. El rencor entre sectores, producto de las diferencias, era “auspiciado por los noticiescos” (125), por tanto la población vivía con la constante sensación de un posible enfrentamiento; la desigualdad social, comenta Fronda, era “la sustancia de una vida en ascuas” (125). Los disidentes y disconformes ejercían una violencia fina que no era comparable a las revueltas de antaño, que Fronda sólo conoce porque las relatan los libros de historia. Esas revueltas eran “movimientos que de tanto impulso atravesaban todo el escenario para caer por la otra punta, en el abismo, llevándose con ellas a sus héroes, la mitad de los personajes de la obra y el mobiliario; dejando un páramo sobre el cual después se alzaban escenarios muy parecidos a los que habían motivado la revuelta” (125). La consecuencia era la aparición de una “resistencia sanguinaria de los poderosos; necesarias represiones; sangre; pueblos muertos de hambre, tiranos oportunistas” (125). Posteriormente el gobierno propuso el plan de reconciliación, para lo cual implementó el crédito barato, y promovió la invasión de novedosos aparatitos para el cuerpo o la casa, que se vendían en toda la isla. Las medidas adoptadas tuvieron éxito; “la gente prefería entretenerse a soportar que los poderes siguieran quejándose de la presunta indisciplina del público. Así que la gente se sentó a mirar” (126). Con el pasar del tiempo, anota Fronda en sus fichas, protestar se convirtió en un producto trabajoso y a la postre decepcionante (125).

Hay que notar que antes de ser asesora de Ottro, Fronda trabaja como consultora en los “laboratorios sociales” (32); la tarea de esta institución es la investigación experimental para la resolución de conflictos. Como todos los investigadores en los laboratorios, Fronda era una “inconformista activa” (45) y consideraba que los ciudadanos, a los que denominaban el “público”, vivían subyugados. En los laboratorios anhelaban que el público se decidiera a tomar las riendas de su destino, pero se decepcionaron. La protagonista y narradora describe a una sociedad que optó por la complacencia a causa de acumular fracasos. Lo que el gobierno le daba a cambio bastaba para serenarse. El público aceptó la idea de que la vida en común era una relación entre los que venden cosas y los que las compran. Un asunto de moneda y de comercio (126).

La isla Ushoda es un lugar inexistente, utópico, por tanto y la acción transcurre en el futuro, pero se lee entre líneas que Cohen se refiere la sociedad argentina y al presente en el que escribió la novela. En un análisis sobre los movimientos sociales en Argentina, el investigador en ciencias sociales Martín Retamozo, se refiere al giro que mostraron las protestas populares durante el gobierno de Néstor Kirchner (2003-2007). Retamozo relata que durante su período presidencial, el presidente logró la incorporación de múltiples organizaciones sociales a su proyecto de gobierno, convirtiendo la protesta en movimientos sociales propios y aliados. Kirchner favoreció a los grupos, según Retamozo, otorgándoles acceso a recursos y visibilidad pública, ayudado por el modelo económico que aprovechó la coyuntura internacional favorable. Esas organizaciones modificaron la lógica de las protesta para encuadrar su movilización bajo las directrices

del gobierno (Retamozo 261). Fronda critica en sus fichas a una población adormecida; considera que se trata de una sociedad que no se da cuenta que las diferencias continúan y simplemente recibe migajas, porque “en el fondo siempre había sido poca la demanda de la gente” (125). El gobierno había logrado manipularlos “combinando la tentación ininterrumpida, la satisfacción rápida de los deseos menudos y la distracción constante” (196). El estado se había apoderado de la “médula del pensamiento” del público (196), el cual “semisatisfecho no se daba cuenta de lo desprotegido que estaba, lo medidamente miserable que era y lo inerme que iba a estar cuando la desprotección se hiciera patente” (197).

Por un lado, Cohen presenta temáticas características de la ciencia ficción del siglo XXI cuando muestra su preocupación por el uso de la tecnología como un instrumento de la biopolítica para someter a los individuos, acercándose al debate sobre pos-humanismo al introducir a los ciborgues. Por otro lado, mantiene características habituales en los escritores argentinos del siglo XX cuando, al presentar un futuro desconocido, lo hace para analizar el presente y la historia reciente de su país. Describe a una sociedad en la cual los ciborgues no presentan grandes diferencias con respecto a los humanos; éstos también son obedientes y los posibles intentos de rebelión ante las injusticias están apaciguados: “casi no había a quien reprimir. Los pocos revoltosos se cocían en la indiferencia ambiental” (197). Fronda recuerda: “En una época a los periodistas les dio por denunciar que la elaboración de un ciborgue incluía un proceso de castrado” (195). Ella misma hace hincapié en la obediencia, la pasividad y la obsecuencia

de Cañada con su amo-dueño. Los ciborgues domésticos son serenos y eso los hace sumisos, cumplidores y algo aprensivos (30). Pero hubo otro proceso de construcción de ciborgues obedientes, en el cual no fue necesaria la intervención de la cirugía médica con avanzada tecnología; los gobernantes se apoderaron de la “médula del pensamiento” de la gente con sabio manejo político, con lo que una enorme población de ciborgues obedecía a sus deseos.

El autor utiliza la expresión “el teatron político”, para referirse a la actividad de los gobernantes. La metáfora sugiere que los políticos son los actores en la isla Ushoda, y los ciudadanos un público que solamente observa. Fronda siempre utiliza la palabra *público* para denominar a los habitantes; nunca emplea el término *pueblo* ni *ciudadanos*. De esta manera, trasmite la idea de que la política transcurre en un teatro y la población lo ha asumido y acepta la simulación. En realidad, el teatron político no es exactamente un simulacro, según lo define Baudrillard; la palabra teatro remite a ficción, y la farsa es reconocida y aceptada por todos: tanto los dirigentes como los ciudadanos de la isla, denominan teatron a la actividad política. En tanto se pueda establecer la diferencia entre público y actores no se debe hablar de simulacro, ya que en éste no se reconoce la farsa. La sociedad de la isla Ushoda elige constituirse en el público. Los habitantes se sumergen en la indiferencia, la conformidad y el consumismo; de esta manera, evaden la realidad, pero no se puede calificar esta situación como hiperrealidad.

Fronda critica a una sociedad adormilada de la cual ella también forma parte; pero eso sólo lo advierte cuando se enfrenta con la misión que le encomendó su suegro. La

casa de Ottro la agobia y no comprende la razón. Nunca cataloga todos los objetos que recibe en herencia porque la tarea se convierte en un imposible. La gran mansión está atiborra de elementos extraños que su suegro compró en sus viajes y fue acumulando durante años. Fronda no puede identificarlos todos; no conoce su utilidad y no comprende el significado de este acopio. La casa adquiere características fantasmagóricas, es abrumadora. Fronda la percibe como una enorme construcción con reminiscencias de ambiente gótico, en la que las dimensiones parecen ampliarse a medida que avanza la novela. Se transforma en un laberinto en el cual Fronda se pierde y se siente sola y desprotegida: “No sé qué pasillo de los cinco que parten del living habré elegido, pero no había dado veinte pasos cuando el frío se redobló y queriendo dar media vuelta choqué contra una estantería y cayeron muñecos en la alfombra. Retrocedí para no pisarlos, tuve que esquivar repisas, hacer caso omiso de alcobas, negarme a la invitación de un nicho y resistir el entumecimiento” (201). Curiosamente, es allí donde pasó una parte importante de su vida. Iba a visitar a su suegro, su hijo Riscos disponía de una habitación para él, y la mayoría de las reuniones políticas en las que ella y Ottro participaban se realizaban allí. A pesar de todo, muchas veces le resulta irreconocible. Fronda siente que esa mansión la acosa, la asfixia y la confunde. Aunque quiere alejarse y abandonarla, no puede; siempre vuelve.

Esa extraña conexión con la casa, que provoca en Fronda sentimientos confusos, se asimila a la relación enfermiza que mantenía y mantiene con su suegro quien, aún muerto está controlando su vida mediante la herencia de su casa. Gaston Bachelard, en

The Poetics of Space (1958) enuncia, refiriéndose al rol que cumple la casa en la literatura, que “both, room and house are psychological diagrams that guide writers and poets in their analysis of intimacy” (38). Bachelard utiliza las expresiones “read a house” o “read a room” (38) cuando analiza los espacios interiores y exteriores de la casa. En *Casa de Otro*, la lectura que nos ofrecen las descripciones de Fronda, nos muestra una casa que es caótica e inextricable. John R. Stilgoe en el prefacio de *The Poetics of Space*, sostiene que Bachelard descubre en la casa una metáfora de la naturaleza humana (vii). Fronda ve a la casa, que escapa a su comprensión, de modo paralelo a cómo el lector puede ver en Fronda, a un ser complicado con un espíritu enmarañado. El rechazo que experimenta hacia esa mansión, está simbolizado en la novela por las descripciones que remiten a espacios y objetos cada vez más complicados. Bachelard manifiesta que cada casa es al principio un objeto geométrico de planos y ángulos rectos; pero reflexiona sobre cómo esa ordenada geometría da la bienvenida a la complejidad humana: “Inhabited space transcends geometrical space”, enuncia Bachelard (47). Stilgoe afirma que la casa es morada para los sueños y para la imaginación (viii); Fronda siente que sus sueños como “inconformista activa” fueron destruidos, por eso se niega a comunicarse con la casa y sentirse parte de ella. Aunque nunca se aleja, la rechaza porque aceptarla significa aceptar a su suegro. Por ese motivo, la casa de Otro representa para ella, la casa de *otro*, si bien gran parte de su propia vida transcurrió allí. Esa propiedad está invadida por los recuerdos de su vida familiar y política; inventariar la mansión significa hacer, también, un repaso de su pasado.

¿Adónde la lleva este análisis? A descubrir que en su vida hubo ilusiones pero, también, muchas frustraciones; que en su actividad política el encanto inicial se transformó en desencanto. Tuvo sueños que luego se evaporaron y, en esas situaciones, no luchó. Se acomodó a las circunstancias; prefirió consentir y resignarse. Al recordar una exposición en televisión en la que participaba junto Ottro, anota en las fichas: “Yo me hacía maquillar encantada. No porque me expusiera mucho; era un castigo gustoso por haberme adaptado a la hipocresía” (248). Sabe que su conciencia no siempre estuvo tranquila; que muchas veces prefirió no ver y no oír. Sin embargo no puede optar por no sentir y los remordimientos la invaden. Reconoce que el régimen político que apoyaba tenía muchas imperfecciones, pero ella no puntualizaba las faltas. Se convirtió en cómplice como toda la población (246).

En *Casa de Ottro* se lee una crítica a la sociedad indiferente de un mundo posmoderno centrado en el consumo. Jessica J. Kulynych sostiene que en la sociedad posmoderna el rol del Estado en nuestras vidas privadas es cada vez mayor. Irónicamente, el público va perdiendo interés en los gobernantes, centrándose más en el consumo, el placer y sus cuestiones personales (317). Mike Gane, analizando las ideas de Baudrillard en relación a la hiperrealidad, considera que el consumismo produce sujetos alienados y desconectados de la realidad, pero no sumidos totalmente en la hiperrealidad propuesta por Baudrillard (12). Según Baudrillard, opina Gane, algunas formas de resistencia ante el simulacro en las sociedades contemporáneas son el silencio, la indiferencia, la conformidad y el consumo. Esto ocurre en la isla Ushoda, donde los

ciudadanos, “el público”, se transforman en consumidores con una gran apatía hacia lo político y participativo. La isla ha sido invadida por productos de todo el delta Panorámico. Los ciudadanos se dedican por completo al consumismo. Fronda escribe en sus fichas: “La vida diaria de cargas y placeres se había vuelto complejísima. En la misma medida, porque era más cómodo para todos, la política se había vuelto muy simple” (76). La isla está gobernada por el Consejo de los Mayores, calificado por Fronda como un “moderno ente de despotismo colegiado” (76). El mecanismo para mantener a la gente apaciguada es simple, explicaba Otro: mediante la propaganda se convence al público de que las personas con muchos años de vida son sabias; luego los magnates les compran, todos los meses, aparatitos nuevos para uso personal. Así, el Consejo de los Mayores gobernaba y la gente no se preocupaba por nada (77).

Cohen contrapone la actitud de los humanos con la de los ciborgues, así como Rosa Montero lo hace con los replicantes. Fronda es una integrante de esa sociedad adormilada, pero ella no es ciborgue y el motivo de su adormecimiento no es el bienestar pasajero que atraviesa, sino que se debe a los años de frustraciones acumuladas. Cuando debía haber denunciado la corrupción política de la que era testigo, no lo hizo. Se decepciona de sí misma y se recrimina: el miedo no es el obstáculo, no cree que vayan a matarla. Sin embargo no se opuso (249). Actualmente piensa que debería organizar una revuelta, pero no lo hace: “demanda un gran esfuerzo físico-mental”; “lo que tengo es pereza y desazón” (250). La política, la situación del país y la sociedad desintegraron su vida familiar. Su hijo, Riscos, se convirtió en un joven cínico integrante de una

organización denominada “pervopolimofismo”, un grupo que ejerce la violencia como forma de rebeldía contra la gerontocracia gobernante. Fronda considera que Ottro influyó negativamente sobre su nieto; desdeña el comportamiento del joven y le atribuye a su suegro la responsabilidad, intentando ocultarse a sí misma otra de sus frustraciones: Ottro manipuló a su hijo frente a sus ojos. Su marido, Vados, expresando su disconformidad se alejó de Ottro, su padre, y de ella; pero Fronda no hace nada para rebelarse ni para cambiar su propia vida. No sabe cómo intentarlo. Se siente rabiosa y harta de esa situación, aunque sus sentimientos son confusos; expresa insubordinación y rápidamente se apacigua. No logra disminuir la sensación de desazón (148). Se pregunta a sí misma por qué no se va de la casa dando un portazo, pero siente miedo y no intenta hacerlo (204). Fronda, que había sido una inconformista activa, posteriormente se sentó a mirar. Ese es el motivo de su actual disconformidad y de su auto-recriminación. La insatisfacción la lleva a un estado de resentimiento contra todo; odia a Ottro, critica a su marido y a su hijo. Cañada también la irritaba inicialmente porque no es belicosa, sino muy serena (195). Pero fundamentalmente, la doméstica no tiene deseos insatisfechos, remordimientos, ni ambivalencias como tiene Fronda. Eso es lo que más le molesta; Fronda no logra la tranquilidad espiritual de Cañada y sabe que ella también pertenece a un ejército de ciborgues obedientes.

La relación entre humanos y no humanos en *Casa de Ottro* difiere de lo que se observará en otras novelas de ciencia ficción del siglo XXI, en las cuales se presentan pos-humanos que generalmente atemorizan a las personas. Los ciborgues descritos por

Cohen se ajustan a la definición de *ciborgs* presentada por Clark: son híbridos hombre-máquina que no representan ninguna amenaza para la población; contrariamente, ellos son los sometidos. Joseph Scheneider en *Donna Haraway: Live Theory* (2002) considera que los límites entre lo artificial y lo natural en un *ciborg* se diluyeron a medida que avanzó el siglo XX; pero esto no es perjudicial sino que, por el contrario, ofrece mayores posibilidades para los organismos vivos. Ciertamente, Cañada reúne características que se entremezclan con lo que obtuvo mayores probabilidades de sobrevivencia al convertirse en ciborgue. Tiene elementos cibernéticos en su organismo que determinan su capacidad de trabajo, pero también muestra características humanas: es alegre y expresa compasión. Tiene “salud inmutable de ciborgue” y “garantía de muerte por extinción; tardía e indolora” (31). Simultáneamente, se interesa por los problemas de su nueva jefa, Fronda, y analiza y opina sobre situaciones que se plantean en la casa (57). Cañada no delimita fronteras infranqueables con los humanos, más bien las difuma. Siguiendo la idea de Lei Lani Nishime, el *ciborg*, como todo híbrido, no es totalmente “otro”. Nishime estudia la figura del *ciborg* utilizada en ciencia ficción como un instrumento para analizar problemas sociales, y considera que su poder proviene de su capacidad para difuminar las fronteras mediante la mezcla de lo otro y de lo humano (36).

La criada ciborgue es un personaje muy importante en la novela por ser ella quien modifica favorablemente la vida de la protagonista humana. Fronda la nombra continuamente, ocupando un lugar preferencial en sus fichas. En principio, la describe como un ser muy calmo, casi impávido; no repara en el hecho de que Cañada parece

tener una vida interior más plena que ella. Posteriormente, comienzan a dar paseos juntas y Fronda advierte al ser humano que habita debajo de esa piel reconstituida por cirugía, e injertada con semiconductores eléctricos: “No tiene nada de lo anormal que yo le había atribuido. Es nítida como un vaso de agua” (189). Descubre en ella la ternura y la alegría. Con el tiempo, Cañada es más que la criada; es una compañía, una amiga y finalmente parte de su nueva familia. Al finalizar la novela, la relación entre ambas es más estrecha; su vida gira en torno a Cañada. Conoce a su hermano y a su sobrina, y considera los problemas de su familia como propios. Los dos, el hermano y la sobrina de Cañada, se quedan a vivir en la casa, aún después de que la ciborgue se jubila; y es entonces cuando Fronda descubre la vida familiar, a la que también se incorporará su hijo Riscos (238).

En una sociedad posmoderna centrada en el consumismo y la búsqueda individual de la felicidad, Fronda sigue una dirección en sentido contrario; elimina la segregación y busca la unión familiar aceptando como propia a una familia no biológica, constituida por humanos y ciborgues. Al mismo tiempo, paulatina e imperceptiblemente, nuevos personajes irán a habitar la gran mansión. Un grupo de desconocidos, inmigrantes procedentes de otras islas, llegan a instalarse y todos comparten la casa. Esa arquitectura desconocida, intrincada y hostil, es ahora un hogar en el cual Fronda convive con inmigrantes, ciborgues y el hijo que regresa: “Acá estamos, apretados unos a otros. Por la fuerza ultraterrena de los días. Cualquier cosa que pase nos la contarán a todos juntos. Hemos elegido ser muchos. Trataremos de no espantarnos del pequeño poder que tenemos” (437). Fronda logró cumplir con una función que no realizó cuando formaba

parte del gobierno, ni en su trabajo en los laboratorios sociales: dar cabida a los otros, a los marginados, a los olvidados en la sociedad. Si el gobierno de Ottro y el Consejo de los Mayores los excluía, ahora la casa de Ottro los acoge.

La novela invita a una reflexión sobre el individuo y su relación con el otro, la familia, la sociedad y la política. Convocada por Ottro para revisar y organizar la casa, Fronda se encuentra revisando su propia vida. La casa juega el rol de hilo conductor; es el punto de encuentro donde convergen los hechos de su pasado y su presente. Las descripciones que hace de la vivienda no son más que descripciones de su alma complicada, incomprensible, llena de enigmas sin resolver. Según su visión, esa mansión se va enmarañando paulatinamente; el desorden que tanto la confunde es un reflejo de su mente caótica. Le trae recuerdos; hilvanándolos, ella reconstruye su vida, hace una retrospectiva, analiza y finalmente logra el equilibrio. Negar la casa era tal vez su forma de rebelión ante tantas decepciones e ilusiones perdidas. Cuando posteriormente logra recuperar sus sueños, la acepta y la casa de Ottro ya no pertenece a *otro*, sino que termina siendo suya porque ella la adopta; allí encuentra una familia, una nueva vida y nuevos sueños. Ese es el legado que le dejó su suegro Ottro, ese “algo muy valioso” (28) que debía descubrir; el reencuentro consigo misma. Esa búsqueda a la deriva tratando de interpretar su pasado y su presente, la llevó a descubrir al “otro” representado en la novela por la ciborgue. Cañada, esa persona diferente, a la cual no comprendía, es quien la ayudará a encontrar la paz que buscaba.

Fronza se reconcilia con la casa y, aunque no llega a conocer todos los recovecos que ofrece, tiene otros objetivos, que comparte con su nueva familia. Esa mansión dejó de ser una acumulación de objetos; ahora está atiborrada de gente. La casa de Ottro, ya no constituye un muestrario de la opulencia y poder del dueño; la casa es, ahora, morada para los sueños y la imaginación. La novela finaliza con un mensaje optimista: “A-le-grí-a. La casa se queda con su interior. Lo primero es conocerla. Mañana o pasado, si Cañada me visita, voy a subir con ella a observarla desde la torre... ¿Que la casa no nos cabe en la cabeza? Bueno: para el gusto de nuestros ojos, con lo que vemos alcanza” (437). Igual que *Lágrimas en la lluvia*, *Casa de Ottro* presenta la tensión y la posterior distensión en la relación entre humanos y no humanos, ofreciendo la posibilidad de reconciliación.

Replicantes y ciborgues: lecciones de convivencia.

Rosa Montero y Marcelo Cohen conservan tendencias de la literatura de ciencia ficción del siglo XX, pero avanzan hacia un nuevo rumbo introduciéndose parcialmente en los conceptos de pos-humanismo, simulacro e hiperrealidad. Dos aspectos fundamentales se deducen al interpretar las figuras del replicante y del ciborgue: por un lado, plantean un debate sobre el futuro, en relación a asuntos tecnológicos. Por otro lado, llevan a una reflexión sobre el presente, en relación a la condición humana. Judith Kerman, refiriéndose a la creación de replicantes en la película *Blade Runner*, establece que estos personajes hacen que la ciencia ficción sea un instrumento valioso para instalar el debate moral, ético y político acerca del uso de la tecnología (2). Pero, además de ayudarnos a vislumbrar el futuro en relación a cuestiones tecnológicas, las figuras del

replicante y del ciborgue llevan también a debatir sobre las relaciones de convivencia en nuestra sociedad actual, desde que ambos simbolizan la otredad. Al presentar al otro, los autores muestran las dos caras de una moneda, estableciendo la oposición ciborgue/humano y replicante/humano. Confrontar con el otro es una herramienta útil para analizar el comportamiento de las personas. En las dos novelas, las ambiciones del ser humano están bajo revisión; la creación de ciborgues y replicantes representa las pretensiones de poder de los humanos y sus aspiraciones de control y dominio sobre los subordinados, las cuales hacen reflotar el oculto deseo de crear una nueva forma de esclavitud. Y en este aspecto, conduce a una reflexión sobre el presente. Los autores no sólo apuntan a un miedo sobre el manejo futuro de la tecnología; apuntan al manejo presente de las relaciones humanas en nuestras sociedades.

Las dos novelas plantean una categoría especial de pos-humanismo que no puede igualarse a la propuesta de Pepperell. Esta definición, como ya señalé, se refiere a individuos modificados de tal forma, que la transformación pueda ser transmitida a la descendencia y constituir, con el tiempo, una nueva especie, raza, o subespecie que será independiente del actual *Homo sapiens*. Pepperell también menciona que los pos-humanistas desafían las ideas del humanismo clásico al sugerir que el ser humano no debe ser considerado el eslabón más elevado en la escala biológica, debido a los avances tecnológicos que pueden mejorar la especie o bien crear otras nuevas, lo que supondría el fin del homocentrismo. Los replicantes, como los ciborgues, son creados por los humanos. Elaborados en un laboratorio, son programados para realizar una actividad

específica, y convertidos en una mercancía útil para ciertos fines. Ni replicantes ni ciborgues constituyen una especie que pueda reproducirse libremente y perpetuarse en el tiempo como todos los seres vivos; los humanos deciden cuándo crearlos y cómo diseñarlos. En estas novelas el humano continúa siendo el ser supremo en la escala biológica y tiene ahora otra subdivisión para agregar a su tutela: androides o ciborgues. La existencia de estos individuos no muestra el fin del homocentrismo como propone Pepperell, sino su reafirmación.

Capítulo V: El simulacro y la hiperrealidad: el uso de la tecnología para controlar al individuo.

Como ya se ha mencionado en la introducción, al acercarnos al nuevo milenio desaparece la impronta que identificaba la literatura de ciencia ficción de Argentina y España en el siglo pasado. Hacia finales del siglo XX y comienzos del XXI elementos comunes diluyen las diferencias ya señaladas, que se producían en relación al manejo de la temporalidad, el uso del discurso científico, el motivo del viaje a otros mundos con la intención de colonizarlo (en la literatura española) y la centralización en temas específicos relacionados con la sociedad y la política contemporáneas al autor (en la literatura argentina). El cambio de óptica y la convergencia en la nueva narrativa que se produce alrededor del 2000 se ejemplifica con las novelas que se analizan en este capítulo: *Madrid* (2008) del español Daniel Mares y *Vórtice* (2000) del argentino Carlos Gardini. En el nuevo milenio Daniel Mares ya no se refiere a otras galaxias, sino que se centra específicamente en la sociedad madrileña del futuro. De la misma manera desaparece en *Vórtice* el tono paródico que tenían muchas novelas argentinas de la segunda mitad del siglo XX. Carlos Gardini describe un mundo en el cual es absolutamente imposible reconocer una comunidad específica o un país determinado. En este capítulo se mostrará la confluencia de ambos países en un nuevo modelo de narrativa que profundiza el concepto de pos-humanismo y nos sumerge de pleno en la era de la hiperrealidad y la simulación.

El marco teórico elegido para analizar estas dos novelas tiene un doble foco que es consecuente con la bifurcación que constatamos en la concepción novelesca de *Madrid* y *Vórtice*, ya que la resolución de los conflictos y, por tanto, el mensaje final es divergente. Por un lado, recojo la ideología de aquellos pensadores que proponen una visión apocalíptica anticipando un futuro de decadencia social con consecuencias de violencia, discriminación e infelicidad para las personas, debido a la aplicación de los avances tecnológicos. Por otro lado, recojo la de quienes ven en las nuevas tecnologías posibilidades para reencauzar la vida del futuro creando expectativas más optimistas. Recurriré a pensadores como Jean Baudrillard, Donna Haraway, Gilles Deleuze , Csicsery-Ronay y Slavoj Zizek en relación al simulacro e hiperrealidad, y Robert Pepperel, Elaine Graham y Nick Bostrom en relación al pos-humanismo. Las opiniones divergentes de estos pensadores orientarán mi interpretación de *Madrid* y *Vórtice* como mundos hiperreales y pos-humanos antitéticos. Dado que la vertiente utópica o emancipadora del mundo hiperreal se apoya en el mito y sus significados trascendentes utilizaré, además, los conceptos de Joseph Campbell, Carl Jung y Mircea Eliade para la interpretación de *Vórtice*.

Se incluye a continuación una ampliación al marco teórico presentado en el Capítulo dos, incorporando ideas y pensadores que no han sido incluidos en la primera parte pero que hacen un aporte significativo a la discusión del presente capítulo. Los conceptos que se incorporan permiten profundizar el debate sobre la hiperrealidad y, además, se introducen pensadores relacionados con la mitología. El análisis de las dos

novelas que presento a continuación conecta con los puntos de vista de esos pensadores destacando las coincidencias y divergencias entre ambas novelas.

Las ideas básicas de Baudrillard ya han sido presentadas en el Capítulo dos, pero es importante ahondar aquí las ideas coincidentes y divergentes de Baudrillard y Haraway en relación al simulacro, que está directamente relacionado con la hiperrealidad. Haraway y Baudrillard coinciden en su concepción de la hiperrealidad. La consideran un sistema en el cual lo real es remplazado por signos y se desconoce el verdadero origen de los mismos. Haraway en “A Cyborg Manifiesto” establece que, tanto en las ciencias de la comunicación como en la biología moderna, el mundo se traduce a un sistema de códigos. Así la biología, igual que las comunicaciones, se ha convertido en una especie de criptografía (164). Haraway y Baudrillard son dos de los teóricos más interesantes y agudos que opinan sobre la transformación que ha sufrido la ciencia ficción como práctica discursiva (Csicsery-Ronay 389). Según Csicsery-Ronay, ambos sostienen que el desarrollo de las tecnologías de comunicación y las culturas relacionadas han transformado todos los aspectos imaginables de la vida humana en un modelo de control cibernético (389). Sin embargo, hay diferencias fundamentales entre los dos pensadores: “we can read the differences between them as differences between vectors in the SF field, or between an apocalyptic-dystopian-idealist axis and a utopian-pragmatic- ‘open ended’ one” (Csicsery-Ronay 389). Para Haraway el proceso de hiperrealidad es todavía fluido una vez que se ha aceptado la inexorabilidad del avance de la informática y su poder omnipresente (Csicsery-Ronay 394). Mientras que la autora ve en la ciencia ficción una

batalla por la liberación, Baudrillard cree que representa el apocalipsis, “an apocalypse revealing that there is nothing to reveal” (Csicsery-Ronay 392). De acuerdo con Csicsery-Ronay, Haraway, en oposición a Baudrillard, busca la utopía de un nuevo orden emergiendo del caos por lo que está orientada hacia la búsqueda de la esperanza (400). En otras palabras, en su teoría del cyborg Haraway está buscando una vía hacia la emancipación, en cambio Baudrillard en su teoría de simulacros sólo ve un camino hacia la sumisión y dependencia del poder.

A su vez, el filósofo Slavoj Žižek (1949-) se refiere a la realidad virtual, o hiperrealidad generada por computadoras. Destaca dos consecuencias posibles en el uso cada vez mayor de la informática. Por un lado, la posibilidad de que la sociedad pueda desarrollar una vida más transparente y controlable utilizando la tecnología digital. Por otro lado, el riesgo de que la computadora se convierta en un “Hermano mayor” con poder centralizado y totalitario, con actitudes de vigilancia y manipulación de la verdad referida al presente o al pasado (Žižek 19). Incorporaré las ideas de Žižek en relación al poder de las computadoras para la interpretación de *Vórtice*.

En cuanto a los teóricos de la mitología, Joseph Campbell en *The Hero with a Thousand Faces* (1949) considera que los mitos y leyendas constituyen una entrada secreta que permite el ingreso a las manifestaciones culturales humanas. Los héroes y las hazañas del mito sobreviven en los tiempos modernos. Las religiones, las filosofías, las artes y aún los primeros descubrimientos, científicos y tecnológicos, emanan del anillo mágico del mito, asegura Campbell (10). Desde Platón muchos son los pensadores que se

han aludido a la mitología (O'Flaherty 33). Carl Jung (1875-1961) redefine el concepto de mitos y leyendas refiriéndose a ellos como arquetipos. La idea central que presenta en *The Archetypes and the Collective Unconscious* (1969) establece que, además de nuestra conciencia inmediata, la cual es personal, o sea individual, existe un segundo sistema psíquico de naturaleza colectiva, universal e impersonal que es compartido por todos los seres humanos y tiene manifestaciones diferentes que aparecen en cada cultura. Jung denominó a este sistema psíquico el “inconsciente colectivo”, el cual estaba constituido por arquetipos (3). Por su lado, Mircea Eliade desarrolla en *Tratado de historia de las religiones: morfología y dialéctica de lo sagrado* (1949) la teoría del simbolismo religioso universal, el cual cumple el rol de una hierofanía en la medida en que transmite una significación sagrada (45). Eliade define al hombre como un animal simbólico, el cual a través del simbolismo toma conciencia de su lugar en el universo. Los símbolos cristalizan la doble dimensión del ser humano: por un lado, su condición corporal mundana y, por otro, su apertura a un centro trascendente. Si “lo simbólico aparece como lenguaje por excelencia de la vida religiosa”, entonces, mediante el simbolismo, la realidad mundana de lo profano se convierte en portadora de una significación trascendente (47). Considerando a ambos, Jung y Eliade, podemos interpretar que el mito apela al inconsciente colectivo porque tiene significado compartido dentro de una comunidad.

Madrid (2008) de Daniel Mares

Daniel Mares pertenece a la nueva generación de autores españoles de ciencia ficción. Nació en Madrid en 1966. Su producción literaria comienza en el año 1994 con la novela *6*; desde entonces ha publicado diversas novelas: *Pastores de estrellas* (1995), *Vigésima Tierra* (2002), *La máquina de Pymblikot* (2004), *Carne* (2004), *Los horrores del escarpelo* (2011), *Madrid* (2008). Además cuenta con dos antologías: *Una luz en la noche* (2002) y *En mares extraños* (2004), entre otras. Ha recibido varios premios como el Pablo Rido en 1998, el premio Ignotus de novela corta en 1999 y el Melocotón de Plata al mejor autor en 2003. También ha sido finalista en dos ocasiones del Premio de Novela Corta otorgado por la Universidad Politécnica de Cataluña. Mares ha sido incluido por Julián Díez en su *Antología de la ciencia ficción española 1982-2002* (2003), donde es considerado como uno de los autores más destacados de la ciencia ficción española de las últimas décadas.

En los albores del siglo XXI la manipulación genética parece ser la preocupación central *Madrid*, donde Mares presenta una visión apocalíptica de la sociedad del futuro en la cual se crean distintas categorías de seres. En estas comunidades futuras los más privilegiados son los artífices de la hiperrealidad en la que vivirá el resto de los integrantes de la comunidad. Los dos personajes centrales, Blitz y Raus, son representantes de esa estratificación social. Blitz es un privilegiado que ha sido dotado con habilidades psicológicas e intelectuales especiales que le otorgan poder y superioridad sobre el resto. Raus es una de las víctimas.

Si bien *Madrid* es una novela de ciencia ficción, reúne elementos del género negro. Los protagonistas se mueven en un ambiente urbano relacionado con personajes que viven fuera de la ley y con policías corruptos. La narración de *Madrid* comienza y termina en un estadio de fútbol. Blitz y Raus están presenciando el partido final del campeonato que enfrenta a las ciudades de Madrid y Barcelona a través de sus equipos representativos, el Real Madrid y el Barça. Este hecho podría describir una situación actual y usual en la vida madrileña, pero la novela relata una acción que ocurre en el futuro. Aproximadamente ocho siglos han transcurrido desde nuestros días y a través de este período de tiempo algunos aspectos de la vida madrileña no han cambiado: El Metro aún sigue funcionando, El Corte Inglés, persiste en el futuro como un gran emporio comercial y el espectáculo del fútbol, que todavía convoca multitudes y, más aún, mantiene inalterable la rivalidad entre los dos máximos oponentes. Mediante estas dos instituciones representativas de Madrid, la novela muestra a la comunidad madrileña del futuro dominada por el consumismo y su fanatismo por el espectáculo deportivo. Pero la sociedad no se ha mantenido estacionaria, sino que ha experimentado importantes cambios en otros aspectos. La ciencia es responsable de grandes diferencias en las capacidades intelectuales de los seres humanos. En el futuro que describe Daniel Mares se podrá modificar a las personas, debido a la manipulación genética, psicológica e intelectual; en consecuencia, los mundos del mañana estarán habitados por seres con capacidades desiguales: criaturas de inteligencia limitada y otras con habilidades sorprendentes. Esto producirá segregación y violencia. La tecnología capaz de modificar

la genética humana creará diversas categorías de seres a los que denominaré, siguiendo a Robert Pepperell, *pos-humanos*.

La narración comienza y finaliza en el estadio de Chamartín donde se lleva a cabo el partido final del campeonato de fútbol Champions League¹¹. Durante las dos horas en que transcurre el evento deportivo, los dos protagonistas –Blitz y Raus– conversan sobre ciertos hechos ocurridos. Combinando un complejo entramado de varias voces narrativas, tres historias son narradas de forma que producen un efecto de simultaneidad. Además, Mares intercala regularmente entre los tres relatos informaciones propias del evento futbolístico. A partir del crimen de una prostituta el suspenso invade la lectura, creando confusión en el lector y también en los personajes. Desde el comienzo la trama se desenvuelve en un clima de misterio y se convierte en algo más imbricado a medida que avanza. No sólo la trama mantiene suspenso, la estructura de la novela convierte su descodificación en un acertijo. El mismo título se repite en varios capítulos complicando la interpretación del texto. En la novela hay tres títulos: “La historia policiaca. El caso de la marioneta que cortó sus hilos”, “La historia de terror. El tonto” y “La historia de amor. Naturaleza muerta”. Los tres títulos corresponden a las tres historias que son contadas simultáneamente, sin continuidad en el relato de cada una. Los capítulos con idéntico titulado se intercalan en la narración de manera que cada historia se relata en forma fraccionada y la lectura avanza y retrocede en el tiempo continuamente. Los planos temporales se superponen en varias ocasiones. Mares ofrece

¹¹ La Liga de Campeones es un torneo europeo de fútbol. En Europa también es conocido por su denominación en inglés: Champions League.

una original ayuda que, sin embargo, puede pasar desapercibida: cada capítulo empieza y termina con una referencia temporal ubicada en el ángulo superior e inferior de cada página, la cual corresponde a los minutos transcurridos del partido de fútbol que Blitz y Raus están presenciando.

En las historias aparecen tres personajes centrales: Lara es el policía corrupto de la historia policiaca que mantenía relaciones con la prostituta adolescente que fue asesinada. TAB, “el tonto”, es el protagonista de la historia de terror; un hombre que ha sido modificado genéticamente. Tiene dimensiones corporales gigantescas, cerebro pequeño y especial aptitud para el asesinato. Finalmente Ziggy, una joven muy guapa, es la protagonista de la historia de amor. La novela entrelaza tres historias que en principio parecen diferentes pero que, finalmente, tendrán un punto de unión: un mismo personaje es, sin saberlo, protagonista de las tres. Raus vive distintas experiencias encarnando a diferentes personas y Blitz, que se autodenomina Dios, es quien maneja los hilos que guían su vida. Cada acontecimiento que se narra es percibido en forma diferente por cada protagonista, por lo que aparecen distintas voces narrativas. Según quien relata la escena, la misma es narrada en primera o en segunda persona. Raus, o el personaje que él está encarnando en ese momento, como narrador homodiegético tiene una visión parcial de los hechos; narra su propia experiencia usando la primera persona. Blitz se dirige a Raus para contarle su versión, sólo conocida por él, utilizando la segunda persona. Dado que Blitz penetra en la mente de todos los personajes, debido a sus habilidades especiales, es el único que conoce toda la historia. Es el dueño de la verdad. Nos hace saber que él es

omnisciente y es el que maneja los hilos en la enmarañada red de hechos. En varias oportunidades se dirige al lector para explicarle los acontecimientos desde su punto de vista, utilizando la primera persona. Con la ayuda de Blitz, Raus y el lector podrán entrelazar y finalmente interpretar los hechos.

El control telepático es el medio que utiliza Blitz para manejar la vida de Raus, llevando al personaje a vivir situaciones que posteriormente no recordará. En esta ciudad de Madrid del futuro que describe Mares los humanos no son todos iguales. Se advierte desde el comienzo una diferencia en el lenguaje de los dos protagonistas, marcada por la escritura fonética. Cuando Raus y Blitz se encuentran presenciando el final de la Champions League, Madrid-Barcelona, en el estadio de Chamartín mantienen el siguiente diálogo:

- ¿Como dejan a esas mariconas ahí? –gruñe Raus-. Le van ejcoltá pa entro y a nosotros, lo daquí nos tien comol ganao, ej que...

-Es por el TDF¹², me temo que la situación les supera un tanto. Han decidido que los últimos en estabular seremos toda la basura, nosotros y ellos.

- Ej que esos maricas no pueden solos con nosotros.

¹² El TDF es el ejército organizado para controlar a la gente. Cumple un importante rol durante el partido de fútbol, impartiendo violencia inusitada dentro y fuera del estadio.

-No es eso. Estamos a una hora del fin del mundo. Una hora para que expire el ultimátum.

-¿Que haga el qué el ulti qué? (10)

La aptitud intelectual de Raus para comunicar ideas así como su habilidad para interpretar la realidad son notablemente inferiores a las de Blitz. Los adelantos científicos del futuro serán un instrumento para proporcionar a algunos individuos la posibilidad de ejercer control sobre otros. Existen en principio dos grupos diferenciados por sus capacidades psíquicas e intelectuales: los *planos* y los *activos*, y dentro de este último grupo hay diferentes categorías establecidas en base a sus habilidades telepáticas. Los *planos* no tienen gran capacidad de decisión porque los *activos* pueden penetrar en sus mentes, conocer sus pensamientos y gobernar sus actos. Muchos de los *planos* son determinados genéticamente para cumplir roles específicos, como por ejemplo cometer asesinatos. La tecnología ha producido, mediante la manipulación genética, seres con habilidades diferentes, tal como se lo explica Blitz a Raus: “Hacen tarados genéticos, grandes como torres y bobos como tú” (44). Pero la principal diferencia radica en la posibilidad que tienen determinadas personas de penetrar en la mente de otras. A su vez, las distintas categorías manifestadas en la facultad de ejercer la telepatía hace que sólo unos pocos tengan grandes capacidades telepáticas; ellos conforman “un espectro de individuos muy reducido en nuestra ciudad, sometida al Estatuto de Restricción de Actividad Psiónica de Corrales” (19). Entonces, los “tarados” y los “bobos” son

manipulados por un pequeño grupo, los elegidos, que tienen la facultad de invadir sus pensamientos y gobernar sus acciones.

De esta forma en *Madrid* los adelantos científicos son un instrumento para proporcionar a algunos individuos la capacidad de ejercer control sobre otros. La tecnología que se utiliza para someter a los ciudadanos está relacionada con lo que hoy en día denominamos pseudociencias, las cuales, con los avances tecnológicos del futuro, se convertirán en ciencias. Así, supuestos poderes que actualmente estudia la parapsicología, en el futuro delineado por Mares podrán ser explicados científicamente: “La transmisión instantánea de información de cerebro a cerebro conocido como telepatía es posible gracias al fenómeno llamado Teleportación Cuántica que ya fue descrito a finales del siglo XX” (36). A continuación Blitz da una explicación técnica de este proceso y expone cómo funciona la telepatía, proceso por el cual un “telépata” emisor transmite un pensamiento al cerebro del receptor. Debido a este mecanismo, Raus es protagonista involuntario de una realidad que no gobierna; está atrapado en un universo de situaciones que no comprende y que no puede controlar. Su vida es un simulacro.

Como indica Jean Baudrillard en *Cultura y simulacro* (1978), si el sistema de referencias del individuo colapsa, ya no es posible distinguir entre la realidad y la simulación. En este régimen el simulacro no copia la realidad sino que la sustituye transformándola en lo hiperreal (5). En esta sociedad madrileña del futuro el mundo de simulacros en el que viven las personas está controlado por mentes seleccionadas, que interfieren en la mente de otros. La tecnología que permite modificar las capacidades

humanas crea una nueva forma de discriminación, en tanto que se usa selectivamente para dividir la población en, víctimas y victimarios. En este nuevo mundo descrito por Mares el avance tecnológico no se utiliza para mejorar la salud de la población o elevar su nivel de vida, sino como una herramienta para controlar a los ciudadanos y manipular sus decisiones. En *Madrid*, la transformación intelectual y psicológica de los individuos por medio de la manipulación genética ha creado distintas *variedades* de seres pos-humanos, y de esta forma se promueve el desprecio de unos hacia otros.

Destacamos ya dos posturas disímiles en relación al pos-humanismo. Por un lado, los pensadores Pepperel y Bostrom opinan que la tecnología introducirá cambios en los humanos, que tal vez sean imperceptibles en un comienzo, pero que conducirán posteriormente a una mejor calidad de vida. De acuerdo con esta línea de pensamiento, se producirá una evolución positiva del ser humano hacia el ser pos-humano. Por otro lado, hay quienes sostienen (Annas y colaboradores) que la aplicación de los avances científicos producirá distintas categorías de seres, humanos y pos-humanos, los cuales coexistirán en el futuro acarreando serias consecuencias para la humanidad. Esta última parece ser, definitivamente, la postura de Mares. El autor cuestiona la creencia de que los avances científicos sean implementados para mejorar la calidad de vida. En contraste, se desprende de la narración que las modificaciones que la tecnología introducirá en los seres humanos serán benéficas para algunos pero dañinas para otros. En el futuro, el balance desigual en las capacidades entre los individuos creará seres superiores y tendrá consecuencias sociales, como nuevas formas de discriminación y totalitarismo. Blitz

aduce que posee capacidades especiales y se erige a sí mismo como centro del universo. Se atribuye el rol de Dios con poder total sobre la voluntad y el destino del resto de los habitantes, juega con la vida y la muerte para cumplir los designios que él mismo establece: “Parece que hay una extraña relación entre inteligencia y las capacidades psi¹³, lo que explica por qué yo soy Dios y tú un gilipollas plano - y le doy un toque en los huevos para apoyar mi argumentación” (44).

Entre los *planos* hay carencias, de voluntad propia y de deseos. Blitz y otros *activos* controlan la mente de los *planos*, por eso el deseo desaparece en Raus porque también lo hace el pensamiento: “Da lo mismo. Te duermes y un tío te mete ideas en la cabeza y luego ni te acuerdas” (148). La sociedad madrileña del futuro planteada por Mares no puede asimilarse a la conocida idea del “rizoma” esbozada por Deleuze, Guattari y Massumi. Este concepto se utiliza para explicar un modelo en el que la organización de los elementos no sigue líneas de subordinación jerárquica. Estableciendo una analogía basada en la botánica, Deleuze y sus colaboradores toman como ejemplo una raíz central de la cual parten brotes laterales o “rizomas”. Estos brotes son acéntricos, no jerárquicos y buscan su propia expresión (7). Una sociedad que alcanza el modelo del rizoma conduciría a la libertad de pensamiento y de decisión de los individuos que la componen. Pero la organización social que muestra *Madrid*, trata de impedir que se abran

¹³ La actividad o capacidad “psi” se relaciona con la parapsicología. John Beloff autor del libro *Parapsychology: A Concise History* explica que la Parapsicología es el estudio de los fenómenos “psi” los cuales involucran ciertas manifestaciones, procesos mentales como telepatía y clarividencia, y otros relacionados con la actividad extra-motora o para-física. El concepto de “psi” reúne ambos tipos de fenómenos.

nuevas líneas de pensamiento, y por tanto que aparezcan rizomas, puesto que se controla y se anula el mismo pensamiento.

Dentro y fuera del estadio de fútbol se percibe el clima de marcada rivalidad entre los simpatizantes de sendos equipos y, paralelamente, de otros dos grupos diferenciados: policías y público constituyen dos bandos antagonistas. Los primeros, denominados “los cerdos”, cumplen la función de controlar, y lo hacen muy enérgicamente, a los espectadores que se convierten en víctimas de agresiones físicas y verbales por parte de los policías. Sin embargo, en el momento de una victoria, un gol efectuado por el equipo favorito, desaparecen las diferencias entre los individuos. Ambos, represores y reprimidos se unen en el festejo y comentan entre sí. Momentos antes o después de este evento pelean agresiva y violentamente. Para Blitz este hecho demuestra que “la magia del fútbol acerca mundos tan antagónicos como un policía y un delincuente juvenil, convirtiendo en camaradas lo que son enemigos naturales” (43). En realidad, esta “magia” oculta carencias profundas en los personajes. Conforme a Rosa M. Rodríguez Magda en su estudio *Transmodernidad*:

El delirio, el entusiasmo, puede comportar también ese sentirse parte de un todo. La fuerza de la masa subyugándonos desde la gesta patriótica, a la furia colectiva del linchamiento, pasando por sentimientos catárticos como pueda ser el más cotidiano de un campo de fútbol celebrando un gol decisivo. (219)

“Sentirse parte de un todo” se vuelve especialmente significativo cuando el todo está desmembrado, cuando es irreconocible. Raus, así como los demás personajes que él encarna, ha perdido su sentido de pertenencia a un todo ya que su conciencia es, en realidad, la conciencia de Blitz; su *yo* ha sido anulado y el “todo” al que pertenece ha sido desarticulado. Por lo tanto, su noción de comunidad está vacía y necesita ser colmada. Su comunidad es la masa que asiste al encuentro de fútbol, y su sentido de pertenencia lo encuentra en el estadio. Rodríguez Magda dice: “Cuando una sociedad olvida lo sagrado pierde el sentido unitario del mundo”, y se refiere al rito como un camino de encuentro con lo sagrado (219). Una confrontación deportiva presenta un escenario de ritos compartidos. Ese contexto genera en los asistentes el sentimiento de pertenencia a una comunidad, a un grupo, a la masa. El delirio y el entusiasmo, que normalmente aparecen en un campo deportivo, puede llegar hasta el paroxismo en esa comunidad madrileña en la cual el “todo” y el mismo *yo* de los individuos han sido anulados o al menos desarticulados.

Ocho siglos han transcurrido y la población madrileña sigue manifestando su afición al mismo deporte, pero algo llama la atención en el partido entre el Real Madrid y el Barça: la violencia excesiva que aplican las fuerzas del orden sobre los entusiastas que presencian el encuentro. La agresividad física y verbal que se manifiesta durante el evento es extrema, hay un absoluto control policial y los encargados de mantener el orden muestran una crueldad sin límites que conduce a la muerte de infinidad de seguidores. Mientras los enfrentamientos violentos ocurren, los simpatizantes no parecen

preocupados por ser las principales víctimas de esa crueldad, sus conversaciones sólo se refieren al encuentro deportivo y a su actividad sexual. Su mundo gira en torno a eso: “¡Blitz!, vamo a follano a esas maricona” (10). Sexo y violencia son los elementos que elige Mares para mostrar la degradación de la sociedad. A medida que avanza la lectura, las descripciones de hechos violentos proliferan en el texto y ya no se circunscriben al estadio de fútbol; se transportan a las calles de la ciudad y al metro, y las víctimas serán no sólo los entusiastas del deporte, sino también la población general. Las escenas violentas son impactantes no sólo por la cantidad de muertes, generalmente de personas inocentes, sino por las descripciones de los hechos violentos:

Tanta sangre te llama. Trepáis silenciosos por la escalerilla junto al primer vagón y veis lo que queda de la fiesta. El tren es un enorme sarcófago de metal, lleno de restos humanos, de lágrimas y quejidos. Todos los cristales han quedado reducidos a añicos, y la sangre y los muertos ocultan las vías, rebosan por las ventanas. En el andén propiamente dicho hay soldados y policías y un nutrido grupo de cabrones, hombres y mujeres, agrupados y conducidos por efectivos del servicio secreto. (228)

Madrid es una sucesión apocalíptica de imágenes cruentas, un cataclismo en el cual las vidas humanas son los principales blancos de destrucción. TAB, el gigante preparado genéticamente para matar, es responsable de parte de esos hechos:

Con las dos manos esposadas coges la cabeza del matasanos y le muerdes la cara, fuerte mientras le tiras contra la pared. La rompes, entras en otro cuarto y sigues corriendo. No es el dolor lo que buscas, es el miedo. Giras para que el taser de guardia no haga blanco. Eres una enorme peonza hasta que el médico cae, y continúas saltando y moviéndote como loco, con el sabor de los labios que le has arrancado al doctor en tu boca. Atraviesas la pared de nuevo arrastrando contigo al médico y al cerdo. (187)

Este relato que hace Blitz sobre unos hechos en los que Raus fue protagonista, encarnando a TAB, continúa con el mismo tono.

Madrid está inundado de violencia y sexo. La lectura nos lleva a preguntarnos cuál es el objetivo de Mares, y qué trata de decirnos con los escenarios dantescos que describe. De acuerdo con la tesis que propone Frederic Vandenberghe en “The Nature of Culture. Towards a Realist Phenomenology of Material, Animal and Human Nature. (2003), la revolución genética produce, en conjunción con el capitalismo, la cosificación de la naturaleza humana (458). Mares efectivamente hace una pintura de individuos cosificados. En el comportamiento de los planos se destacan los instintos sexuales, la violencia y falta de razonamiento o dificultades para discernir. Producen riñas sin sentido inmersas en una aparente normalidad; en algunas peleas el único propósito es demostrar la superioridad física, y en otras el gran objetivo es la delimitación del territorio propio dentro del estadio de fútbol. En el comportamiento de los *activos* también sobresale la violencia; el deseo de dominación se intensifica y no interesan los medios a los que se

recurre, con tal de lograr los fines buscados. Se ha refinado la técnica para destruir física, psicológica e intelectualmente a los oponentes, o sea al resto de la población. Mares hace un retrato de individuos agresivos y cosificados; se producen enfrentamientos entre los diferentes grupos, pero no hay ganadores, la comunidad en su conjunto sufre las consecuencias. En esa sociedad del futuro el dominio de la naturaleza mediante la tecnología avanzada no arroja como consecuencia un progreso en el comportamiento humano, sino un retroceso.

Finalmente, Raus averiguará los hechos relacionados con el asesinato que se conoce al principio de la novela. Descubrirá que él mismo era el asesino y a la vez, la víctima. Como un títere involuntario, era el protagonista de las historias que le cuenta Blitz, quien también le transmite telepáticamente las escenas violentas que el mismo Raus había protagonizado cuando encarnaba a otros personajes. A medida que Raus recibe esa información y simultáneamente la experimenta y la padece, comienza a sufrir una transformación: “-...Ya basta! -Raus se convulsiona como epiléptico. Dos minutos sometidos a la mezcla sensorial de percepciones suyas y de TAB le han transformado más, si es que puede sufrir un mayor trastorno su ya muy torturado cerebro” (189).

El retrato que la narración hace de él remite, desde el principio, a un ser sin mucho razonamiento, con impulsos agresivos que él mismo no sabe manejar, tal como Blitz lo califica: “un analfabeto funcional, un tarado que sólo piensa en beber y golpear...” (10). Pero posteriormente, a medida que recibe información y puede descifrar la realidad, su interés se desplaza y deja de estar centrado en el evento deportivo que

Blitz y Raus están presenciando. El mundo de referencias de Raus ha cambiado. Ahora puede conocer e interpretar los hechos y, como consecuencia, disminuye su interés por el fútbol, la violencia y el sexo. Ahora quiere saber más: “-Deja...vamo otra vez...sigue con la...-¡No me jodas!- no estoy fingiendo la sorpresa, se lo juro- ¿Te has vuelto adicto a esto? Es la hostia. No sabía que las intensas experiencias telepáticas producían adicción” (118).

Quando Blitz le trasmite los hechos, Raus adquiere mayor raciocinio y sensibilidad. Al recibir información adquiere elementos que le permiten interpretar los acontecimientos. Puede conocer mejor a las víctimas y comprender sus sentimientos. Conforme Raus es tratado y considerado como persona, va adquiriendo dimensiones más humanas, puede razonar por su cuenta y tiene emociones frente a la muerte y la injusticia. Simultáneamente otra transformación importante se observa: ahora muestra mayor capacidad para expresar sus ideas claramente, logra un mejor manejo del lenguaje y Blitz lo nota: “... ¿te has fijado lo bien que hablas ahora? Está mejorando notablemente tu dicción...” (149).

Las diferencias genéticas que existen en los habitantes de Madrid controlan la posibilidad de que los individuos puedan ser transmisores o receptores telepáticos, pero no modifican su capacidad de razonamiento. Entonces, el “bobo” o el “tarado” es simplemente un ser anulado, sumergido totalmente en una hiperrealidad gobernada por quien controla sus pensamientos y acciones. Blitz, al contarle las historias, en las que el mismo Raus participaba sin saberlo, le da la posibilidad de conocer otro mundo, una

realidad que ignoraba y que lo ubica en otro contexto. Y el cambio se produce. Su capacidad cognoscitiva, su lenguaje y su sensibilidad lo demuestran. Blitz le cuenta una historia en la que intervienen dos personajes Ziggy y Lara, con la consiguiente muerte de Ziggy. Ella es una mujer de 28 años, muy guapa y con un sorprendente parecido a una actriz de Hollywood. Es asesinada en una escena muy violenta y Lara, el inspector de policía, se conmueve. Tanto Ziggy como Lara son personajes que encarna Raus. Mares superpone en esta escena planos temporales: Raus, guiado por Blitz, está observando la escena del asesinato que ocurrió unos minutos antes. De manera que Raus representa simultáneamente a tres personajes: Ziggy, Lara y el mismo Raus mientras los observa. Finalmente, Raus cobra conciencia de quién es y ofrece una interpretación de los hechos:

-No. Lara no la quiere. Se siente... responsable. Por su causa han ocurrido muchas cosas, mucha muerte y dolor. Ve en esa actriz humillada la totalidad de su vida.

-Vaya, Raus, te he convertido en un filósofo.

- Se ve superado por los acontecimientos y sólo puede tratar de hacer algo por esa muchacha desvalida que ni conoce. Ziggy... Dios, ¿Por qué ha tenido...? ¿No era suficiente con que le robaras la vida? (234)

Ante la violación, la humillación y posteriormente la muerte de Ziggy, Raus no sólo siente dolor, indignación e impotencia; él puede expresar estos sentimientos humanos con claridad y perfecta dicción. Pero Blitz, que detecta este cambio, no le da más

oportunidades y decide la muerte de Raus. Así “Dios” sigue manteniendo el control. Mares no da resquicios para esta ciudad de Madrid del futuro; apareció un “rizoma” intentando separarse del eje central, pero fue eliminado. Sólo Blitz, la raíz principal, permanece inalterable.

Si durante el siglo XX los autores de ciencia ficción representaban mundos en los cuales los grandes avances de la ciencia eran amenazadores pero a veces podían ser, también, prometedores, el *Madrid* de Mares, con la inclusión de individuos pos-humanos, representa una de las formas más extremas y peligrosas que esos adelantos tecnológicos pueden adoptar. La posibilidad de crear seres pos-humanos es el centro de la controversia que plantea *Madrid*. Mares presenta al pos-humanismo como un espacio para la aniquilación del ser humano, donde los personajes acaban sumergidos en una hiperrealidad que los absorbe y termina destruyéndolos.

***Vórtice* (2000) de Carlos Gardini**

Carlos Gardini nació en Buenos Aires en 1948. Su carrera literaria comenzó en 1982 cuando su cuento “Primera línea” recibió el primer premio otorgado por Círculo de Lectores ante un jurado compuesto, entre otros, por Jorge L. Borges y José Donoso. Es autor de varias novelas y compilaciones de cuentos publicados en España y Argentina. Entre sus novelas se pueden mencionar: *Los ojos de un Dios en celo* (1996), *El libro de la tierra negra* (1991), *El Libro de la Tribu* (2001), *El libro de las voces* (2001), *Vórtice* (2002), *Fábulas invernales* (2004) *Belcebú en llamas* (2007) y *Tríptico de Trinidad*

(2010). Algunas de sus compilaciones de cuentos son: *Mi cerebro animal* (1983), *Cuentos de Vendavalía* (1988) y *Fábulas invernales* (2004). Ha ganado numerosos premios: Axxón 1991, Más Allá 1992, Ignotus 1998, Premio otorgado por la Universidad Politécnica de Cataluña en 1996, 2001 y 2007. También ha sido finalista del premio Minotauro en dos ocasiones. Gardini es, además, un conocido traductor. Ha traducido, numerosas obras de ciencia ficción y a grandes autores de la literatura universal como Robert Graves, William Shakespeare y Henry James.

Las diferencias entre ciencia ficción y novela fantástica se diluyen en *Vórtice*. Presenta un mundo futuro controlado por códigos digitales, en el cual la tecnología cibernética ha alcanzado elevados niveles de desarrollo y, a su vez, el texto nos sumerge en un universo fantástico, casi mágico. El futuro que describe es producto del avance tecnológico, pero el lector no se enfrenta a este hecho hasta avanzada la novela, porque Carlos Gardini inicialmente nos introduce en un ambiente mítico, colmado de simbolismos e intertextualidad. Como sucede en *Madrid*, no sólo los personajes, el lector también está inmerso en la hiperrealidad, de modo que es difícil comprender la trama. La narración no busca estimular la razón, sino los sentidos. Gardini invoca las emociones. Su mensaje es optimista; su propósito: recuperar la fe en lo sagrado.

Vórtice comienza con una resurrección, la de Sara Nova, luego de pasar mil años congelada en una caverna. Sara era periodista, se consideraba a sí misma el “ojo” de la gente. A principios del tercer milenio escribía su página para la Urdimbre, “la red que interconectaba los mundos” (22). Cuando llegó a la ciudad de Arcángel cumpliendo con

su trabajo periodístico, llevaba un cristal rojo octogonal colgado del cuello. Se lo había ofrecido una vendedora en el aeropuerto: “es un auténtico trozo de la caverna” le dijo (17). Posteriormente, impulsada por el misterioso cristal y sin saber bien el porqué, llegó a una caverna. Allí fue víctima de maltrato cuando ocho hombres la violaron y robaron sus pertenencias. Al perder los documentos sintió que también había perdido su identidad. Estaba sola, sin dinero, sin nombre, en un lugar extraño. Siempre guiada por el medallón rojo, al internarse en la caverna escuchó una voz que le dijo “escribiremos ‘Vórtice’”, la historia de historias (22). La caverna se cerró y pasaron mil años.

La narración en tercera persona no sigue una cronología lineal. Luego de un preludio en el que introduce a Sara, retrocede en el tiempo y narra las historias de Iván Munro, Víctor Nilder, el Huracán de Itzal y Vera Bauer, entre otros personajes, además de Sara. Los relatos no correlacionan cronológicamente. Todos vivieron en períodos diferentes pero están vinculados por un cristal rojo¹⁴ de forma octogonal¹⁵ con el que tuvieron contacto y que cambiaría sus vidas. Ese cristal rojo tendrá un papel fundamental

¹⁴ Jorge Blaschke en la *Enciclopedia de los Símbolos Esotéricos* revela el significado de ciertos cristales. Por ejemplo, el cuarzo es una piedra sagrada que los chamanes utilizan en sus poderes de adivinación. Según ellos, sirve para recibir y transmitir información mental. Los cristales de cuarzo pueden recibir, almacenar, transformar y transferir energía de diferentes tipos. También actúan como conductores de energía con el cuerpo humano. Entre sus propiedades mágicas se destaca la capacidad de otorgar ciertos poderes a sus propietarios. El cuarzo rojo simboliza la fertilidad de la mujer (211).

¹⁵El número ocho y las figuras octogonales aparecen reiteradamente en toda la novela. Blaschke menciona significados importantes para el budismo e hinduismo. El número ocho representa el número de radios de la rueda budista y el número de chakras del hinduismo. Es símbolo de buen augurio budista y la cifra del elemento tierra. Además, el número tumbado simboliza el infinito (214). El octógono es una figura que simboliza renacimiento y regeneración. En el mundo islámico las torres de los castillos se construían con forma octogonal y en el mundo cristiano la mayoría de las pilas bautismales tienen forma octogonal y simboliza la resurrección de Cristo (208).

en la historia. Es el elemento que simboliza la confluencia entre tecnología cibernética y un mundo fantástico.

Iván Munro es el personaje que conectará, avanzada la lectura, los puntos dispersos de esta red de historias de vida. Un día encuentra el cristal rojo y a partir de entonces comienza a revivir historias pasadas, que él cree son ajenas. En este aspecto, *Vórtice* tiene un punto en común con *Madrid*: el personaje central, sumido en la confusión, encarna a otros seres diferentes. Mientras en *Madrid* esta confluencia de personalidades e historias está controlada por la transferencia telepática, en *Vórtice* el elemento transmisor es el cristal rojo, que está estrechamente relacionado con la ciencia informática. En sus sueños, Iván vive intensamente esas historias encarnando a los otros personajes. En un principio tanto el lector como el protagonista ignoran esto. Finalmente sabremos -los lectores e Iván- que él fue Víctor Nilder en una vida anterior, también fue Vera Bauer, el Huracán de Itzal y otros individuos que aparecen en la narración. Todos ellos fueron poseedores del cristal rojo y en contacto con él tomaron decisiones movidos por una fuerza extraña, al igual que lo hizo Sara.

Los dos personajes principales, Iván y Sara, ocupan en principio posiciones antagónicas. Iván Munro es la figura suprema del Análisis, una organización intelectual que combina varias disciplinas para brindar una doctrina teórica a la Eufonía, el mundo del futuro en el cual vive Iván (31). Los analistas son escépticos y consideran que la Eufonía se había basado durante mucho tiempo en mitos y leyendas negándose a ver la auténtica naturaleza de sus orígenes; eso atenta contra la racionalidad. La creencia

popular decía que Simón de Arcángel había descubierto el mundo, había creado un culto y sus discípulos, los Ocho, recorrían la Tierra predicando sus doctrinas. Posteriormente sabremos que Simón y Sara son la misma persona. Durante el lapso de tiempo que permaneció internada en la caverna, Sara fue dotada con conocimientos extraordinarios que sólo ella poseía y aprendió los misterios del universo. Al finalizar ese período la caverna se abre, Sara resucita y entonces tiene una misión que cumplir. Para ello reúne a sus discípulos, “los ocho” (21) y la gente va a presenciar el milagro de su resurrección. Ella era la elegida (30).

La Eufonía se cimenta en esa prédica, pero Iván la rechaza. Su doctrina niega la existencia de Simón de Arcángel, o sea de Sara, y se opone junto con el resto de los analistas a la creencia popular (38). Hacia el final de la novela Sara e Iván se encuentran. Después de la resurrección, Sara encuentra un mundo nuevo, la Eufonía. Como no lo comprende bien necesita ayuda, entonces deja el cristal rojo en un lago y espera hasta que Iván lo encuentra. Sara, o tal vez el cristal, elige a Iván para completar la misión que le había sido asignada (212). La voz de la caverna, que se autodenomina Ulterior, le cuenta a Sara sobre la Hueste. Ésta era una raza o inteligencia que crece, se expande, domina y se suicida. La función que Sara debe desempeñar es decidir la resurrección de la Hueste; para eso busca la ayuda de Iván, el escéptico que finalmente aceptará la fe.

Gardini utiliza el mito y la intertextualidad para conectarse con el lector. Presenta un futuro en el cual nuestra cultura es invadida por nuevos códigos y, al mismo tiempo, nos transporta a un pasado reconocible, a través de la mitología y la intertextualidad, que

operan como modelos ya conocidos. La novela, a diferencia de *Madrid*, no busca desarticular y desorientar al lector sumergiéndolo en la incertidumbre. Por el contrario, intenta reconstruir antiguos patrones culturales. Remembranzas de historias mitológicas y libros que leímos nos conectan con nuestra cultura. Por eso *Vórtice* es un diálogo intertextual. Desde el comienzo se destacan dos hechos que remiten a otros textos: la aparición de un objeto misterioso que encierra todo el conocimiento, y la reclusión de Sara en una caverna en la cual recibirá la sabiduría sagrada. Ambos hechos remiten a dos cuentos de Jorge Luis Borges: “El Aleph” (1949) y “La escritura del Dios” (1949), los que a su vez se entrelazan en una red de textos. El cristal rojo que transmite a sus poseedores conocimientos únicos y visiones que nadie más experimenta, recuerda al Aleph, esa “pequeña esfera tornasolada” que contiene todo el espacio cósmico y comunica toda la sabiduría a quien entra en contacto con ella (171). Ese cristal octogonal que Sara obtiene en primer lugar y luego trasmite a Iván, finalmente opera como un hilo conductor en las vidas de varios personajes a través de los años, por lo que es -el lector descubre al final- el elemento que concentra toda la información del universo. En suma, es el elemento que se transformará en el “Multilibro”, o sea, el libro sagrado. En su cuento Borges explica que Aleph es “la primera letra del alfabeto de la lengua sagrada” y para la Cábala esa letra significa “la ilimitada y pura divinidad” (173). *Vórtice* también establece una conexión con la Cábala mediante la historia de Sara Nova y el conocimiento divino adquirido por ella durante su permanencia en una caverna.

Gardini llega al lector presentando símbolos reconocibles. Uno de ellos es la caverna, relacionada en la mitología universal con el nacimiento, la regeneración o el gran sabio. En su libro *El Zóhar* (2001) Michael Laitman se refiere a la Cábala o Qabbalah como sabiduría ancestral cuyo libro más importante es *El Libro del Zóhar* o *Libro del esplendor*. Su autor, Rabí Shimon Bar-Yojay (Rashbi), vivió en el siglo II de nuestra era. Fue un hombre único al cual le fue conferida la sapiencia espiritual que los cabalistas habían acumulado a lo largo de 3000 años (Laitman 11). Laitman relata la historia de Rashbi, quien nació y creció en Galilea donde los judíos eran víctimas de persecuciones por parte de los romanos. Fue uno de los líderes de la revuelta de Bar-Kjvá contra los romanos en Israel; como consecuencia, fue sentenciado a muerte y el emperador romano ordenó su captura. De acuerdo a la leyenda, relata Laitman, Rashbi y su hijo huyeron a Galilea donde se ocultaron en una cueva en Pequi'in y permanecieron 13 años, tiempo durante el cual adquirieron los secretos de lo oculto y lograron descubrir todo el sistema de la creación (13). Cuando pudieron abandonar la cueva, Rashbi reunió a nueve discípulos y partió con ellos hacia una caverna en Merón conocida como Idra Rabá (La gran Asamblea). Con la ayuda de los discípulos escribió *El libro del Zóhar*, el más importante de la Cábala (13).

La conexión con la Cábala no se menciona en “La escritura del Dios” de Borges, sin embargo el vínculo existe. El mago Tzinacán permanece recluido durante muchos años en una cárcel de piedra, fría y oscura, donde recibe el conocimiento que le devela los misterios del universo. Jaime Alazraki destaca la fascinación de Borges por la Cábala,

que se refleja en varios de sus cuentos (14). Subraya la similitud entre la caverna de Galilea, donde Rashbi y su hijo llegaron a un estado de santidad que les permitió comprender la totalidad de los misterios de la creación, con la cárcel oscura donde el cautiverio de Tzinacán se lleva a cabo y en la cual tiene acceso a conocimientos increíbles (45). De la misma manera, en el primer capítulo de *Vórtice* Gardini remite al mito cuando describe la reclusión de Sara en la caverna donde recibirá el saber divino que le permitirá escribir “Vórtice” –el poema de la creación– y decidir la resurrección de la Hueste; es decir, que Sara decidirá sobre el futuro de la humanidad.

La simbología que otorga la caverna ha sido considerada por varias culturas en la historia de la humanidad desde Platón y su conocida alegoría¹⁶. El cuento “El Aleph” si bien no menciona una caverna, se refiere a un lugar recóndito, subterráneo, en tinieblas. Oculto en un sótano oscuro y frío de una casa se encuentra el misterioso elemento que permite conocer todos los secretos del universo. En los dos cuentos de Borges un hombre tiene acceso a la privilegiada información, pero ambos guardan el secreto. El mago Tzinacán decide morir sin develar el misterio: “Que muera conmigo el misterio que está escrito en los tigres. Quien ha entrevisto el universo, quien ha entrevisto los ardientes designios del universo, no puede pensar en un hombre, en sus triviales dichas o

¹⁶ Se puede trazar un paralelo entre la historia de Sara Nova y la de Amaterasu, diosa del sol de la mitología japonesa. Los autores John Breen y Mark Teeuwen relatan en *A New History of Shinto* (2010) el mito de la caverna procedente de la mitología japonesa. Según la religión Shinto, Amaterasu, diosa del sol y antepasada de la Familia Imperial, tras la vergonzosa conducta de su hermano Susanoo se encierra en la Cueva Celestial y la sella con una roca. En su ausencia el Sol no salía y el mundo se cubrió de tinieblas y se congelaba, los campos morían. Cuando terminó su encierro Amaterasu se encontraba brillante, irradiando luz. Envió a su nieto a pacificar Japón. Luego su descendencia fue fundadora de la dinastía imperial japonesa y ella diosa del sol (129). Posteriormente, los monjes budistas incorporaron a Amaterasu y el mito de la caverna de roca en sus enseñanzas (130).

desventuras, aunque ese hombre sea él” y espera su muerte en la prisión donde se encuentra (150). Borges, el personaje de “El Aleph”, no puede enfrentarse a la realidad que observa en el sótano, siente vértigo y llora porque ha visto “ese objeto secreto y conjetural, cuyo nombre usurpan los hombres, pero que ningún hombre ha mirado: el inconcebible universo” (172). No puede ni sabe cómo hacerse cargo de la información obtenida, la desecha, cree que habrá otro Aleph en otro lugar y ése será el verdadero. No obstante, el diálogo que Gardini mantiene con estos textos conduce a otro final. Sara Nova no es un ser humano común; es la elegida y debe escribir el poema de la creación, titulado “Vórtice”. Ella absorbe la información que recibe y crea un nuevo mundo. Ella, igual que Rashbi conocerá los secretos del universo, buscará a sus discípulos y escribirá el poema y el Multilibro. Como Amaterasu, en la mitología japonesa, se convertirá en diosa, y Sara hará todo esto utilizando el cristal rojo.

Este cristal tiene una importancia vital. Es un reservorio de conocimientos pues acumula toda la información sobre la historia de la humanidad y contiene la codificación requerida para decidir el futuro del mundo¹⁷. Tal como Gardini lo presenta, se puede hacer una doble interpretación: el cristal rojo es un dispositivo que opera como una inteligencia artificial, o sea un producto de la tecnología informática, o es un elemento

¹⁷ La función del cristal rojo es recoger información sobre la humanidad y almacenarla en forma de códigos digitales. A partir de esa codificación, la Hueste diseña un nuevo simulacro. Por medio de pantallas emisoras se informa a la población sobre hechos de su vida cotidiana, pero esa información proviene del modelo creado por la Hueste. La realidad es virtual ya que es producida por la computadora. Entonces el modelo creado por la Hueste reemplaza a la realidad, o sea es una hiperrealidad.

sagrado al cual sólo unos pocos favorecidos tienen acceso. Esos elegidos son sólo dos, Sara Nova e Iván Munro. Juntos y guiados por el cristal serán los creadores del nuevo mundo. Los otros personajes que también se conectan con el cristal, son en realidad ellos mismos, que viven varias vidas a lo largo de muchos años. Esa piedra octagonal de color rojo que modificará la existencia de los personajes y el futuro del mundo, aparece como un simple elemento que se encuentra en la naturaleza, pero que tiene un carácter sacro que se transmite a quien lo posee. Mircea Eliade en *Lo sagrado y lo profano* (1957) propuso el término “hierofanía” para referirse a la manifestación de lo sagrado. La forma más elemental de hierofanía podría ser un objeto cualquiera, por ejemplo una piedra o un árbol. Este objeto, que transmite lo sagrado a determinadas personas, sigue perteneciendo al medio circundante habitual, aunque para quien recibe la revelación sagrada su realidad cotidiana se transmuta en una realidad sobrenatural (Eliade 5). Sara Nova es la primera que entra en contacto con el cristal. Posteriormente ella percibirá que su realidad ha cambiado para siempre puesto que se convertirá en diosa. Su cotidianidad dará paso a lo sobrenatural. Pero esto sólo ocurrirá después de su aislamiento en una caverna, hacia donde ella misma va, guiada por el cristal.

Gardini rodea a Sara de lo sagrado y entrelaza su historia con la mitología universal. Los mitos hablan de héroes y los héroes traen esperanza. En un universo regido por la tecnología, con seres humanos inmersos en un mar de códigos desconocidos, busca transmitir confianza y tranquilidad utilizando un lenguaje que llega al lector, con emblemas reconocibles y universales. La heroína de *Vórtice* cumple todas las etapas

descritas por Campbell en su teoría del “monomito” que presenta en *The Hero with a Thousand Faces* (1949). De acuerdo con la hipótesis de Campbell, el héroe de toda aventura mitológica recorre un camino común que generalmente está representado en los ritos de iniciación de casi todas las culturas (10). Este camino abarca las etapas de separación, iniciación, y retorno. La primera fase en su periplo consiste en la separación del mundo de los mortales y el paso por un “umbral mágico”; en el proceso, el héroe es tragado por lo desconocido y parecería que hubiera muerto. Pero no muere, sino que el hecho de atravesar este umbral lo conducirá hacia un renacer. En este largo retiro recibirá ayuda sobrenatural mediante el encuentro con una figura protectora. En esta aventura el héroe se dirige desde el mundo cotidiano hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva. Posteriormente regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos (25). Este es el camino que recorre Sara Nova. Separada del mundo conocido, cuando atraviesa el “umbral mágico” se interna en la caverna. Parece que hubiera muerto, pero renace luego de un largo período con poderes sobrenaturales que se conocerán al final de la novela. Tiene contacto con una figura protectora, Ulterior, que en realidad es una voz misteriosa que la conducirá en su transformación. Se enfrentará con fuerzas extraordinarias y las vencerá. Volverá victoriosa, con todos sus poderes, al mundo cotidiano para salvar a sus hermanos.

Gardini acude a modelos arquetípicos. Autores de ciencia ficción como Ursula K. Le Guin (1929-) recurren a menudo a la mitología en sus novelas porque consideran que

ésta es una de las formas en que el ser humano percibe y entiende el mundo. Es la manera en que elabora significados. El mito para Le Guin es la conexión entre el ser pensante y el sensitivo (Warren G. Rochelle 22). Así, utilizando narraciones fantásticas y mitos universales, ella y otros autores establecen el debate sobre problemáticas actuales y futuras. Este es, también, el mecanismo que elige Gardini para comunicarse con el lector. Según O'Flaherty, el mito en sí mismo no aporta significado, sino que aporta el contexto para transmitirlo (35). Roland Barthes en *Mythologies* (1957) lo define como un tipo de lenguaje, como un sistema de comunicación, un mensaje (11). Gardini lo utiliza como motivación y como nexo entre el escritor y el lector, que comparten ciertos códigos universales, los que forman parte del inconsciente colectivo. Recurre a la mitología para comunicar un mensaje: la esperanza.

Si el mito es, como expresa Barthes, un tipo de discurso (109), éste es, sin duda, el que se utiliza en *Vórtice*, pero además Gardini incorpora elementos de la informática. El relato está embebido de un simbolismo mítico en comunión con el lenguaje cibernético. Su heroína lucha y vence en un mundo del futuro totalmente computarizado. Ulterior, la voz que escuchó en la caverna, era un programa informático. Fue quien le enseñó los secretos del universo, se convirtió en su mentor y le adjudicó la misión que debía consumir, la que consistía en decidir la resurrección de la Hueste. Sara aprendió en la caverna que la Hueste era una raza o inteligencia que creció, se expandió, dominó y se suicidó porque se consideraba una plaga y pensaba que la vida no concordaba con el universo. Previamente almacenó sus datos, su historia y su estructura mental en la Rueda

del Karma. Esta se encuentra en el espacio; es un gran recinto octogonal con consolas que albergan la memoria en cristales rojos con billones de gigabytes (229). De esta manera, la historia de esta raza que representa a la humanidad está almacenada en códigos digitales. Antes del suicidio, la Hueste también diseñó a Ulterior, “un programa de redención”, para que siguiera buscando la posibilidad de su resurrección (25). Entonces éste creó la caverna y eligió a Sara, un ser humano, porque necesitaba “vivir la experiencia de la carne”; necesitaba un “Ojo” (23). Sara encuentra a Iván y juntos han de tomar la decisión de descargar en la Rueda del Karma los datos que el cristal rojo acumuló para que Ulterior los evalúe. Sin esa información la Hueste no podría resucitar. Sara e Iván eran un vehículo para decidir el futuro del mundo, el cual estaría gobernado por la codificación informática que ellos debían recoger y entregar. El cristal rojo aparece como un objeto sagrado que hace que sus poseedores adquieran poderes sobrenaturales y se conviertan en los salvadores de la humanidad. Simultáneamente opera como una inteligencia artificial que acumula y transmite información mediante códigos digitales. El destino de la humanidad será decidido por esa codificación.

La mayor organización estructurada para gobernar no está constituida por seres humanos; una máquina gobierna la Eufonía, puesto que tanto Ulterior como la Hueste se revelan eventualmente como programas de computación. El filósofo Zizek, cuando presenta los temores que pueden surgir ante el desarrollo de la tecnología informática, se refiere específicamente a la posibilidad de que la computadora se convierta en un “Hermano mayor”. La diferencia, dice Zizek, radica en quién maneja el control, la

computadora o los individuos. Va más allá en su análisis y lanza algunos interrogantes que replantean el concepto de lo hiperreal. En principio, los seres humanos pueden simular su propio pensamiento, construyendo un “modelo” lo más cercano posible al original humano. Se crea entonces una inteligencia artificial. ¿Qué ocurriría si se invierte la situación? ¿Podría ser la máquina el original y el humano el modelo que se copia a partir de ese original? (Zizek 19) Esta es la situación que presenta *Vórtice*. Gardini deposita el poder total en el cristal rojo. Los humanos son sólo un instrumento de las computadoras. Viven en un mundo hiperreal. Están inmersos en un sistema de códigos y desconocen el origen de los mismos. No pueden gobernar su propia vida ya que ésta es el resultado de esa codificación.

Vórtice presenta al héroe mitológico típico en conjunción con la tecnología informática, a la cual se le atribuye un papel de demiurgo. La heroína mítica de esta historia cumple con todas las etapas planteadas por Campbell en su definición de “monomito”. Es separada del mundo de los mortales; en su reclusión de mil años realiza un viaje sideral guiada por su mentor, Ulterior, y comprende los misterios de la creación. Ella es quien, con características sobrenaturales, vuela al espacio para buscar la Rueda del Karma y transmitir la información. Se zambulle en un mar informático con oleajes de textos, imágenes y sonidos. Sara “era un cuerpo numérico en un mar numérico” (222). Ella es quien se enfrenta a fuerzas fabulosas y las vence. En el mar hay peces hostiles: antivirus, programas protectores, cazadores de intrusos. Pelea contra todos y encuentra La Rueda del Karma donde debe descargar la información acumulada en el cristal rojo (222).

Pero esta heroína mitológica también derrota a su mentor y descubre la falsedad de un mundo que simula la perfección. Encuentra a Ulterior y desafía sus órdenes. Enfrenta a la Hueste y exige una respuesta. Entonces comprende la verdad: no era una raza que optó por el suicidio, era un programa informático que controlaba la vida de la humanidad. Un siglo atrás los humanos querían estudiar a ciertas criaturas e inventaron el programa para que explorara el universo. La Hueste se expandió como una red y mil años después los dominaba a ellos (232). Las preguntas que lanza Zizek encuentran respuesta en *Vórtice*. Los humanos que viven en la Eufonía están controlados por programas informáticos que ellos mismos crearon. La inteligencia artificial, el cristal rojo, se convirtió en el original y ellos se transformaron en un modelo diseñado de acuerdo a su codificación. Descubrimos al final de la novela que el mundo en el que los personajes han estado viviendo hasta entonces era una “emulación informática” generada por un programa de computación, la Hueste. Las personas son comparadas a personajes de “teleteatro” (41); su vida es un simulacro y la heroína lo descubre, pero no logra descartar al mundo hiperreal.

Al analizar los conceptos referidos al simulacro presentados por diferentes pensadores –Baudrillard, Deleuze, Platon, Haraway– se observa que el modelo reflejado en *Vórtice* puede asimilarse a lo propuesto por Baudrillard y por Deleuze. La idea de Platón, como lo ejemplifica en su conocida alegoría de la caverna, es que existe una realidad distorsionada, pero ésta nunca desaparece, sólo está deformada. Baudrillard considera que no conocemos la realidad y la simulación nos gobierna: “Lo único que quizá subsiste es el concepto de Imperio, pues los actuales simulacros, con el mismo

imperialismo de aquellos cartógrafos, intentan hacer coincidir lo real, todo lo real, con sus modelos de simulación” (4). En *Simulacra and Simulation* (1994) Baudrillard describe sistemas basados en la información y el juego cibernético, cuyo objetivo es la máxima operatividad, la hiperrealidad, el control total. Los define como los “simulacros de simulación” (121). El futuro que presenta Gardini se asemeja a este escenario en el que los signos han sustituido a lo real, los modelos cibernéticos generan una realidad sin origen: la hiperrealidad. Así es la vida en la Eufonía, el mundo del futuro de *Vórtice*; sin embargo, el aspecto optimista de Deleuze también se refleja. La vida es producción y creación y otro mundo nuevo aparecerá; el demiurgo ya no será Ulterior o la Hueste, será Sara convertida en diosa. Gardini describe una sociedad que no puede gobernar su propio destino porque está bajo el imperio de un programa informático, creado por ellos mismos muchos siglos antes. El cristal rojo codificado por las computadoras trasfiere a través de pantallas transmisoras la información que gobierna sus vidas. Pero también *Vórtice* muestra un renacer a través de la figura de Sara que se convertirá en creadora.

La conjunción de ciencia y fantasía es un rasgo distintivo de *Vórtice*. Para transmitir la esperanza, Gardini apela al imaginario fantástico en conjunción con el discurso científico, presentado a una diosa que evoca a una heroína fantástica, mientras es controlada por la tecnología cibernética. Ambas, la diosa y la tecnología, muestran puntos de fractura en los que se necesitan y se complementan mutuamente. La Hueste, programa de computación elaborado por una raza altamente tecnificada, muestra un punto de debilidad. Al igual que su representante, Ulterior, no tiene control ni poder absoluto.

Ambos se reconocen débiles y su flaqueza radica justamente en su falta de humanidad: “La sobrehumana Hueste anhelaba la humanidad de sus creadores”, por eso debía crear una simulación, para aparentar un comportamiento humano (234). Debido a la flaqueza de la hueste, su representante, Ulterior, necesitaba a un ser humano para crear una nueva simulación utilizando la codificación depositada en el cristal rojo durante miles de años (236). Sara fue elegida para cumplir esa misión, pero descubre los secretos de Ulterior y, por lo tanto, sus debilidades. Entonces, aunque simplemente debía ejecutar las acciones que le indicaban, imprevistamente enfrenta a su mentor y toma sus propias decisiones.

En este punto, la narración es invadida por la fantasía y presenta el diálogo entre un humano que se transforma en una entidad sobrenatural, Sara, y un programa de computación, Ulterior. Describe el enfrentamiento entre ambos y el triunfo de Sara. Cuando vuela al espacio, Sara alcanza la Rueda del Karma y se interna en ella. Ulterior se aproxima para impedir su paso: “Dame el cristal, ordenó. Estás aprobada, pero no para entrar en este recinto” (228). Pero se topa con resistencia: “La Hueste necesita la experiencia de la carne, respondió Sara Nova. No la entregaré gratuitamente” (228). Continúan la discusión y Ulterior “sufre un colapso” (228). Sara persiste, ingresa al recinto y transmite la información utilizando el cristal. Entonces, ella misma se convierte en energía. Descarga el contenido de la información y crea un “nexo intangible” entre ella y el cristal. Se impone a sí misma distintas formas, con lo que ella es ahora la

creadora. Se transforma en un vórtice¹⁸ de puntos vibrando en el aire (222-225). Había sido elegida para ser un títere de Ulterior, sin embargo se convierte en diosa: “De pronto había ocurrido la creación” y ella misma no sabe cómo: “Habló, y sus palabras fueron luz” (238). Sin embargo, el títere no se transforma en titiritero en tanto que los hilos de la marioneta siguen controlados por la información almacenada en el cristal rojo. Sara descubrió los secretos en los que se fundaba la hiperrealidad pero no puede destruir la simulación. Ella es ahora depositaria y administradora del conocimiento que le es transmitido por un programa de computación y, con ese conocimiento, decide el destino del mundo. Es diosa sin dejar de ser títere. Es decir, es creadora utilizando códigos informáticos preexistentes.

En *Vórtice* hay confluencia de géneros. La ciencia ficción, la fantasía y el mito conviven en el texto con elementos cabalísticos e intertextuales. La narración recurre a imágenes arquetípicas si bien nunca abandona el argumento científico. De acuerdo con Brian Attebery, la ciencia ficción parte de nuestro conocimiento actual del universo y proyecta nuevos desarrollos tecnológicos. Ninguna otra forma de literatura popular es tan dependiente de las ideas y ninguna ha probado ser tan receptiva a nuevas ideas (Attebery 181). Gardini intenta llegar al lector por distintos caminos. Con la ciencia ficción mira

¹⁸ El término “vórtice”, que da título a la novela, se puede relacionar con la idea de la creación del universo a partir de un núcleo central generador de energía. A comienzos de la década del 2000, el científico Russell Moon dio a conocer su interpretación del universo explicada mediante la teoría conocida como “Vortex Theory”. Si bien Gardini no hace alusión específica a la teoría científica, la idea del “vórtice”, que se menciona repetidas veces en la novela, muestra siempre una vinculación evidente con este concepto.

hacia el futuro, y con la fantasía vuelve al pasado y nos conecta con nuestras tradiciones. Por un lado la heroína con reminiscencias de ser todopoderoso pelea con el genio -el programa de computación- y lo vence; por otro lado, la ciencia informática desarrollada por la humanidad, persiste y no es destituida por lo mágico.

Recuperar nuestras creencias es la meta hacia donde nos guía *Vórtice*. Finalmente el escepticismo de Iván se convierte en fe, cuando se encuentra con Sara. La luz en que se había transformado Sara se condensa y ella se corporiza. Vestida de peregrino harapiento, llama a la puerta de Iván Munro (238). La ideología del Análisis, la organización que Munro lideraba, rechazaba el “misticismo mesiánico” y las creencias sobre la existencia de Sara Nova, la diosa que había creado el nuevo mundo (38). Iván había dedicado su carrera a combatir a un personaje cuya existencia negaba y ahora ese personaje –Sara– llama a su puerta. Él experimenta una conexión con ella que no logra entender; pero sí comprende que le había dejado el cristal rojo en el lago para él, es decir, que lo había elegido. Sara se lo confirma y añade que ella también fue elegida contra su voluntad (217). Entonces Iván la mira y la ve con una aureola en el rostro a la vez que se siente como un niño desprotegido (218). Sara Nova lo obliga a compartir su experiencia a través del cristal pero fundamentalmente lo obliga a creer (219). El escéptico se convierte en creyente. Hacia el final de la novela Iván Munro y su esposa, bendecidos por Sara, la diosa, serán los iniciadores del nuevo mundo. El texto fluctúa entre la informática y la fantasía, para acabar produciendo un final feliz.

Dos aspectos convergen y se entremezclan en la narrativa: el mito y la tecnología. Como muchas historias mitológicas, *Vórtice* narra la creación del mundo. Como sucede en la mitología, aparece una deidad para rescatar al mundo del caos y recuperar la vida. Pero lo hace de una manera muy particular porque el oponente a quien debe enfrentar la creadora es la ciencia cibernética. Mientras la informática representa el futuro, la mitología nos conecta con el pasado y recupera fragmentos de nuestra cultura. Así mismo, la idea del pos-humanismo está identificada en la novela con un enfoque particular. El individuo que trasciende las características humanas, es para Gardini el héroe mitológico. La intertextualidad y la mitología ayudan al lector a reconocer y reconstruir su identidad propia cultural. Si irrumpen en nuestra cultura nuevos códigos; si los humanos deben convivir con pos-humanos; si los lectores, igual que los personajes, vivimos inmersos en un mundo hiperreal; entonces la búsqueda de nuestras antiguas pautas culturales sirve como nexo con la realidad que creíamos comprender. Redescubrir nuestra historia nos ayudará a reconocernos y a reencontrarnos con nuestras creencias. *Vórtice* está impregnada de un tono místico. Como expresa Flo Keyes, hay cierta similitud entre la ciencia ficción y la religión porque ambas lidian con los misterios de las creencias y los lectores de este tipo de literatura son receptivos a las imágenes arquetípicas, como lo son los seguidores de religiones (169). La novela integra los dos aspectos, el sentimiento religioso y la ciencia ficción. En un mundo totalmente informatizado, Gardini busca recuperar la fe.

Apocalipsis y redención

Contrastando con la naturaleza apocalíptica de *Madrid* ante el avance inexorable de la ciencia, *Vórtice* recurre a la heroína redentora. Este es el punto que marca diferencias fundamentales entre las dos novelas estudiadas, si bien también hay similitudes. Los dos autores presentan un mundo del futuro que debe afrontar amenazas, pero en la resolución que proponen se marca el contraste. La lectura de *Madrid* produce una sensación de vértigo, puede resultar enloquecedora y, a veces, espeluznante. Con su técnica de escritura (varias voces narrativas, distintos planos temporales, capítulos con el mismo título, personajes que aparecen con distintos nombres, aspecto y género), Mares manipula al lector de la misma manera que Blitz lo hace con Raus; resulta difícil discernir lo real. La novela sumerge a todos, lectores y personajes, en la hiperrealidad. Imposible no preguntarse qué se propone Mares. La narración apocalíptica y vertiginosa y la manipulación del lector por medio de una técnica narrativa inusual constituyen un llamado de atención, un alerta sobre el futuro en el que la tecnología tendrá un papel central. En ese futuro previsto por Mares, hay exceso de violencia y muerte, primacía de unos sobre otros y un poder opresivo que manipula al individuo. En *Vórtice*, en cambio, prevalece la vida. La novela comienza con una resurrección y termina con un nacimiento. La lectura envuelve al lector en un ambiente mítico y místico. Irradia esperanza y tranquilidad en un mundo de ensueño sin desechar la hiperrealidad.

En ambas novelas la implementación de los grandes avances científicos y tecnológicos conduce irremediabilmente al sometimiento de los individuos que vivirán

sumergidos en la hiperrealidad. En esas sociedades del futuro las capacidades cognitivas serán modificadas por manipulación genética o mediante la incorporación de inteligencias artificiales. Se crean, entonces, organismos pos-humanos con habilidades diferenciadas que categorizan a la población. Mientras que en *Madrid* la ingeniería genética es la ciencia utilizada para dominar a las personas, *Vórtice* ilustra un mundo digital en el que se controla a los ciudadanos mediante la informática. Los códigos, genéticos o cibernéticos, son los instrumentos de poder en las dos obras estudiadas. Con ellos se crea una simulación que instaaura una nueva realidad. En ambas novelas hay un mundo hiperreal que domina y parece controlarlo todo. Las situaciones se asimilan a los conceptos descritos por Baudrillard cuando se refiere a modelos opresivos en los que no se puede diferenciar lo real de lo imaginario. En *Madrid*, Blitz somete, controla y triunfa efectivamente en su cometido. Sin embargo en *Vórtice*, la Hueste y Ulterior presentan debilidades ya que se fundan en una mentira para ocultar sus orígenes y finalmente muestran su fragilidad.

La ciencia ficción de Gardini busca un camino hacia la liberación. Acepta lo inexorable y la omnipresencia de la informática en el mundo del futuro; el cristal rojo no es destruido, sino que es utilizado por la salvadora para crear un mundo con nuevas esperanzas. La hiperrealidad, por tanto, persiste; sin embargo, la creación está ahora en manos de Sara, la diosa, y no será un programa de computación el que mantenga el control. Una nueva historia empieza para los habitantes de la Eufonía. Como anuncia Haraway, el mundo hiperreal aún mantiene fluidez y puede escurrirse de las garras de los

opresores. *Vórtice* no rechaza el avance científico, lo presenta como inevitable y muestra las posibles consecuencias negativas. Pero tampoco plantea un futuro distópico sino que busca una salida hacia la emancipación. Hay un desenlace feliz con el triunfo de la heroína y el comienzo de una nueva vida.

En términos de pos-humanismo, Mares exhibe un escenario dantesco y no presenta la alternativa de salvación, o reconstrucción de la sociedad. No hay un héroe salvador sino que triunfa el autoproclamado Dios que sólo tiene fines destructivos. Al finalizar la novela, la ciudad de Madrid subsiste en ese mundo apocalíptico. Gardini da un paso más allá. Su visión se puede denominar pos-apocalíptica: si el mundo conocido desaparece, otro nuevo aparecerá. Las posturas de Baudrillard y Haraway se observan en uno y otro autor. Mares no presenta la solución, deja abierta una ventana a un mundo distópico; Gardini, por el contrario, mira hacia una nueva utopía.

Capítulo VI: Estereotipos de género modificados.

En los capítulos anteriores se han estudiado diferentes técnicas de producción de simulacros. Desde la simple manipulación de la información por ocultamiento y tergiversación –*Casa de Otro* y *La nave*– hasta la aplicación de tecnologías sofisticadas en los simulacros producidos mediante el uso de la informática, la tecnología de imágenes o las memorias artificiales –*Vórtice*, *La invención de Morel* y *Lágrimas en la lluvia*– o el uso de las técnicas biológicas más avanzadas, como sucede en *Madrid*. En las novelas elegidas para este capítulo, *Sagrada* (1989) de la española Elia Barceló y *Anatomía humana* (1993) del argentino Carlos Chernov, se analizarán sociedades donde la tecnología, si bien cumple un rol fundamental, no es necesaria para crear el simulacro. Si la informática, las ciencias de la comunicación y la genética, a través de sus códigos, son utilizadas para reglamentar la vida de los individuos, en las sociedades descritas en *Sagrada* y *Anatomía humana* los códigos sociales son los que conducen a la implantación de simulacros mediante los estereotipos establecidos en la sociedad. Las novelas proponen patrones de conducta que producen inercia en las sociedades provocando que los individuos sigan las pautas preestablecidas y, de esta manera, el comportamiento de la población está inducido de la misma forma que ocurre en los simulacros que son producidos por la manipulación de las más avanzadas tecnologías de información.

La modificación de los estereotipos de género es la controversia inicial que atrapa al lector. Luego, la problemática central hacia la cual conducen las tramas lleva a una fuerte crítica al rol que se le otorga a la ciencia y la tecnología en las sociedades

posmodernas, y en este punto se conecta con el pos-humanismo. Las novelas convergen finalmente en el mismo tópico que sirve como hilo conductor en este estudio: el simulacro como punto de apoyo para el manejo del poder y el sometimiento de los ciudadanos. En el análisis de este capítulo recurriré a Hans Bertens para la interpretación de los dualismos binarios implantados en las sociedades; Michel Foucault para analizar las estructuras de poder relacionadas con la biopolítica; y Frederick Jameson, Norbert Lechner, y Esther Díaz en relación al posmodernismo.

Sagrada (1989) de Elia Barceló

Elia Barceló nació en Alicante, España el 29 de enero de 1957. Obtuvo el doctorado en Filología Hispánica en 1995 en la universidad de Innsbruck, Austria, donde se desempeña desde 1981 como profesora de literatura hispánica. Es reconocida como escritora de ciencia ficción y literatura infantil. Parte de su obra ha sido traducida al francés, al italiano, al catalán, al holandés y al esperanto. Ha recibido el premio Ignotus de ciencia ficción en 1991, el premio TP de oro de literatura juvenil en 1997 y 2006 y el premio Internacional de novela corta de ciencia ficción de la Universidad Politécnica de Cataluña 1993. Entre sus obras más destacadas se pueden mencionar: *Sagrada* (1989); *El caso del Artista Cruel* (1998), premio Edebé; *La mano de Fatma* (2001); *El vuelo del hipogrifo* (2002); *Cordeluna* (2007), Premio Edebé de Literatura Infantil y Juvenil y *Corazón de Tango* (2007).

El relato de Sagrada invita a la deconstrucción de oposiciones binarias: magia/tecnología, religión/ciencia, hombre/mujer, gobernantes/gobernados. Para esto contraponen dos mundos y dos modelos de organización social muy diferentes. La acción de Sagrada tiene lugar en dos planetas; uno de ellos sería la Tierra después de siglos de evolución, aunque nunca se menciona su nombre ni el tiempo transcurrido desde la actualidad; y el otro es desconocido. La Tierra controla a otros habitantes del espacio a través de la Confederación Intergaláctica. La protagonista, Nawami Fang Tai, que vive en un entorno rico y sofisticado del planeta Tierra, es una asesina profesional. Ha sido seleccionada para llevar a cabo ciertas misiones en nombre de la Confederación Intergaláctica. En su viaje para cumplir con uno de sus trabajos llega a un mundo que ella considera marginal. En ese planeta no poseen el desarrollo tecnológico del que disfruta ella en su mundo. Su tarea es acabar con “la Intocable”, una sacerdotisa también llamada la Madre Sagrada. Esta mujer es el oráculo en ese planeta periférico. Aislada en una montaña sagrada busca respuestas a las preguntas que los habitantes le hacen. Nawami Fang Tai debe cumplir con su misión, pero no conoce a su víctima ni los motivos por los cuales debe asesinarla. Más tarde se entera de que “la Intocable” es su propia madre, quien desapareció muchos años atrás. Nawami Fang Tai jamás supo de ella.

La madre de Nawami Fang Tai es un personaje que sólo aparece al principio y al final. En el comienzo la novela deja abierto un interrogante que se devela al finalizar, cuando el lector conoce la conexión entre las dos mujeres. En las primeras páginas el narrador omnisciente describe el mundo tecnificado en que vive Tai Fang Djem, una

mujer refinada y culta que también trabaja como asesina profesional, una de las mejores de su mundo. Es madre de dos hijos, un varón y una niña llamada Nawami Fang Tai, que es “su más preciada posesión” (15). Como asesina profesional o “dadora de muerte” Tai Fang Djem debe ejecutar una misión secreta y prevé, leyendo las predicciones de las cartas que dicen la fortuna, que algo cambiará su vida para siempre. Luego hay un salto temporal, no hay más información sobre Fang Tai Djem y la acción se centra en Nawami Fang Tai, la hija, una mujer joven que también es “dadora de muerte” y que cree muerta a su madre. De esta forma Barceló crea suspenso, cortando la acción. El relato continúa narrando la travesía de Nawami Fang Tai en el planeta desconocido al cual fue enviada. Hacia el final se conectan las dos historias cuando Nawami, cumpliendo con su misión, encuentra a la intocable –a quien debe matar– y se entera que es su madre. Las dos mujeres mantienen una conversación que permite interpretar finalmente la trama.

La narración confronta dos mundos muy diferentes. Hay diferencias en el poder económico y político entre los planetas; Nawami Fang Tai viaja a uno al que caracteriza como “primitivo”. No tiene desarrollo científico ni tecnológico, no hay medios de comunicación ni de transporte y la medicina está basada en el uso de hierbas naturales. El otro mundo, al que ella pertenece, tiene un alto grado de avance tecnológico. La ciencia ha prolongado la vida y controla las enfermedades; las personas pueden vivir quinientos años y con el envejecimiento no muestran los mismos signos de deterioro físico que las del planeta primitivo. Este es, según la protagonista, el mundo “civilizado”.

Bakhtin sostiene que el poder de la novela se origina en el conflicto creado por la coexistencia de diferentes tipos de discurso: el de los personajes, el de los narradores, e incluso el discurso del autor (356). Al relato del narrador omnisciente, Barceló agrega diálogos y los pensamientos de los personajes que muestran diferentes perspectivas de la vida y distintas formas de interpretar la realidad de acuerdo a sus culturas. La novela enfrenta el mundo “primitivo”, donde las creencias dominan, y el mundo tecnológicamente avanzado, controlado por la racionalidad. Los discursos muestran perspectivas dispares y conducen al lector a extraer sus propias opiniones. Una vez que Nawami llega al planeta primitivo conoce a un guía local, un joven llamado Arven, y ambos comienzan el viaje en búsqueda de la montaña donde se encuentra la Madre Sagrada o la Intocable. En su viaje se entera de las leyes, costumbres y mitos en ese planeta, aprende sobre la gente, la organización familiar y la estratificación social. Arven es arquero, cazador y puede sobrevivir en el bosque seleccionando hierbas y frutas silvestres. Cree en la magia y en las leyendas que hablan de ciertas criaturas del bosque, las que no se pueden nombrar y las que se despiertan luego del letargo invernal: “Ahora casi nadie se dirige al norte; no es buena época. Está empezando la primavera y las gentes del bosque y otras criaturas que no sé nombrar –dijo bajando la voz– están despertando del letargo invernal. No es buen momento” (20). Nawami pertenece a la fracción social más privilegiada de su mundo altamente tecnificado. Ella es una ciudadana galáctica que viaja entre planetas con el fin de cumplir misiones específicas que le son asignadas por la Confederación Intergaláctica. A través de esta confrontación se expresan puntos de vista diferentes. En el planeta periférico los habitantes manifiestan devoción hacia la Madre

Sagrada. Van a su santuario para llevarle ofrendas y escuchar las respuestas que ofrece a sus preguntas. Son seres sumisos, no discuten el orden natural y viven en comunión con la naturaleza. Este es el mundo donde la fe religiosa, las emociones y la familia ocupan el lugar preponderante en la vida de las personas. El otro planeta está caracterizado por la racionalidad, la ambición económica y el desarrollo tecnológico.

La narración, enmarcada en ese escenario y contrastando diferentes características de esas sociedades, encauza el debate hacia la relación entre las creencias y el conocimiento científico, el poder de la religión y la política sobre los ciudadanos, los roles asignados a los géneros, y la relación entre un poder central, expansionista y dominante y un planeta marginal. A las desigualdades contrastantes en el estilo de vida y las pautas culturales, se suman diferencias en la descripción física y mental de los personajes. Los pobladores del planeta periférico que habitan la región del bosque al que llega Fang Tai, son seres con la piel de color verde claro, casi azulados, orejas puntiagudas, muy altos y delgados. Su cuerpo esbelto, con largas extremidades, parece mimetizarse con los árboles con los que conviven, hasta el punto que, en determinado momento, Arven puede hacer crecer ramas y hojas en su organismo. Ellos perciben a las extrañas criaturas no humanas ocultas en el bosque, a las cuales no deben molestar para no producirles enojo. Los habitantes del planeta primitivo tienen comportamiento sosegado, son contemplativos y acatan su destino sin hacer preguntas. El otro mundo es el de la racionalidad y el placer por los lujos materiales. El aspecto de los habitantes no presenta diferencia con el de los humanos. Proveniente de un planeta altamente

tecnificado, Nawami Fang Tai siempre busca la explicación científica para todos los eventos; se enfrenta a Arven que propone la magia como única respuesta.

El diálogo entre los personajes representantes de mundos tan disímiles es esencial para establecer la intención de la autora: entablar la discusión sobre la relatividad de la verdad; Arven y Nawami tienen distintas perspectivas para enfrentar la vida y distintas respuestas para los interrogantes que se plantean. Cada personaje considera que su punto de vista se corresponde con la verdad absoluta. Con dos posturas tan diferentes provenientes de Nawami y Arven, el lector se enfrenta a dos discursos aparentemente incompatibles. La narrativa recurre a la fantasía mítica para describir el mundo de Arven y toma elementos de la ciencia ficción para contrastarlo con el mundo de Nawami. Mientras se adentran en el bosque, Arven se preocupa por la posible aparición de las criaturas extrañas que habitan las en las tinieblas; pero son atacados por otras personas. En plena lucha, ante los ojos asombrados de Arven, Nawami utiliza pistolas lanzallamas con las cuales evapora a sus oponentes, y posteriormente un regenerador orgánico para curar las heridas:

Fang Tai se plantó en mitad del camino y de su mano derecha empezó a surgir un resplandor.

– ¡Cúbrete, señora! ¡Al suelo! ¡Tienen arcos!

Fang Tai esbozó su arrogante sonrisa y, de pronto, el resplandor rojizo que había nacido en su mano se proyectó hacia adelante y alcanzó a los jinetes. Donde antes

había habido cuatro hombres a caballo, al instante no había nada. Absolutamente nada. (38)

El narrador no presenta una explicación para muchos hechos insólitos que relata, como la presencia de los seres extraños que habitan el bosque, que se hacen escuchar pero nadie puede ver, o la capacidad de comunicarse telepáticamente que practican tanto Arven como Nawami. Los personajes, según sus distintos puntos de vista, recurren a la magia o la tecnología para resolver los interrogantes que enfrentan y el lector puede elegir entre tomar posición que concuerde con una de las dos posturas o bien concluir que no existe la respuesta única. Enfrentando el mundo tecnológico y racional de Nawami Fang Tai con el mítico y mágico de Arven, se establece un juego entre ciencia, tecnología, magia y religión. Al pensamiento deductivo, basado sólo en el conocimiento, de Nawami se opone la sensibilidad religiosa y la creencia en los sortilegios de Arven, un personaje que, de acuerdo a su educación, no debe preguntar sino aceptar las verdades que le enseñan sobre su pueblo y su historia, sin cuestionamiento. Arven trata de desviar las dudas de su cerebro cuando éstas aparecen. Porque un kenddhai¹⁹ no puede hacer preguntas. Cuando Nawami lo interroga: “Pero ¿nunca sientes curiosidad? ¿Nunca quieres saber algo además de las cosas que te enseñaron de niño? ¿No te gustaría, por ejemplo, saber algo de mí, de mi tierra, de mi gente?” (36). Arven responde: “Pues claro que me gustaría, señora, y claro que a veces quisiera saber muchas cosas, todas las cosas

¹⁹ De acuerdo con la mitología de ese planeta, las mujeres kenddhai fueron los primeros seres creados. Su función era acabar con los dragones, quienes querían entender el porqué de las cosas, y causaban mucho daño con su insaciable curiosidad. Luego, las mujeres pidieron a la tierra que creara un ser similar a ellas que pudiera darles hijas. La tierra creó a los hombres para asegurar la supervivencia de las mujeres kenddhai en el mundo, porque sin ellos no podrían engendrar hijas que las sucedieran.

que mi corazón pregunta y que no están en la sabiduría que me enseñaron, pero no debo hacerlo, no es digno de un kenddhai” (36).

En el lado opuesto, el lector encuentra en Nawami Fang Tai a un personaje que es altamente racional, desecha supersticiones y creencias populares basadas en la mitología, sólo acepta explicaciones científicas para los hechos aparentemente misteriosos, y busca respuestas a sus dudas: “Entre los míos, la curiosidad es una prueba de inteligencia” dice Nawami quien, analizando la actitud de Arven y los kenddhai, reflexiona: “¿Cómo podían ser tan estúpidos? Así no era de extrañar que aquel miserable planeta siguiera hundido en el primitivismo más abyecto” (34).

A pesar de los puntos de vista tan disimiles de los personajes, y del enfrentamiento inicial de dos posturas aparentemente irreconciliables, aparece luego un principio de acercamiento y reconciliación. En ese mundo “se viaja a pie o en carros tirados por animales, se visten prendas de cuero o lana, se vive en casas de troncos o de barro. Es inquietante” (24), piensa Nawami Fang Tai. No comprende por qué deben hacer una travesía tan larga a pie. En el mundo de Fang Tai no hay viajeros, los medios de transporte son más rápidos que el pensamiento; pero también se lamenta: “Su civilización había olvidado que un modo de viajar era recrearse en el camino” (25). En cambio Arven disfruta de su marcha, va alegre cantando y silbando. Ella no comprende su alegría porque en su mundo “sólo importaba el llegar, no ir llegando” (25). Fang Tai, poseedora de armas con alto desarrollo tecnológico y con un excelente entrenamiento como guerrera, acepta que no tiene todas las respuestas y que no conoce todos los métodos

efectivos para la lucha. A pesar de su entrenamiento para combatir, en un planeta “tan lleno de naturaleza” se siente expuesta y se alegra de tener a Arven como guía (24).

Magia y tecnología coexisten en la novela; por momentos compiten y, por momentos, también se complementan. El contraste y, a su vez, la conjunción de dos opciones antagónicas, pueden confundir al lector. Parece que Barceló se inclina hacia un polo de esta confrontación cuando el texto gira en torno a hechos mágicos y describe eventos que ni el lector ni Nawami pueden explicar racionalmente. La Intocable, por ejemplo, tiene poder sobre los objetos, que se mueven con una orden de sus ojos o sus manos. Ella también tiene visiones que le permiten saber qué sucede fuera del volcán donde habita. Tiene poderes divinos e influye sobre el pensamiento de la gente (28).

Nawami Tai Fang se niega en un principio a creer en los arcanos, las cartas que dicen la fortuna, pero se acerca a ellos cuando necesita su consejo o una revelación sobre el futuro, porque en los últimos tiempos “todo cuanto había sucedido en su vida había sido predicho por los Arcanos” (14). En una situación de peligro ante los agresores invisibles del bosque, Arven le advierte: “No entres al claro, señora, es un círculo mágico, si atraviesas el círculo te atraparán” (50). Se crea en Nawami la duda sobre lo que consideraba sólo supersticiones, porque también ella ha percibido una presencia que no puede categorizar. Todavía algo escéptica, decide luchar contra los extraños a quienes no puede ver:

Fang Tai sacó su hipnotizador, lo puso al máximo y quitó el seguro de su lanzallamas. Estaba empezando a cansarse de tanta magia y tanto juego efectista

aunque debía reconocerse a sí misma que lo que había visto hacer a Arven la tarde anterior era digno de tomar en consideración²⁰. Además, por alguna razón, su caballo se negaba a avanzar; su instinto debía de indicarle que había algo allí que ella no podía sentir. (50)

Fang Tai también puede escuchar a los extraños seres que cantan y tocan música en las tinieblas del bosque impenetrable. Piensa que tal vez sean alucinaciones, pero en realidad no encuentra para esto ninguna explicación lógica, ya que en su instrucción no había recibido información sobre estos eventos (29). Entonces lucha contra seres a los que previamente había considerado inexistentes. Usa visor nocturno para ayudarse en la oscuridad del bosque y pistola lanzallamas para combatirlos. Esta habilidad de ver en la oscuridad y de emitir fuego como los dragones resultan mágicas para Arven, así como Nawami se impresiona también ante ciertas destrezas del arquero. Los dos personajes, representantes de mundos tan diferentes, llaman magia a los hechos que no comprenden y, por tanto, no pueden explicar. Así se adjudica poder a ambos campos –la magia y la tecnología– y pone en evidencia las limitaciones de cada sistema de pensamiento. Cuando al finalizar su travesía por el bosque se acercan al volcán –la montaña sagrada donde se encuentra la Intocable– Nawami experimenta una sensación que nunca antes había percibido. El relator omnisciente narra:

²⁰ Nawami observó como Arven puede hacer brotar ramas y hojas de su cuerpo.

A pesar suyo, Fang Tai sintió un escalofrío. Era la primera vez que se acercaba a la manifestación viva de un poder elemental, de una de las cinco materias, se corrigió recordando a Arven, y aunque toda su vida le habían enseñado que no hay más poderes que las leyes de la naturaleza estudiadas y codificadas por los suyos desde hacía milenios, no podía librarse de la sensación de que quizá su gente no sabía todo lo que se podía saber y había cosas en el universo que habían escapado a su atención y su estudio. Y todavía había otra cosa más inquietante: el pensamiento de que quizá, sólo quizá, toda su ciencia pudiera no ser bastante para comprender y dominar ciertas realidades. La magia de Arven, que a él le parecía tan simple, era algo que en su mundo no se conocía ni se podía imitar. (60)

Si bien parece que Barceló hace prevalecer al mundo más primitivo sobre la racionalidad del más avanzado, también socava a aquél. Al finalizar la novela, se descubre que la diosa –la Madre Sagrada– es en realidad una asesina en otro mundo y que la elección de la Intocable no se debe a un designio divino sino a una decisión política de un grupo de gobernantes de la Liga Interestelar, que controla a los dos planetas, el marginal y el avanzado. Al confrontar dos personajes tan disímiles, Arven y Nawami, el texto entremezcla el conocimiento científico con la magia para mostrar que aún persisten, en los dos mundos contrapuestos y enfrentados, dudas sin resolver y ambos sistemas presentan limitaciones. De esta forma, magia/tecnología se deconstruye como una de las oposiciones binarias que se presentan en *Sagrada*.

Tal como la relación entre magia y tecnología muestra diferentes sistemas de pensamiento asociados a cada planeta, el dualismo hombre/mujer también se presenta como una oposición binaria, y se asocia con valores sociales diferentes en cada planeta. Igual que en nuestra sociedad contemporánea, los patrones culturales en el planeta marginal muestran estereotipos de género. En este caso, las mujeres están categorizadas en rangos según su trabajo, y la función de los hombres es la de ser esposos y padres. Deben seguir a las mujeres, educar a los hijos y se convierten en arqueros con el fin de proporcionar alimentos a la familia. Arven es consciente de su función y se siente orgulloso, le explica a Nawami Fang Tai: “ningún arquero kenddhai volvería al campamento sin algo con que alimentar a las mujeres a quienes servía” (54). Cuando se refiere a Faissa, una joven que se une a ellos en la travesía por el bosque y con la que inicia una relación sentimental, Arven expresa: “Ahora Faissa es mi señora. La seguiré a donde vaya y seré su arquero mientras pueda” (55).

En el planeta marginal la construcción social de género está polarizada, como lo está en nuestra sociedad, pero con sentido inverso. Barceló invierte el orden dentro de la jerarquía familiar, por lo que el patriarcado se transforma en matriarcado. Debido a la fuerte diferencia cultural entre ambos planetas, Nawami Fang Tai no puede entender cómo un individuo está sujeto a otro sólo por sus diferencias de género:

¡Qué gente más extraña! Unos dominando a otros por la sencilla razón de haber nacido con un sexo invariable. Los hombres esclavos de las mujeres y orgullosos

de ello. ¿Tan importante será haber nacido hombre o mujer? ¿Habrá entre ellos alguna diferencia de nacimiento y no provocada por la educación? No sé. (56).

La novela presenta una visión crítica sobre la polarización de los géneros, pero no lo hace eliminando a los estereotipos, sino invirtiendo los roles. De acuerdo con Janet Rifkin, en la sociedad patriarcal se espera que la mujer sea sensible, frágil, apacible y sumisa. El hombre, en cambio, debe ser más racional, agresivo y duro (413). Analizando comparativamente las conductas de Arven y Nawami, se observa en ellos patrones de comportamiento femenino y masculino diferentes a los esperados en nuestra sociedad patriarcal. Fang Tai es más racional que Arven, buscando siempre la explicación lógica a los hechos que observa. Así mismo, es más agresiva. Al enfrentarse a los peligros en el bosque, Arven se involucra en la lucha e intenta combatir a los agresores, pero es Nawami quien domina la situación; mata a los contendientes y puede esbozar una sonrisa a continuación.

La rudeza y el ejercicio de la violencia es otro punto que marca la diferencia en los estereotipos femeninos preestablecidos. Krista Gehring, estudiando la criminalidad femenina, afirma que las mujeres que cometen un crimen en la cultura patriarcal, se apartan de las normas tradicionales y la sociedad trata de excluirlas y castigarlas (118). Pero en el planeta “civilizado”, el punto de vista es otro. La asesina profesional no es penalizada y, además, adquiere un alto rango social. Los investigadores que estudian la conducta criminal en la sociedad patriarcal, generalmente buscan los motivos del crimen en las condiciones económicas, sociales y familiares del asesino, así como en las

agresiones de que es víctima (Andrews and Bonta 3). En estudios de criminología sobre mujeres, Barry Flowers encuentra que entre los factores que inducen a cometer asesinato se encuentran los celos y la exposición a violencia doméstica, y sostiene que generalmente las mujeres actúan en defensa propia (87). No es ésta la situación para Nawami Fang Tai y su madre. Nawami es más agresiva que Arven al participar en la lucha, pero además asesinar es, para ella, una profesión. Contrariamente, en el mundo de Arven el asesinato está penado.

Además de invertir los roles asignados a los géneros, la novela deconstruye el binario hombre/mujer invirtiendo la agresividad de los estereotipos de género. Al mostrar la inversión de valores, y por tanto la relatividad en cada cultura Barceló propone la inconsistencia del binario. La polarización pierde estabilidad si cada sociedad la interpreta en forma diferente. El concepto mismo de matar a alguien está sujeto a doble interpretación. Nawami piensa que puede ser honrada y venerada como “dadora de muerte” debido a la naturaleza divina de su función, pero también puede ser ejecutada sin derecho a juicio previo en otros planetas (26). En el mundo primitivo, así como en nuestra sociedad, el asesinato tiene valoración negativa; está penalizado legal y moralmente. Nawami, en cambio, expresa lo siguiente:

La persona que da la muerte no es un ser común. Está libre de las ataduras morales que condicionan la existencia de gran parte de los ciudadanos, puede causar dolor de mil maneras diferentes en una civilización donde el dolor se ha convertido tan sólo en una palabra mágica transmitida desde épocas pasadas,

puede provocar el término de una vida que de otra forma sería prácticamente ilimitada. Una asesina puede luchar contra la vida y vencerla y para ello arriesga muchas veces su propia existencia en mundos donde todavía se castiga a quien da la muerte como a un criminal. (54)

La protagonista contrapone dos conceptos: “criminal” y “dadora de muerte”. En nuestra sociedad, un crimen significa, de acuerdo al diccionario de la Real Academia Española, un delito grave que consiste en matar, herir o hacer daño a una persona. Es una acción que perjudica a alguien o algo. Mientras que “dar” implica conceder, otorgar. Se puede interpretar, entonces, que un criminal produce un daño o perjuicio, mientras que la persona que da la muerte está otorgando un beneficio. Ocasionalmente, dice Nawami, los asesinatos “eran un regalo de un amigo millonario a otro” (25). Nawami Fang Tai y su madre siempre se refieren a sí mismas como “dadoras de muerte” o asesinas profesionales. Jamás utilizan el término criminal. Asesinar significa matar a alguien con alevosía o premeditación. Efectivamente, la tarea de Nawami y su madre es premeditada; requiere una planificación previa, pero, según su entender, no está revestida con la negatividad del crimen. Para una misma acción, se oponen las interpretaciones en los dos planetas. Matar a alguien puede significar quitar la vida o dar la muerte, enfrentando dos conceptos opuestos: dar y quitar. La idea de la muerte está bajo revisión en estas consideraciones, toda vez que perder la vida puede ser considerado como algo beneficioso a lo que tenemos derecho, o como un regalo. Cuando finalmente se encuentran madre e hija, la madre le dice a Nawami Fang Tai:

¿Qué te crees que he querido los últimos doscientos veinte años, cada día y cada noche inacabable que he pasado encerrada en este volcán? ¿Para qué te crees que he vivido, más que para esperar una muerte digna y hermosa en lugar de arrojarme a uno de estos pozos o dejarme morir de debilidad y desesperación? Te esperaba a ti, a ti o a otra asesina de nuestro mundo que me diera la muerte a la que tengo derecho. Me lo han quitado todo, menos eso. Y por fin ha llegado mi hora. Tú estás aquí. (69)

Con este planteamiento la novela desgana el concepto de asesinato así como también la oposición binaria vida/muerte. El narrador omnisciente nos informa que había una “infinita variedad de valores que comportaba la muerte en las distintas sociedades de la Liga de los Pueblos” (8). Así, el equilibrio en este binario se modifica. Cuando la negatividad del concepto desaparece y la muerte se transforma en un acto hermoso, deseado y merecido, se desestabiliza la oposición binaria vida/muerte. Al mostrar que en cada planeta la valoración de este concepto es diferente, una vez más, Barceló, quiere manifestar la fragilidad de los dualismos.

A través de la historia de la humanidad, la interpretación del binario vida/muerte también ha sufrido modificaciones. Foucault en *Hay que defender la sociedad* (1976) sostiene que durante el Antiguo Régimen el soberano tenía potestad sobre la vida y la muerte. Esa capacidad para decidir la muerte de sus súbditos se agota desde finales del siglo XVIII, cuando la biopolítica que se centra en administrar, gestionar y regular la vida, se convierte en una de las formas principales de ejercicio del poder. Debido a la

transformación en nuestra sociedad y al protagonismo creciente que ha ido adquiriendo la biopolítica, la muerte queda fuera del alcance de los mecanismos del biopoder. Se ha convertido en un tabú desde que la gestión misma de la vida es el objetivo principal del poder (212). En la época contemporánea, Foucault aclara, las muertes de las que son responsables los gobiernos –como las que ocurren en las guerras– no tienen como objetivo defender al soberano, sino que se justifican en nombre de la defensa de la sociedad (224). En la época futura representada en *Sagrada* el asesinato decidido por algunos hombres y mujeres de la Liga encargados de ordenar la muerte, se justifica porque sirven a “un interés más alto” y eso es “lo único importante” (13). De esta manera, informa el narrador, “los que ya no servían eran reemplazados mediante la muerte” (13). De hecho, el suicidio del hermano de Nawami y de otros personajes fue inducido por motivos políticos. La técnica que utilizan consiste en una inducción a nivel inconsciente de la idea de suicidio introduciendo imágenes en su cerebro sirviéndose de las propias tendencias psíquicas del sujeto, de modo que la víctima tiene la impresión de someterse a un designio superior independiente de su voluntad.

La Liga Intergaláctica, igual que el soberano en el Antiguo Régimen, tiene poder supremo; en forma oculta, administra la muerte con el fin de preservar su propia estabilidad política y afirmar su poder expansionista. Nawami se pregunta por qué la Liga tiene interés en ese planeta atrasado y primitivo; anexionar ese mundo “saldría demasiado caro y no reportaría ninguna ventaja pero si me han enviado aquí es que quieren asegurarse algún tipo de control, o más bien de asidero en el planeta” (24). Intuye que

esas decisiones no buscan mejorar las condiciones de vida de los habitantes sino incrementar el poder de la Liga: “Lo que me asusta es que eso supondría la desaparición de una tradición y unas creencias de milenios a cambio de un poco más de poder para los poderosos de la Liga” (57). Para asegurarse el control o anexas a ese mundo, la Liga no desecha las creencias de los habitantes; por el contrario, las utiliza. Selecciona y manipula a una diosa para cumplir con sus propósitos. El poder de la Liga Interestelar es absoluto. Utilizando la religión ejerce el control sobre el planeta marginal y ocultando información también controla al mundo civilizado. Nawami y su madre han sido instrumentos para llevar a cabo las políticas de la Liga. Cuando llega al volcán sagrado conoce la verdad: su madre, que había desaparecido muchos años atrás y la daban por muerta, estaba cumpliendo el rol de la Intocable. Su madre le explica:

Supongo que fui demasiado lista para el gusto de alguien. Maté en muy poco tiempo a muchas personas de gran relevancia política, gente que hubiera obstaculizado nuestro camino en el proceso de anexiones y alianzas en que la Liga tenía gran interés. Con las conclusiones que podría haber sacado de tanta información dispersa podía, si hubiera querido, resultar incómoda a muchos de nuestros principales ciudadanos, coaligados de prioridad cero y méritos especiales. Lo más sencillo era apartarme para siempre; más barato que solicitar de la Escuela la gracia de una asesina y mucho más discreto. No me di cuenta hasta que fue demasiado tarde, como te ha pasado a ti. (68)

La madre le hace comprender a Nawami que ella debe continuar el camino:

“¿Para qué crees que te han enviado aquí? ¿Para concederme a mí el descanso?” (68).

Nawami no puede aceptar la verdad, quisiera resistirse, pero su madre le explica que la

Liga es muy poderosa:

–Cumplirás como yo he cumplido y cuando la Liga envíe a otra asesina, tendrás una muerte bella.

–Si la envían –murmuró Fang Tai, casi por reflejo.

–La enviarán. A menos que decidan intervenir directamente en tu tiempo de vida para anexionarse este planeta o entrar en tratos comerciales o quién sabe qué. Les interesa que la Sagrada sea de los nuestros porque saben de su influencia sobre la casta dominante de la sociedad y saben que estará de su lado porque es su pasaje de regreso a casa. Sabes que la anexión violenta de un planeta es anticonstitucional; tiene que haber consentimiento o la Liga debe abandonar sus proyectos y tal vez volverlo a intentar siglos después. Quizá si tienes la suerte de que vengan en tu tiempo de vida, puedas regresar después de aconsejar a las kenddhai la colaboración incondicional con la Liga. (75)

Los habitantes del planeta periférico creen que deben responder a los deseos de su diosa y cumplir con la misión que les ha sido asignada; pero Nawami y su madre descubren que hay un poder político que mueve los hilos de su destino y ni ellas ni las kenddhai pueden modificar su decisión. Quienes en el planeta marginal creen que están

siguiendo un llamado religioso y acuden al volcán a venerar a la Intocable, están cumpliendo con los deseos de una diosa impuesta por el poder político. Quienes creen, en el planeta civilizado, que su función es dar la muerte con algún propósito noble, están también siendo manipulados por el mismo poder. Ninguno de los dos planetas puede escapar al control de la Liga.

Las oposiciones binarias muestran siempre una relación jerárquica entre el centro y los márgenes (Bertens 100). Para desequilibrar las oposiciones y para mostrar la relatividad de la verdad, Barceló contrapone, y al mismo tiempo superpone, características de los dos mundos. Como mencionan Shelly Godsland y Nickianne Moody en *Reading the Popular in Contemporary Spanish Texts* (2004), por un lado la vieja cultura, en *Sagrada*, no ha sido destruida totalmente por los avances tecnológicos; de hecho, Nawami y su madre son devotas de los Arcanos y recurren a ellos para tomar decisiones. Por otro lado, el mito de la diosa sabia se desacredita, ya que tanto la Madre Sagrada actual como Nawami, que será la sucesora, han sido enviadas para asegurar que la Federación Intergaláctica pueda tener influencia, si decide anexar el planeta con fines económicos (91). Sin embargo, si establecemos una oposición binaria gobernante/gobernado el análisis de este dualismo sigue un camino diferente al de los anteriores. El texto de *Sagrada* no logra desestabilizarlo; por el contrario, lo fortifica. Hans Bertens considera que siempre hay dos lados desiguales en una moneda, que designan una relación de dominación/sometimiento. Estas oposiciones binarias están a menudo relacionadas con estereotipos negativos; promueven ideas de discriminación,

injusticia social y represión (66). La deconstrucción de las oposiciones nos permite entender que son menos opuestas de lo que parecen, según Bertens. Al deconstruirlas no sólo encontramos una relación de oposición entre esos dos términos, sino una extraña complicidad. Sin uno, no entendemos el otro. Bertens cita como ejemplo el binario luz/oscuridad (101). De acuerdo a esta idea podemos comprender que estos dualismos definen ciertos valores, que una vez instalados en la sociedad, contribuyen a perpetuar las oposiciones; por tanto, una vez creados es difícil erradicarlos.

El texto de *Sagrada*, al alterar los dualismos relacionados con género, ciencia y magia, vida y muerte, muestra su inestabilidad. Sin embargo, la jerarquía entre el centro y los márgenes se mantiene intacta cuando se refiere al poder político y económico del planeta civilizado en relación al primitivo, y también cuando compara el poder de decisión de los gobernantes en relación al de los gobernados en ambos planetas. Los estereotipos de género que presenta *Sagrada* tienen signo opuesto a los habituales, y son diferentes en los dos mundos; de esta forma, la novela intenta manifestar que el binario hombre/mujer se puede alterar. Pero a pesar de esta deconstrucción también muestra que ambos, hombres y mujeres, son considerados un instrumento en manos de un gobierno que administra la vida y la muerte de las personas. De la misma manera, el binario vida/muerte tiene distintas interpretaciones en los dos planetas, con lo que Barceló muestra la fragilidad de los dualismos. El único binario que no se altera en *Sagrada* es el que se relaciona con el poder: gobernantes/gobernados, en el cual la jerarquía entre centro y periferia se mantiene inalterable y subordina a los demás binarios. Esta oposición

mantiene siempre la misma la polaridad; el primer término es el dominante y el segundo el sometido. En el segundo término del binario se ubican los habitantes de ambos planetas, que presentan diferencias entre sí, pero que comparten esta característica: todos están sometidos al poder de la Liga. La condición de pos-humanos no modifica esta situación. Nawami, a diferencia de Arven, fue seleccionada genéticamente; posee destrezas especiales para la lucha y tiene una mayor longevidad; esto no impide que ella también sea engañada y manipulada por el poder. La deconstrucción de los estereotipos de género simplemente invierte la polarización del binario hombre/mujer, y simultáneamente confirma que todos, hombres y mujeres, humanos y pos-humanos, están sometidos al poder central. Todos viven inmersos en una simulación. Las tecnologías de información son herramientas válidas para conformar un simulacro en el planeta más avanzado, pero no son necesarias en el periférico, donde patrones de conducta preestablecidos y arraigados durante generaciones se convierten en un instrumento útil para lograr el mismo objetivo de control.

Anatomía humana (1993) de Carlos Chernov

Carlos Chernov nació en Buenos Aires en 1953. Es médico psiquiatra, psicoanalista y escritor. Recibió la beca de la Civitella Ranieri Foundation en 2010. Fue jurado de los Premios Municipales y del Fondo Nacional de las Artes. Como autor de cuentos y novelas ha recibido el premio Quinto Centenario del Honorable Concejo Deliberante en 1992, el premio Planeta de la Argentina en 1993 y el premio Único de Novela Inédita en 2008. Su obra está traducida al inglés, italiano y francés, y figura en

numerosas antologías. Entre sus libros de relatos se encuentran *Amores brutales* (1992), *Punto de Lectura* (2005), y *Amor propio* (2007). Entre las novelas se pueden mencionar *Anatomía humana* (1993), *La conspiración china* (1997), *La pasión de María* (2005), *El amante imperfecto* (2008) y *El desalmado* (2011).

“Después de aquella noche, Mario vivó en un mundo habitado casi exclusivamente por mujeres. Cuando los gritos lo despertaron, todavía ignoraba que la mayoría de los hombres ya había muerto” (13). Así comienza la descripción que un narrador en tercera persona hace de los extraños acontecimientos que presencia Mario. Nunca explica que sucedió, cuál fue el motivo de la desaparición simultánea de casi todos los hombres, ni por qué razón algunos sobrevivieron. Escrita a finales del siglo XX, *Anatomía humana* se hace eco de las incertidumbres que provoca el cambio de milenio. En efecto, describe una situación insólita y terrorífica que podría convertir en realidad la amenaza de la llegada del fin del mundo. En la ciudad de Buenos Aires, donde vive Mario –el protagonista– los muertos, todos del género masculino, suman cientos o miles, tal vez millones. Nadie conoce el motivo, pero entienden que si esta circunstancia se extiende a todo el planeta conducirá al fin de la especie humana. Hay caos en la ciudad. El desconcierto, la tristeza y la desesperación invaden a la gente, pero superado el estupor inicial, las mujeres se organizan para enfrentar la extraña y desesperante situación. En primer lugar forman brigadas sanitarias para resolver el problema de los cadáveres acumulados en la ciudad. Cumplida con esta misión se abocan a buscar a los hombres con vida: “Aseguraban que querían encontrarlos para garantizar la reproducción de la

especie” (52). Comienza entonces la inusitada aventura por la que atravesará Mario durante toda la novela, tratando de evitar su captura.

La novela está dividida en cuatro partes, subdivididas a su vez en varias secciones cada una, completando un total de 43. En las primeras dos partes la acción transcurre en la ciudad de Buenos Aires. El narrador omnisciente describe el estado de caos en la ciudad, los intentos de Mario por evadir a las mujeres empeñadas en la búsqueda de los hombres vivos, y su cautiverio después de que las mujeres logran capturarlo. Posteriormente logra huir y en la tercera y cuarta parte se describe el peregrinar del protagonista por varias localidades del interior del país. La narración inserta recuerdos de Mario sobre su vida anterior a la gran catástrofe natural que eliminó a los hombres, y esto ayuda a descifrar la personalidad del protagonista y comprender por qué al finalizar su huida, cuando parece haber encontrado la libertad, se sumerge en la inanición como esperando la muerte.

La primera parte comienza con una sección titulada “El advenimiento del milenio”. A consecuencia de la catástrofe ocurrida, la vida diaria se transforma; las mujeres se organizan en nuevas brigadas dedicadas a la “caza” de hombres: “Para ellas el mundo se había reducido a la posesión de los hombres: los únicos objetos de valor” (91). Los extraños hechos ocurridos producen caos y hacen aflorar diversas aristas del comportamiento humano; algunas no concuerdan con los conceptos estereotipados que la sociedad patriarcal asigna al comportamiento femenino: “Quizá no había motivo para preocuparse tanto: [a Mario] no le preocupaba la idea de ser capturado, pero siempre

había considerado a las mujeres más civilizadas, menos brutales que los hombres. En el caso contrario –el de una mujer entre varones–, indudablemente su destino sería mucho más cruento” (56). Las mujeres se organizan en sindicatos, forman grupos armados, utilizan armas de fuego, gases lacrimógenos y lanzallamas en busca de sus trofeos, los hombres: “Mario averiguó que dos grupos se habían adueñado de los pocos varones sobrevivientes” (90). Posteriormente los grupos se multiplican; hay peleas por el poder, traiciones y asesinatos.

La definición patriarcal de la feminidad se relaciona con características como dependencia y miedo (Connell 83). Episodios como combates militares, homicidios y asaltos armados, son, generalmente, transacciones entre hombres, quienes usan la violencia para mantener su posición de dominancia como miembros del grupo privilegiado, y también dentro del propio grupo (Connell 83). En el mundo casi sin hombres de *Anatomía humana*, combates militares, homicidios y asaltos armados son transacciones entre mujeres. Usan la violencia para dirimir cuestiones entre ellas y para mantener la posición de grupo dominante. Mario y los otros hombres solamente intentan ocultarse y escapar. Chernov muestra estereotipos de género modificados como consecuencia de las circunstancias. El autor no sugiere que el mundo haya evolucionado naturalmente hacia esa organización social; de hecho, no sitúa la acción en el futuro. Hacia finales del siglo XX, ocurre el evento apocalíptico que altera el transcurso de la vida cotidiana. El suceso desencadenante es una calamidad inexplicable que puede exterminar la especie humana. Es ante un cambio inusitado que aparece una reacción

inusitada; las diferencias de “brutalidad” entre hombre y mujeres ya no son las mismas que Mario les asignaba: “Con asombro notó que el sentido de todas esas diferencias se perdería ahora que subsistía un solo sexo. La sociedad se había vuelto monosexual” (56)

Anatomía humana plantea un punto de debate al sugerir que debe ocurrir una calamidad antinatural para que se modifiquen los roles de género, y si la modificación ocurre, las mujeres imitarán la conducta masculina y viceversa. La novela muestra que las mujeres también son capaces de ejercer la violencia, pero si se rompen los esquemas de comportamiento preestablecidos es sólo porque los hombres desaparecen, o porque su número disminuye en forma alarmante y las mujeres deben desempeñar sus oficios y ocupar sus puestos de poder. Ante los ojos de Mario, ahora que la sociedad es “monosexual”, las mujeres se comportan como hombres. Luchan por el poder y dirimen sus diferencias con el uso de la violencia para mantener su posición de dominación, siguiendo las definiciones de la sociedad patriarcal que esgrime Connell (83).

El espectáculo que describe el narrador omnisciente muestra un mundo disparatado. Los combates que se llevan a cabo son comparados por Mario con las estrategias que conoce sobre la guerra de trincheras. El botín de guerra lo constituyen los hombres, los pocos que han sobrevivido a la catástrofe. Las ganadoras se reparten a sus presas. Como en una lotería, los sortean y obtienen permisos para pasar la noche con ellos. El objetivo es la reproducción, no el sexo, por eso el premio está limitado a las jóvenes menores de 30 años. El supuesto propósito es preservar la especie y repoblar el planeta. Sin embargo, una vez determinadas las ganadoras, se producen traiciones y

disputas para apoderarse del premio. En ese estado de situación hay deslealtad; se mata con saña para robar los números de la lotería. Pero, a pesar de la violencia inusitada que practican algunas mujeres, Chernov no modifica radicalmente los roles femeninos; el objetivo que persiguen es la maternidad. Efectivamente, pueden ser violentas, e imitar la conducta masculina, pero el fin que motiva la lucha se relaciona con el deseo de ser madres.

La idea de que la feminidad y la maternidad van de la mano, algo así como el amor y el matrimonio, y que se definen mutuamente, rara vez se ha abierto al debate, sostiene Ellen Lewin (106). Esta idea no presenta dudas en la novela. Cada una quiere ser la progenitora de un niño que repoblará la Tierra. En esas contiendas no se disputan el amor de un hombre, no les interesa el contacto sexual con el hombre acosado; luchan por la perpetuación de la especie, para lo que necesitan la mayor cantidad posible de mujeres preñadas pero, fundamentalmente, buscan su propio embarazo. De acuerdo a Sarah Franklin, a partir de las preocupaciones feministas en relación a la política reproductiva, numerosas opiniones se han vertido en los distintos sectores sociales. Sin embargo, ninguno de estos puntos de vista pone en duda la suposición de que la feminidad y la maternidad tienen una conexión prácticamente automática (323). Tampoco lo hace Chernov; las mujeres pelean, matan y traicionan para alcanzar su más deseado anhelo: la maternidad, y las madres entregan a sus hijas púberes a Mario con la esperanza de que queden embarazadas.

No triunfan en su cometido. La guerra que se entabla en la ciudad, incrementa el número de muertes producido por la catástrofe natural. Muchas, lamentando la pérdida de sus seres queridos –esposos o hijos– se suicidan, movidas por la impotencia ante los eventos ocurridos; pero otras matan sin dudar a las que consideran sus enemigas de guerra. Las mujeres llegan a un caos tal que, en medio de la lucha de todas contra todas, los hombres que tenían prisioneros también mueren. Así termina la primera parte de la novela. La escena es apocalíptica: parte de la ciudad destruida, edificios en llamas, cuerpos diseminados, olor a humo. Comienzan a aflorar los verdaderos sentimientos del protagonista frente a la catástrofe. Mario entiende que ahora está totalmente solo “como si fuese el último ejemplar de una especie” (96). Asustado, sólo piensa en escapar vestido de mujer para no ser descubierto

En la segunda parte de la novela es capturado y lo llevan a un circo. Comienza una de las partes más delirantes de la narración. Se describen personajes inverosímiles y se narran eventos desconcertantes. Otros grupos de mujeres están a cargo de los acontecimientos. Además de las fieras y diversos animales habituales en los espectáculos circenses, en el predio del circo conviven domadoras de bestias salvajes, mujeres que tienen sexo con animales, abogadas y médicas ginecólogas. Estas últimas constituyen el grupo más numeroso; es el equipo científico que estudia la reproducción humana. Ya no hay guerra de trincheras, pero la violencia no desaparece; la creen necesaria para imponer el orden y cumplir con los objetivos perseguidos. Mario, tomado en cautiverio, pasa a ser uno más de los animales del circo, un animal reproductor; uno de los pocos salvadores de

la especie humana. No es el único prisionero; tienen a otro hombre llamado Antonio, casado, que parece resignado a su destino de animal de fecundación. Una integrante del equipo médico le explica al protagonista a qué se dedican: “Aspiramos a fecundar a la mayor cantidad de mujeres posible; ese será también su objetivo...supongo” (118). Mario no tiene ningún objetivo más que escapar y obtener su libertad, pero decide mostrar su obediencia y asiente con la cabeza, pues cree que no tiene opciones. Las mujeres están empeñadas en hacer cumplir sus disposiciones. Las médicas ginecólogas le explican: “Dentro de nuestra organización están prohibidas las relaciones heterosexuales, la pena por trasgredir esta regla es la muerte” (118). Y Mario ya había presenciado un ejemplo.

Después de la gran mortandad la sociedad no muestra una estructura de poder convencional. Las sobrevivientes improvisan diferentes formas de organización social en las que distintos grupos, a veces sólo una persona, detentan el poder. Mario nunca fue uno de esos individuos; siempre ocupó la posición de subordinado. Foucault sostiene en *The History of Sexuality* (1978) que las relaciones de poder siempre están presentes en todo cuerpo social pero se expresan de diferentes maneras (189). El narrador de *Anatomía humana* nunca menciona a los gobernantes del país o de la ciudad; describe una comunidad sin un gobierno oficial y sin ley, en la cual los individuos toman las decisiones por cuenta propia; algunas personas crean las normas y otras deben obedecer. Siguiendo a Foucault en *The History of Sexuality* (1978) el poder “se ejerce a partir de innumerables puntos, y en el juego de relaciones móviles y no igualitarias” que constituyen los efectos inmediatos de desigualdades y desequilibrios que se producen

(114). Puede surgir y modificarse en un momento dado de acuerdo a las circunstancias y puede ser ejercido por el estado, por grupos o por individuos (Foucault 189). Así, mientras en una parte de la ciudad se forman diversas brigadas de combate que pelean siguiendo las estrategias de la guerra de trincheras, en el circo hay un poder hegemónico que responde a la dueña del establecimiento. Se castiga la desobediencia con la muerte, pero se cuida con recelo la vida de los prisioneros, porque buscan “resguardar sus valiosísimos testículos” (123).

En todos los casos, las metas que persiguen los grupos de poder que se organizan, se centran en administrar la sexualidad y la vida humana, ajustándose a los objetivos de la biopolítica, como explica Foucault en *Hay que defender la sociedad* (212). Las mujeres no están dispuestas a aceptar que la naturaleza decida el fin de la especie. Así, con el derecho que ellas mismas se atribuyen, se apoderan del cuerpo de los pocos hombres que encuentran y controlan su vida sexual. Cuando Mario es trasladado al circo, su cuerpo es, como dice Foucault en *Vigilar y castigar*, objeto y blanco del poder (140). De la misma manera en que los argumentos del biopoder justifican la muerte de algunos para salvar a muchos, las médicas y otras mujeres que están a cargo en el circo justifican el sacrificio de los hombres que capturan para salvar a la humanidad. Esos hombres no tienen ninguna posibilidad de decidir; son obligados a realizar el sacrificio y están custodiados permanentemente. La justificación del abuso de poder que practican tiene una explicación cuya lógica parece innegable: buscan preservar la vida humana en el planeta. Por tanto, ellas consideran que todas sus determinaciones son absolutamente sensatas.

Las mujeres a cargo deciden que los prisioneros no pueden mantener relaciones sexuales porque, si no toman esa decisión, podría estallar un conflicto imposible de controlar, que conduciría a luchas homicidas por la posesión de los únicos varones vivos (118). Conflictos como los que ya había presenciado Mario en otro sector de la ciudad. Junto con esta prohibición, deciden recurrir a las técnicas de reproducción asistida. La tecnología médica les dará a las mujeres del equipo científico la solución para resolver la encrucijada a la que se enfrentan: un mundo poblado por mujeres, con muy pocos hombres, y la necesidad de perpetuar la vida humana. Entonces, el motivo más importante para prohibirle a Mario las relaciones sexuales, explica una médica, es que quieren optimizar al máximo el proceso de la reproducción: “la inseminación artificial es el método más eficaz para evitar el derroche que la naturaleza prodiga en cada coito” (119). Él debe entregar periódicamente una muestra de semen con la cual pueden inocular a una gran cantidad de receptoras voluntarias. Las muestras de semen las toman mujeres asignadas para tal fin, generalmente jóvenes y bonitas. Aunque “Mario se figuraba que sería la experiencia más placentera de su cautiverio, sin embargo, pronto se convirtió en una rutina enervante” (126). Debía someterse a esta rutina diariamente: “Las extracciones se efectuaban por la mañana, como las de sangre para análisis clínicos” (126), y para el resto del día, diseñan un cinturón de castidad con el objeto de impedirle todo contacto sexual (123). “Mario evocó una película en la cual atormentaban a su prisionero colocándole una máscara de hierro” (124), importante aspecto que conecta con su disfraz de mujer y con la necesidad de enmascarar no sólo su identidad sexual sino su sexo. Él también está encarcelado y ha perdido dominio sobre su propio cuerpo: “habían

convertido sus órganos sexuales en una propiedad pública” (126). Sin consultar su voluntad, ellas toman una medida para evitar que mantenga contacto sexual, y le colocan un dispositivo que no le permite elegir: “no le damos oportunidad de trasgredir nuestra regla. No lo castigamos por su pecado, simplemente no puede cometerlo” (131). Será el salvador de la humanidad; sin embargo, salvar a la especie humana no se encuentra entre sus metas. El sacrificio al que es sometido no es su decisión; debe cumplir con las resoluciones del biopoder; decisiones que él no comprende: “Mario se preguntó por qué era imprescindible reproducir la especie humana” (120).

El cuerpo humano como fuente de poder para unos y motivo de subordinación para otros, es el tema central de *Anatomía humana*. Las mujeres del circo invaden la privacidad de Mario, la actividad sexual deja de serle placentera y él es objeto de seminarios y ateneos de estudio (126). Es un animal de laboratorio. Se siente solo y sin defensa: “en adelante, esas mujeres manejarían su cuerpo, su única posesión verdadera, la fuente de sus escasas certezas” (120). El relato a su vez relaciona el biopoder con el desarrollo de nuevas tecnologías en las ciencias médicas, y el creciente poder de los científicos que operan esas tecnologías. Chernov dedica una sección de la novela, denominada “El cuerpo humano”, al enfoque legal. Detalladamente, una abogada le explica a Mario sobre “los actos de disposición de su cuerpo” (130). Expone diferentes interpretaciones de este tema en la jurisprudencia, desde los griegos hasta la actualidad, tocando asuntos como la esclavitud, el aborto, el suicidio, la venta de sangre y el trasplante de órganos. No nombra, sin embargo, antecedentes en la reproducción. La

abogada reconoce que “han tomado derecho perpetuo y exclusivo sobre su cuerpo” (131)
Mario, acongojado, siente que su cuerpo no le pertenece:

Mario siempre se había preguntado –con miedo y curiosidad– a qué enfermedad estaba condenado. Cuál de ellas se convertiría en su máximo motivo de padecimiento. La diabetes, los problemas cardíacos, el cáncer...cuál se transformaría en el centro de su vida. Pero nunca se imaginó que su destino sería perder el derecho de propiedad sobre su cuerpo (120).

Los grandes avances tecnológicos tampoco lo ayudan. El conocimiento científico le resulta ajeno; apenas comprende las explicaciones que tanto las médicas como las abogadas intentan ofrecerle. Debido a esto, el gran progreso tecnológico de nuestro tiempo lo excluye; no tiene participación en las decisiones que afectan a la población en general y a él en particular. Sólo deciden los que tienen acceso al conocimiento, y éstos consideran que el cuerpo de Mario es la herramienta más valiosa que poseen para salvar a la especie. Así, él se convierte en un rehén de su comunidad y de su propio cuerpo. Este es el punto hacia donde apunta Chernov: la pérdida del derecho de propiedad sobre el cuerpo y la crítica al biopoder que impone dicha pérdida. Desarrolla ampliamente el tema y deja planteado su cuestionamiento, pero no presenta una respuesta.

Tratándose del cuerpo femenino, el derecho de propiedad ha sido, y aún es, tema de interés para muchos pensadores, especialmente en relación a cuestiones reproductivas. La reproducción es un punto importante en el que se enfoca la teoría y la política

feminista debido a la forma en que su control se ha visto como un instrumento para la subordinación de las mujeres en una cultura patriarcal (Sarah Franklin 323). El poder de definir las ciencias de la reproducción y sus productos tecnológicos durante la primera mitad del siglo XX, fue mayormente masculino. Y las mujeres, en este contexto, son vistas como objetos más que como sujetos (Clarke 272). La novela pone aquí un énfasis diferente basado en la dependencia del hombre, que es convertido en objeto, y la ciencia en manos de las mujeres, quienes se atribuyen la potestad sobre el cuerpo masculino. No se advierte, sin embargo, un intento de presentar una oposición al feminismo. Tampoco se refiere a la pérdida de libertades del hombre ante el avance de las mujeres, ya que la ficción presenta una situación hipotética e inusual que no permite generalizar. Invertir el orden conocido, atribuir mayor poder a las mujeres y someter al hombre, es una llamada de atención. El objetivo principal es crear la discusión sobre el verdadero tema, que es la crítica al biopoder y a los científicos que se atribuyen el rol de dioses. El blanco hacia donde apunta Chernov es destacar uno de los miedos que enfrenta el individuo en las postrimerías del siglo XX: el miedo a “perder el derecho de propiedad sobre su cuerpo” (120).

Se percibe un descreimiento en la postura del autor en cuanto a la efectividad de la ciencia para resolver los grandes problemas de la humanidad, en concordancia con la opinión de Stanley James Grenz: “In the postmodern world people are no longer convinced that knowledge is inherently good” (7). Proponer un poder femenino y un objeto masculino es más que un golpe de efecto; nos dice que todos podemos ser víctimas

del biopoder: “Somos objetos que nos creemos sujetos” (133) repite una asistente de la abogada, cuando ésta diserta ante Mario explicándole la jurisprudencia sobre “los actos de disposición de su cuerpo” (130). La abogada simplemente desdeña a su asistente con la mirada y no considera su acotación. Continúa con las explicaciones técnicas, a las que Mario generalmente no puede, ni intenta, comprender. Al finalizar agrega: “Pero, como se dará cuenta, tampoco nosotras tenemos elección: no podemos arriesgarnos, nuestra especie está en peligro (132)”. Las mujeres pertenecientes al equipo científico y las abogadas que las asesoran, se consideran a sí mismas como las salvadoras de la especie humana. En este punto Chernov coincide con Adele Clarke, quien postula que los científicos que estudian la reproducción han asumido la posición de autoridad moral y cultural ya que su ciencia resuelve los problemas (Clarke 254). Chernov muestra, no obstante, un punto de escepticismo. Las médicas se presentan a sí mismas como científicas realizando un trabajo noble: están preservando la especie humana, salvando a la humanidad de su extinción, pero el relato se tiñe con un tono satírico e irónico. Hay tres partes involucradas en esta “noble” función de repoblar al mundo: el equipo técnico que diseña, organiza y controla el proyecto, el donante involuntario de espermatozoides, y las receptoras voluntarias. El equipo técnico, integrado por las médicas ginecólogas y personal involucrado, representa la esfera científica. Irónicamente, Chernov las ubica en el circo para cumplir con su noble función. Las científicas deben responder a la máxima jerarquía en esta organización, la dueña del circo, la misma que practica sexo con animales y ofrece el espectáculo al público. Admiradora ardiente de los leones, la empresaria sueña con montar en el escenario el número ideal “en el cual se mezclarían el

sexo y la muerte” (137). Un proyecto alucinante el cual finalmente, al ponerlo en práctica, lleva a la muerte a varias de las integrantes de su equipo. Asimismo, la empresaria acepta inmediatamente, e incorpora al elenco, a una mujer que se anuncia a sí misma como artista y que desea “ejecutar un número sexual con el caballo a quien ama con locura” (163). La dueña detenta el poder absoluto y todos, incluyendo a las ginecólogas que constituyen el sector mayoritario, se subordinan a sus órdenes.

El descreimiento del autor se extiende a la función de la biopolítica y sus ejecutoras que, respaldándose en su propósito magnánimo de repoblar el planeta, ejercen un poder dictatorial y se olvidan de toda consideración con los participantes de este proyecto de repoblación. Las integrantes del equipo técnico se sienten gratificadas por la grandeza de su labor. Las futuras madres se adhieren voluntariamente. Firman un contrato y reciben reconocimiento social por su colaboración; son designadas con el nombre de “repopladoras” (127). Mientras que Mario y el otro hombre, Antonio, que posteriormente comete suicidio, son tratados como animales de circo; los encierran, los alimentan, los adiestran para que modifiquen su conducta sexual, y recogen el beneficio que les otorgan: el semen para inocular a miles de voluntarias. La narración, con tono irónico, se refiere a las médicas y su trabajo ennoblecido. Simultáneamente, lleva al lector a reflexionar sobre cómo se debe implementar la utilización de la tecnología. La novela critica el totalitarismo en manos de los ejecutores de las prácticas médicas y conduce a reflexionar sobre quién decide el sufrimiento y el sacrificio de algunos individuos en nombre de la salvación de otros.

Varios pasajes, en esta sección dedicada al circo, rememoran imágenes del nazismo, fundamentalmente cuando relata que centenares de mujeres embarazadas, luego de la inoculación con el semen de Mario, son embarcadas en vagones del ferrocarril y transportadas a otros lugares del país (142). Foucault se refiere, en *Hay que defender la sociedad*, al nazismo como un régimen que, al mismo tiempo que generalizó el derecho de matar, generalizó también, de manera absoluta, la aplicación de las tecnologías del biopoder (222). En ese mundo caótico que describe la novela, también se lleva hasta el extremo la aplicación de la biopolítica. El equipo técnico llega a argumentar que se adueñan del cuerpo de Mario, controlan su vida sexual y lo someten a la tortura de usar el cinturón de castidad, porque cada eyaculación desperdiciada “sería una variante, intencional o no, de un genocidio” (134). Según este razonamiento, Mario sería responsable de un gran exterminio porque, al no procrear, impediría la vida de millones de personas. En el mundo que crea Chernov, no buscan seleccionar a una raza superior; esta opción ni siquiera existe. Si el proyecto que han puesto en marcha triunfa, la Tierra se poblará homogéneamente con descendientes provenientes de un mismo progenitor, el único. Así, aunque no toca el tema de racismo, el contexto descrito en la sección que narra los eventos del circo, se sugiere como una representación alegórica del nazismo. La dueña del circo detenta poder absoluto; los adeptos le responden con obsecuencia y apoyan fervientemente sus propuestas: “Mario se preguntaba por qué las ginecólogas –el sector mayoritario– soportaban el gobierno de la dueña. El motivo era el mismo por el cual los tecnócratas aceptan el liderazgo de los políticos: son carismáticos y fascinan a las masas” (137). El escenario elegido fue el circo y la estación terminal del ferrocarril;

ambos ubicados muy cerca, en el barrio de Retiro en la ciudad de Buenos Aires. El predio circense ofrece espectáculos al público pero funciona, además, como centro de detención, en el cual se realizan las inseminaciones biológicas; y los trenes son el vehículo utilizado para trasladar a las mujeres embarazadas, que repoblarán el mundo.

Al acercarse al siglo XXI, el relato no transmite fe en los progresos científicos, ni optimismo por el futuro; por el contrario, se reviste de un profundo pesimismo. Si en el modernismo la verdad estaba “garantizada por la autonomía, la neutralidad y la independencia de los sujetos comprometidos en el hecho científico”, esa “realidad inmaculada se resquebraja en la cultura actual” (Esther Díaz 25). Los sujetos comprometidos en el hecho científico representados en *Anatomía humana* están ridiculizados. Llevan adelante un proyecto pretencioso dominado por la soberbia de sus ejecutoras, las que, a su vez, desempeñan sus funciones en el circo, obedeciendo las órdenes de una mujer que llega al punto de la paranoia con su espectáculo circense. Mediante un tono irónico y burlón, el autor presenta a un grupo de médicas llevando adelante la idea de repoblar el planeta a partir de Mario; lo cual refleja el poder omnipotente –y antihumano– que se atribuyen a sí mismas. Chernov ni siquiera intenta esbozar alguna explicación para la catástrofe que da origen a la trama; la utiliza para crear un mundo al borde del apocalipsis, y exponer las distintas reacciones de los personajes.

La ciencia ficción que produce Chernov no propone esquemas tradicionales que se centran en avanzadas tecnologías del futuro y que presentan, generalmente, a un

protagonista masculino que protegerá a la humanidad de las catástrofes amenazadoras. Susan Jeffords sostiene que la identificación de la masculinidad representada en el cine ha cambiado en la década del 90, modificando muchas características asociadas con poder y violencia. Sin embargo, el marco general es similar: la filmografía aún reproduce la autoridad masculina a través del individualismo. El mensaje, dice Jeffords, se repite: “if there is to be a future for humanity at all, it lies in the hearts of white men” (177).

Mario no se ajusta a los estereotipos masculinos heroicos representados tantas veces en la filmografía y la narrativa. Ante la amenaza producida por la gran catástrofe, en *Anatomía humana* el salvador del mundo no es ningún superhombre. Su primera reacción al enterarse de la tragedia que estaba ocurriendo, fue esconderse en su apartamento y emborracharse para pasar el día. Tenía miedo: “Había oído que quedaban algunos otros hombres con vida, una cantidad ínfima. Si venían a buscarlo, la forma más lógica de ocultarse sería hacerse el muerto” (46). Al recordar una conversación que mantuvo con sus amigos, uno de ellos, que está escribiendo un libro, comenta que ha depositado un espermatozoide en las páginas del libro. Naturalmente nadie notará la existencia del espermatozoide, y además se ha disecado: “Ser invisible lo ubica en el límite entre las cosas y los símbolos, a medias materia y a medias signo. Es el resto de un cuerpo, con toda la dotación genética de una persona *escrita* en él” (32), dice Rogelio, su amigo.

Contrariamente a los héroes masculinos de ciencia ficción y al igual que el espermatozoide, Mario representa la invisibilidad. El espermatozoide disecado no cumple su función reproductiva, de manera que sus genes nunca podrán expresarse; es un libro

que nadie lee, y dado su tamaño microscópico tampoco advierten su existencia. Mario intenta desaparecer, oculto entre las páginas de un libro, igual que el espermatozoide.

En la narración se intercalan numerosas veces recuerdos de Mario sobre su niñez y su vida anterior a la mortandad. Se percibe una existencia gris. Antes de la catástrofe era un personaje opaco que trabajaba como mago y en cuyo oficio muchas veces fracasaba: “Durante los números de escapismo Mario transpiraba copiosamente; solía pasar vergüenza, a pesar de sus desesperadas maniobras tardaba demasiado en escabullirse del chaleco de fuerza” (14). Su esposa lo despreciaba; lo acusaba de holgazanería e ineptitud para ganar dinero y se separó de él: “Estela lo echó. Puso sus valijas de mago y su ropa en la puerta” (20). El protagonista de *Anatomía humana*, en contraposición al héroe típico representado en las películas, es un ser temeroso y sin ideales que defender. Vive atormentado por su soledad. Constantemente recuerda veladas y conversaciones con sus amigos, y memorias de su niñez. Lo que más anhela es la compañía; intenta trabar amistad con el otro hombre con quien se encuentra cuando permanece en el circo; más tarde conoce, en uno de los pueblos al que llega en su huida, a Beatriz y se enamora pero los acontecimientos lo llevan a separarse. Sólo en un momento en que está con ella, el narrador utiliza la palabra felicidad, por única vez, para describir la sensación que experimenta Mario.

La tercera parte de la novela narra una etapa en la cual el protagonista, un ser triste e indiferente ante los acontecimientos, huye de un lugar a otro para evadir a sus opresoras, dado que su supervivencia está en pugna con la supervivencia de la

humanidad. Luego de ser presentado en un espectáculo ante el público como “un fenómeno de feria”, logra evadirse del circo (189). En el número que realiza la domadora de leones, mueren algunas de las participantes y posteriormente, los leones escapan y atacan a las guardias que controlaban continuamente al protagonista. Todos tratan de refugiarse y Mario, en la confusión general, huye (196). Escapa hacia el interior del país, vestido de mujer. Al alejarse, comienza un peregrinaje por varias localidades. Se aleja de la ciudad, de la guerra y de la locura del circo, pero las situaciones con las que se enfrenta siguen siendo inverosímiles. Transita por varias localidades y se inserta, siempre disfrazado de mujer, en diferentes comunidades donde las integrantes están asociadas a ritos extraños. Encuentra a grupos de mujeres en los que el dolor por los muertos y el pánico por el futuro corroen la estabilidad emocional, y muchas veces, la sensatez. Recurren a las supersticiones; aparecen nuevas mitologías y, generalmente, el denominador común en esas comunidades de mujeres es la melancolía y la tristeza. Surgen nuevas sectas con oradoras que adoctrinan a la población, algunas de ellas presentando ideas alocadas para salvar al mundo. En el trasfondo de esas reuniones, en las que la cordura y la lucidez muchas veces desaparecen, se advierte la soledad y el sufrimiento en las personas. Son mujeres doloridas y confundidas; desorientadas por los extraños acontecimientos que deben afrontar. Todas han perdido familiares y experimentan la insólita sensación de saber que son las últimas habitantes del planeta. Tratan de sobrevivir a una experiencia extrema y desarrollan mecanismos de resistencia buscando consuelo en las nuevas creencias o en el alcohol. Mario convive con ellas fugazmente, sin embargo nunca se integra del todo a esas comunidades; la novela lo

muestra en una huida constante, que es también una búsqueda constante. Deambula por un mundo desolado que se convierte en un laberinto del cual no puede escapar. La gente atraviesa una situación insólita y muestra respuestas insólitas en el intento de perpetuar la especie humana amenazada de extinción. Él también experimenta un sentimiento constante de soledad, miedo e incertidumbre, pero su actitud es diferente. Mientras muchas integrantes de la sociedad cuestionan cuál será el destino del mundo, él no se muestra preocupado, ni siquiera intrigado por el momento que atraviesan, el que conduciría al fin de la humanidad, y en el que él es el protagonista principal. Descreimiento y desinterés son sus actitudes primordiales; él solamente piensa en huir. El matiz pesimista tiñe la novela. Mario representa esa sensación de escepticismo y desencanto que numerosos pensadores atribuyen al posmodernismo (Norbert Lechner, Stanley James Grenz, Esther Díaz, Frederick Jameson).

En la parte final de la novela, en su peregrinar llega a una localidad en la que ya no tiene que ocultarse. Saben que es hombre y no ejercen ningún tipo de violencia contra él. Por el contrario, lo consideran el individuo más importante de esa comunidad. Mario se convierte en una figura mitológica. Es el reproductor humano; el salvador de la especie. Lo cuidan y tratan de cumplir todos sus pedidos. Puede hacer lo que desee; mantiene relaciones sexuales con todas las jovencitas de la ciudad. Le entregan ofrendas para mantenerlo contento. Sus únicas ocupaciones son tener sexo y divertirse. Esta sección, la última, se titula: "Por fin el paraíso". Sin embargo, su felicidad dura poco. Rápidamente, se siente desgraciado, vacío y molesto. Se encierra en su habitación,

permanece allí quieto, recostado, y no vuelve a hablar: “entró en el dominio de la petrificación; lo más placentero era no sentir” (343). Las mujeres que lo cuidan intentan recuperarlo pero no lo logran. Mario no encuentra objetivos para vivir. Al finalizar la novela, la inanición y el desinterés lo invaden y se deja morir: “Desde su cuarto, Mario escuchaba el rumor del mar, el trabajo impasible de las olas. Querían bañarlo, pero él no lo permitía. ‘No quiero nada’, insistía, ‘no quiero nada’. Olía muy mal. Entre lágrimas, ellas lo excusaban; atribuían la fetidez a una ballena varada en la playa. Él sonreía y decía: ‘No quiero nada’” (343).

Jameson se refiere a “la mengua de los afectos en la cultura posmoderna” en la cual el individuo es transformado en objeto, o en una mercancía y se produce, entonces, la muerte del sujeto, la muerte del yo (27). *Anatomía humana* muestra el desinterés de un personaje que, convertido en objeto, no participa de las decisiones que lo involucran. Describe el desencanto, en un mundo posmoderno y apocalíptico, en el cual los adelantos científicos no ayudan a encontrar la felicidad individual ni contribuyen al progreso social. Chernov parece coincidir con Norbert Lechner:

Nowadays, the Enlightenment optimism about the convergence of science, morality and art to achieve the control of natural forces, social progress, and human happiness has disappeared. The reconciliation of the good, the true, and the beautiful appears as an illusion of modernity. The disenchantment with this illusion is, in effect, postmodernity. (Lechner 128).

La muerte es un motivo central en la narración, que comienza con una mortandad masiva y termina con Mario dejándose morir. Con un tono macabro, que por momentos es morboso en algunas descripciones, el autor representa la tristeza, la desilusión y la falta de estímulos del personaje. Toda la historia relatada parece una pesadilla de la que no puede salir. Va del apocalipsis al paraíso. El apocalipsis lo incita a buscar la supervivencia; de alguna forma pelea por su vida. Trata de escapar de sus opresoras durante toda la trama y finalmente, cuando lo logra, el supuesto paraíso lo destruye; cuando ya no necesita huir más, busca la muerte.

La elección de este personaje para representar el desencanto posmodernista no es fortuita. Mario se siente desplazado. La sociedad lo convierte en objeto para disponer de su cuerpo y de su vida. El mundo le resulta un lugar ajeno. La ciencia no está a su servicio ni lo ayuda a encontrar la felicidad; tampoco tiene acceso a las decisiones del poder, aun cuando le incumben personalmente. Como un mecanismo de autodefensa frente a ese mundo hostil, Mario crea su propio simulacro. Su profesión de mago lo sitúa en un mundo que fluctúa entre la realidad y la imaginación; entre la verdad y la ficción. Esta actividad se relaciona con la necesidad de escapar de la realidad o, al menos, de disfrazarla. La magia es perfecta para crear una simulación; con ella puede hacer desaparecer cosas desagradables y crear las deseables. En su vida cotidiana, Mario busca vivir una hiperrealidad, en un intento por evadir la realidad. Parece que mira al mundo a través de una ventana. Cuando las mujeres se organizan en brigadas para perseguir a los últimos hombres vivos, él observa escondido; disfruta el espectáculo de la guerra, pues

nunca antes “había visto una batalla de verdad” (94). Acontecimientos increíbles y desgarradores ocurren ante sus ojos y él se limita a mirar y tratar de escapar cuando el peligro se acerca. Es un ser que se siente marginado; no puede insertarse en el mundo que le toca vivir, y a la vez se excluye a sí mismo cada vez que se convierte en un observador de la realidad, y no intenta ser protagonista. No se inmuta ante la muerte y la destrucción; tampoco le afecta el dolor de los demás. En su apatía y desinterés por los eventos que atañen al mundo, los mira como si fueran proyectados en una pantalla. La vestimenta de mujer que utiliza para huir después de la catástrofe es otro disfraz; representa una más de las máscaras que adopta en su vida. Como personaje disfrazado, oculto tras una máscara, tiene éxito; nadie descubre que es un hombre. En una etapa de su huida es prostituido por un grupo de mujeres y en esa situación debe simular que es hombre. El éxito de sus máscaras llega a un punto tal en que las participantes en la actividad de prostitución están convencidas de que Mario es una mujer disfrazada de hombre. Oculto entre sus disfraces logra la invisibilidad hasta disolverse del todo como ser humano. Igual que lo que sucede con el espermatozoide disecado, desaparece ante los ojos de todos. Mario busca sumergirse en su hiperrealidad; esa es su forma de resistencia ante una sociedad que lo ignora, pero la pérdida paulatina de su identidad sexual acaba por deshumanizarlo completamente. Cuando acepta su realidad de ser solitario y sin amor, decide morir. Chernov no habla de hiperrealidad instrumentada por un gobierno mediante técnicas sofisticadas como la tecnología de imágenes o la inserción de memorias artificiales; se refiere a la hiperrealidad y la simulación que el individuo crea en su aislamiento y

desinterés. Mario concibe una vida hiperreal para aislarse de la soledad, en un mundo posmoderno al que no comprende y que lo agobia.

La trama no incluye individuos pos-humanos, sin embargo *Anatomía humana* tiene una rotunda conexión con el pos-humanismo ya que se refiere a la utilización de la tecnología con el fin de alterar el rumbo de los acontecimientos naturales. Los pos-humanistas proponen modificar la naturaleza para producir individuos con aptitudes anatómicas, fisiológicas o psicológicas diferentes. Las mujeres de *Anatomía humana* deciden utilizar las técnicas de reproducción asistida para impedir la desaparición de la especie humana provocada por una catástrofe natural. Eugene Thacker sostiene que el pos-humanismo guía las fuerzas humanas para moldear al mundo mediante la ciencia, sin la subordinación a las leyes naturales y a las autoridades religiosas (76). En la novela, el equipo técnico que opera en el circo no pretende transformar la especie ni mejorarla, como proponen los pos-humanistas, sino evitar que desaparezca; para esto usa la tecnología y actúa en contra de la naturaleza. En el interior de esta idea radica el mismo cuestionamiento que el que surge al analizar los conceptos del pos-humanismo: ¿se debe utilizar la ciencia y la tecnología para modificar la naturaleza, ignorando las leyes naturales, las autoridades religiosas y a los mismos protagonistas involuntarios? Gordijn y Chadwick consideran que, si bien la historia del pos-humanismo no se asocia directamente con la historia de la tecnología, el cambio tecnológico se ha convertido en un componente esencial de los debates contemporáneos sobre pos-humanidad. Y, aunque la obra filosófica relacionada con este concepto no presenta un reclamo preciso sobre el

valor de las mejoras médicas, sin embargo plantea interrogantes sobre la legitimidad de limitar las intervenciones médicas a las aplicaciones meramente terapéuticas (2). Los seguidores del pos-humanismo quieren aplicar la tecnología argumentando las mismas intenciones que los científicos de la salud: evitar enfermedades, retrasar la muerte, y mejorar la calidad de vida de la población. De esta manera, esta ideología está íntimamente relacionada con la biopolítica, así como la trama argumental de *Anatomía humana*.

Una línea de discusión importante a tener en cuenta es cómo aplicar los conceptos de las ciencias biológicas en la problemática social y política, sugiere Thacker (75). Este es un punto donde *Anatomía humana* se conecta con el debate del pos-humanismo, e invita a una reflexión que está estrechamente vinculada con la bioética. La tecnología participa activamente en la conformación del mundo; en este sentido, un tema crucial del pos-humanismo, aún no resuelto, es de qué manera los individuos, humanos o pos-humanos, están también activamente involucrados en las transformaciones que producen (Thacker 76). Al utilizar la tecnología médica para lograr el objetivo de repoblación, las ejecutoras del proyecto de *Anatomía humana* ignoran la opinión de los participantes, y las consecuencias sociales y políticas no constituyen un tema central de discusión. En el interior del planteamiento que proponen, tanto la novela como las ideas pos-humanistas, radica una pregunta esencial: ¿cuál es el poder de decisión que tienen los ciudadanos involucrados? La polémica que trata de instalar Chernov no busca polarizar a la opinión pública a favor o en contra de la investigación científica. Lo que está bajo revisión es el

poder despótico y no ético que esgrimen algunos científicos y el poder para el que trabajan.

Al comenzar la lectura, un punto destacable es la alteración de los estereotipos de género debido a la desaparición casi total de los hombres y a los distintos modos de organización social que siguen. Al avanzar la lectura la perspectiva se enfoca, además, en dos temas: el ejercicio del poder y el rol de la tecnología en la sociedad, ambos estrechamente relacionados. Estos aspectos son explicables desde la perspectiva de Foucault para quien existen, tal como resume Gil Rodríguez, tres mecanismos distintos de poder que conviven en la actualidad, a pesar de pertenecer a momentos diferentes en el tiempo. Los tres mecanismos son: el poder de soberanía el cual se corresponde con el derecho soberano de muerte; el poder de disciplinar, que tiene lugar en la revolución industrial, y utiliza la vigilancia como mecanismo de control; y por último, y el biopoder o biopolítica, el cual se efectúa mediante la regulación de los procesos vitales y es característico de la sociedad de consumo (Gil Rodríguez 5). Estos tres métodos coexisten en *Anatomía humana* representados a través de los grupos aislados –las brigadas de combate, las brigadas dedicadas a la caza de hombres, las mujeres del circo– para que se organicen para ejercer el poder, de la misma forma que también coexisten en *Sagrada* representados a través del poder central, orgánico, de la Liga Interestelar.

Chernov conduce al lector a realizar un análisis sobre el manejo del poder y el uso de la tecnología. De esta forma, propone la discusión sobre pos-humanismo, simulacro e hiperrealidad, aunque esos temas no constituyan un motivo expreso en el desarrollo

argumental de la trama. *Anatomía humana* no presenta a individuos pos-humanos pero llama a un debate sobre bioética. El pos-humanismo propone utilizar todos los avances tecnológicos de que disponemos para crear individuos con otras aptitudes; lo que conduciría a concebir ciborgs, androides, o humanos genéticamente modificados y, eventualmente, a modificar la especie. Esta línea de pensamiento lleva implícitos cuestionamientos éticos. *Anatomía humana* encara la discusión moral sobre el uso del conocimiento científico desde otro punto de partida. No apela a fantasiosas tecnologías, sino que recurre a conocidas técnicas de fertilización in vitro. Los debates en toda la sociedad sobre las nuevas tecnologías aplicables a la reproducción humana, comenzaron ya en 1978, con el nacimiento de Louise Brown y, tanto los cuestionamientos morales como las implicancias políticas de estas técnicas, permanecen vigentes hoy en día (Franklin 323). De esta forma, la tecnología no se aleja de la realidad; la ficción no incluye ciborgs, personas genéticamente modificadas, ni androides. En la ciencia ficción de Chernov, el elemento fantástico no gira en torno a nuevos o inverosímiles adelantos científicos; en cambio su imaginación sondea las diversas aristas del comportamiento humano. El objetivo principal apunta hacia la forma en que se utilizan esas técnicas, no hacia la técnica en sí misma. Se enfoca, igual que los críticos del pos-humanismo, en las responsabilidades de la práctica médica, y su repercusión en el aspecto social y político. La discusión sobre pos-humanismo, así como el debate que propone *Anatomía humana* constituyen, entonces, una discusión sobre bioética y, por tanto, una discusión sobre biopolítica.

El rol de los géneros y el poder

La ficción en las dos novelas comienza con una llamada de atención sobre el rol de los géneros en la sociedad, para indagar en la función de la ciencia y el manejo del poder. En *Sagrada* y *Anatomía humana* los estereotipos de género están alterados en relación a los parámetros determinados en nuestra sociedad patriarcal. Las tareas socialmente asignadas a hombres y mujeres en el planeta marginal de *Sagrada* siguen las pautas preestablecidas de acuerdo a la cultura de los kenddhai, que se diferencia, a su vez, de la cultura del planeta al que pertenece Nawami. En *Anatomía humana* los roles de género se modifican debido a la situación excepcional que atraviesan los personajes. La división del trabajo no sigue las pautas tradicionales de la sociedad patriarcal, ya que desaparece uno de los géneros, por tanto se reorganiza en función de las necesidades. Las diferencias biológicas entre hombres y mujeres hacen que Mario, que es indispensable para la supervivencia de la especie, sea el sometido, pero se puede inferir que el objetivo de ambos autores es mostrar que el género está socialmente construido, y que los roles no están determinados por el sexo sino que van evolucionando en función de las diferentes situaciones culturales, sociales, y económicas. Paralelamente, los autores muestran que hombres y mujeres son instrumentos del poder. Manifestado en diferentes organizaciones jerárquicas en las dos novelas, el poder es el que dispone de la tecnología –para trasladar a la dadora de muerte a otros planetas, para modificar genéticamente a Nawami o para utilizar técnicas de fertilización asistida– y la implementa para cumplir con sus propósitos.

La tecnología es central en estas novelas sin embargo se demuestra que no es imprescindible para crear un simulacro, y que los personajes pueden vivir inmersos en una hiperrealidad sin que sea necesario recurrir a la cibernética, a las ciencias de la comunicación, ni a la implantación de memorias artificiales. Mario, decepcionado por no cubrir las expectativas que los estereotipos de masculinidad requieren de él, crea su propio simulacro con la esperanza de cubrir el abismo que se produce en su vida. Los habitantes de los dos planetas en *Sagrada*, sólo se preocupan por cumplir con los roles asignados –ser padres y esposos, convertirse en la Intocable o ser dadora de muerte–; no vislumbran ni se interesan en las intenciones del poder gobernante y de hecho, son los códigos sociales, que forjan estereotipos, los responsables de la implantación del simulacro. La hiperrealidad y el simulacro en la sociedad de *Sagrada* son, una vez más, instrumentos del poder aunque no se recurra a tecnologías sofisticadas para implementarlos. Así como sucede en la sociedad del espectáculo descrita en *Lágrimas en la lluvia* y en el “teatron político” de la isla Ushoda en *Casa de Otro*, las personas se aíslan, se sumergen en su mundo y los gobernantes tienen libertad para decidir.

A diferencia de Chernov, Barceló presenta pos-humanos. El planeta civilizado utiliza el poder tecnológico del que dispone para modificar la codificación genética en algunos individuos, como sucede con Nawami. Aunque pone énfasis en las diferencias culturales entre los habitantes de los dos planetas y los desacuerdos que esas desigualdades pueden producir en la sociedad, la narración no tiene como finalidad resaltar los enfrentamientos entre humanos y pos-humanos. Su objetivo fundamental es

mostrar que todos están sometidos al poder central, y englobados en el simulacro que se crea para facilitar la gobernabilidad. Humanos y pos-humanos son manipulados por la Liga Interestelar, que controla las creencias religiosas, maneja la información y penetra en las mentes para inducir el suicidio en algunos habitantes.

Capítulo VII: Conclusiones

Presentando mundos del futuro o contemporáneos, la lectura de las novelas analizadas en este estudio invariablemente conducen al lector a realizar una analogía con el presente, en tanto que el mensaje de los autores es convergente: la crítica a la sociedad posmoderna y al manejo de la tecnología son el epicentro de la discusión. Desgloso el debate que proponen en tres aspectos fundamentales: simulacro, hiperrealidad y pos-humanismo. En este estudio tomo como referencia a Jean Baudrillard para definir el concepto de simulacro e hiperrealidad, ambos estrechamente relacionados, pero al analizar obras literarias del siglo XX y de la actualidad se detectan diferentes formas de simulacro que no se ajustan necesariamente esa definición. Se presentan simulacros que son producidos por manipulación de la información, ya sea por ocultamiento o tergiversación de los hechos, y otros que son producto de la aplicación de sofisticadas tecnologías como la cibernética, las memorias artificiales y la modificación genética. El denominador común de los distintos tipos de simulacros es que, en todas las sociedades descritas, el objetivo de los ejecutores es detentar el control de la población.

Las diferentes formas de simulacro comportan, a su vez, diferentes grados de control; y aunque el objetivo es el dominio absoluto, los simulacros pueden, sin embargo, presentar puntos de debilidad en el sistema, como se observa cuando los tripulantes de *La nave* logran independizarse de la simulación en la que están inmersos, encuentran un camino hacia la liberación e intentan transitarlo. De la misma forma, los habitantes de la isla Ushoda en *Casa de Otro*, habitualmente indiferentes ante el “teatron” político, son

capaces de desembarazarse de la abulia que el sistema les impone y deciden buscar su propio destino. Asimismo, la simulación puede revestirse de una valoración positiva y ayudar a la búsqueda de una esperanza. En: en las novelas *Anatomía humana* y *La invención de Morel*, los protagonistas recurren a la simulación por su propia decisión con el afán de llenar el vacío de su vida. En *Anatomía humana*, Mario, decepcionado por no cubrir las expectativas que los estereotipos de masculinidad requieren de él, crea su propio simulacro, y el fugitivo de *La invención de Morel* elige incorporarse a las filmaciones para fingir una felicidad junto a su amada que, en realidad, nunca ha experimentado.

La hiperrealidad se produce, de acuerdo a Baudrillard cuando el simulacro logra reemplazar lo real por los signos y se desconoce el verdadero origen de los mismos. Así es como el poder tecnológico juega un rol fundamental en el proceso. Bioy Casares hace un interesante aporte a este tema cuando, ya en 1940, presenta un ejemplo de realidad virtual producida por la tecnología de imágenes. Posteriormente, en las novelas del siglo XXI se utilizan otras técnicas acordes con los avances tecnológicos de la época: seres con habilidades superiores adquiridas por modificaciones genéticas, capaces de penetrar en la mente de otros como sucede en *Madrid*, y la inserción de memorias artificiales que se describe en *Lágrimas en la lluvia* y *Vórtice*. La hiperrealidad, íntimamente conectada con el simulacro, requiere de la tecnología para alcanzar mayor efectividad. Por eso, la máxima operatividad de los simulacros, y por tanto de la hiperrealidad, se produce cuando las tecnologías más avanzadas desempeñan un rol importante en la

implementación, de manera que la responsabilidad en la utilización de esas técnicas es lo que se pone en entredicho. En estas situaciones los sujetos pueden permanecer inmersos en la hiperrealidad sin saberlo, y los artífices del simulacro detentan el control total. Esto representa los casos más extremos, que aparecen en las novelas *Madrid* y *Vórtice*; es ahí donde operan los “simulacros de simulación” que describe Baudrillard.

En relación al pos-humanismo, el pensador considerado como punto de referencia es Robert Pepperel, que define a un pos-humano como un ser en el que las características tecnológicas adquiridas han sido integradas a las orgánicas, de manera que son indistinguibles y transmisibles a los descendientes. La consecuencia de esto podría ser la aparición de nuevas especies o razas. Como sucede con el simulacro, también se observan variantes en las novelas analizadas en relación al pos-humanismo. Se presentan pos-humanos y otros individuos no humanos, denominados ciborgues y replicantes, que no corresponden exactamente a la definición de Pepperel. De la misma manera a lo observado con el concepto de simulacro, en el marco del debate sobre pos-humanismo se deben considerar las novedosas opciones presentadas en las novelas. Al analizar la relación de humanos con ciborgues, replicantes o pos-humanos –y aún cuando no aparece ninguna de estas categorías, como sucede en *Anatomía humana*– el debate que proponen los autores invariablemente conduce a examinar la responsabilidad de la sociedad en el uso de la tecnología. Así, según mi análisis, es la utilización de las técnicas en el ámbito de la biopolítica lo que se pone en cuestionamiento, situando a la bioética en el corazón del debate. Esta problemática emerge independientemente de que el país sea productor o

simplemente receptor de tecnología. Es la globalización económica y política y el avance inexorable del poder tecnológico lo que conduce a la confluencia entre las literaturas de ambos países en el siglo XXI. Así, el mensaje de las novelas analizadas es coincidente: presentan una llamada de atención al uso de la tecnología en el mundo posmoderno. Las posibles consecuencias que los autores presentan ante la falta de responsabilidad en este aspecto, son concurrentes: manipulación, discriminación y abuso del poder.

Las novelas no sólo reflejan la incertidumbre frente al futuro en relación al uso de la tecnología; revelan además la preocupación de los autores vinculada al manejo de las relaciones humanas en nuestras sociedades actuales, ya que las figuras de replicantes, ciborgues y pos-humanos, representando a la otredad, llevan a debatir sobre las relaciones de convivencia en la población. La ciencia ficción española y argentina del siglo XXI conserva su rol en la crítica social; el mismo rol que desempeñó desde sus comienzos mediante las técnicas de extrapolación y analogía que eran características de cada país. El cambio producido radica en que esos manejos temporales han dejado de ser un sello distintivo. Las diferencias entre ambas técnicas se han difuminado como también se ha modificado otra impronta que identificaba a los dos países: el blanco de la crítica de los autores españoles está centrado claramente en la sociedad española, como se percibe en *Madrid* y *Lágrimas en la lluvia*, mientras que los autores argentinos, aún ubicando la acción en su propio país, no se enfocan exclusivamente en la política argentina, sino que se orientan a producir debates sobre temas universales relacionados con la influencia de la cibernética en nuestras vidas y la bioética, como proponen *Vórtice* y *Anatomía*

humana. El cuadro que las obras analizadas presentan sugiere, por tanto, un rico diálogo entre la ciencia ficción de ambos países.

La lectura de las novelas muestra, desde el ángulo literario, una confluencia de géneros; la ciencia ficción se combina con la novela negra, el mito y lo fantástico. La novela negra, al introducir intrigas y suspenso, crea una estrategia retórica que seduce al lector. La ciencia ficción y lo fantástico, que están estrechamente relacionados, alejan al lector de la realidad, mientras que el mito lo acerca a lo conocido, a lo ancestral, a lo arquetípico. El vínculo entre ciencia ficción y lo fantástico es difícil de romper. El eje central que los une y a la vez los distingue es, siguiendo la idea de Caillois, el manejo del tema científico. Al acercarse el tercer milenio, las novelas presentadas en este estudio describen el desencanto del mundo posmoderno, en el cual los adelantos científicos y tecnológicos no ofrecen nuevas oportunidades para mejorar el mundo y, en cambio, constituyen un motivo de zozobra. Novelas como *Vórtice*, *Madrid* y *Sagrada* utilizan el discurso científico, abren el debate sobre tecnologías avanzadas, y simultáneamente recurren al mito. Al reunir la ciencia y la mitología los textos establecen la conexión entre el ser pensante y el sensitivo, y cubren el vacío dejado por un discurso pos-humanista que aspira a mejorar las capacidades físicas e intelectuales de las personas pero no menciona las espirituales. Retomando la idea de Rabkin, presentada en la introducción, la ciencia ficción de las novelas estudiadas conforma un “sistema cultural”, algo mucho mayor que los estrechos y siempre cambiantes parámetros de un género. En estos sistemas

convergen una serie variable de situaciones, temas y estilos narrativos que, sin duda, invitan a exploraciones futuras en el ámbito de la ciencia ficción.

References

Fuentes primarias

Barceló, Elia. *Sagrada*. Barcelona: Nova, 1989.

Casares, Adolfo Bioy. *La invención de Morel*. 20 ed. Buenos Aires: Colihue, 2008.

Chernov, Carlos. *Anatomía humana*. 1993. Buenos Aires: Booket, 2012.

Cohen, Marcelo. *Casa de Otro*. Buenos Aires: Alfaguara, 2009.

Gardini, Carlos. *Vórtice*. Buenos Aires: Sirius, 2002.

Mares, Daniel. *Madrid*. Madrid: Parnaso, 2007.

Montero, Rosa. *Lágrimas en la lluvia*. Barcelona: Seix Barral, 2011.

Salvador, Tomás. *La nave*. Barcelona: Destino, 1959.

Fuentes secundarias

Alazraki, Jaime. *Borges and the Kabbalah: And Other Essays on His Fiction and Poetry*.
New York: Cambridge UP, 2009.

Andrews, D.A. and James Bonta. *The Psychology of Criminal Conduct*. 5th ed. New
Providence: Lexis Nexis, 2010.

Annas, G., Andrews L. and R. Isasi. "Protecting the Endangered Human: Toward an
International Treaty Prohibiting Cloning and Inheritable Alterations." *American
Journal of Law and Medicine* 28.2-3 (2002): 160-75.

Attebery, Brian. "Aboriginality in Science Fiction." *Science Fiction Studies* 32.3 (2005):
385-404.

- . "Science Fantasy and Myth." *Intersections: Fantasy and Science Fiction*. Ed. Rabkin, George E. Slusser and Eric S. Carbondale: Southern Illinois U P, 1987. 181-189.
- Bachelard, Gaston. *The Poetics of Space* 1958. Trans. The Orion Press, Inc. Massachusetts: Bacon, 1994.
- Bakhtin, M. M. *The Dialogic Imagination: Four Essays*. Trans. Carl Emerson and Michel Holquist. Austin: U of Texas P, 2004.
- Barthes, Roland. *Mythologies*. 1957. Trans. Annette Lavers. New York: Hill and Wang, 1972.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. 7^a ed. Trad. Antoni Vicens y Pedro Rovira. Barcelona: Kairós, 2005.
- . *Simulacra and Simulation*. 1981. Trans. Sheila Faria Glaser. Michigan: U of Michigan P, 1994.
- Beloff, John. *Parapsychology: A Concise History*. New York: St. Martin's Press, 1993.
- Bertens, Hans. *Literary Theory: The Basics*. New York: Routledge, 2008.
- Bhabha, Homi K. "La otra pregunta. El estereotipo, la discriminación y el discurso del colonialismo." Trad. Cesar Aira. *El lugar de la cultura*. Buenos Aires: Manantial, 2002.
- Blade Runner*. 1982. Deeley, Michael. June 25, 1982.
- Blaschke, Jorge. *Enciclopedia de los Símbolos Esotéricos*. Barcelona: Robinbook, 2001.
- Borges, Jorge Luis. *El aleph*. Buenos Aires: Emecé, 1957.
- Bostrom, Nick. "In Defense of Posthuman Dignity." *Bioethics* 19 (2005): 202-04.

Breen, John and Mark Teeuwen. *A New History of Shinto*. Oxford, UK: Wiley-Blackwell, 2010.

Boulton, Eli J. "Sociology 331-Virtual Realities, Replicants and Simulacra: Late Capitalist Anxieties in the Cinema of Science Fiction (A+)"

<http://eliboulton.wordpress.com/2010/08/31/sociol-331-the-image-as-commodity-late-capitalism-and-debords-spectacle//>>

Bruno, Giuliana. "Ramble City: Postmodernism and Blade Runner." *October* 41.1 (1987): 61-74.

Caillois, Roger. *Images, images....* Trad José Cortí. Buenos Aires: Sudamericana, 1960.

Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. 1968. Novato, California: New World Library, 2008.

Cano, Luis. C. *Intermitente recurrencia. La ciencia ficción y el canon literario Hispanoamericano*. Buenos Aires: Corregidor, 2006.

Capanna, Pablo *El cuento argentino de ciencia ficción*. Buenos Aires: Nuevo Siglo, 1995.

---. *El mundo de la ciencia ficción: sentido e historia*. Buenos Aires: Letra Buena, 1992.

Cerulo, Karen A. "Identity Construction: New Issues, New Directions." *Annual Review of Sociology* 23 (1997): 385-409.

Clark, Andy. *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. New York: Oxford U P, 2003.

- Clarke, Adele E. *Disciplining Reproduction: Modernity, American Life Sciences, and "The Problem of Sex"*. London: U of California P, 1998.
- Connell, R. W. *Masculinities*. 1995. Berkeley: U of California P, 2005.
- Csicsery-Ronay, Istvan. *The Seven Beauties of Science Fiction*. Middletown: Wesleyan UP, 2008.
- . "Science Fiction and Empire." *Science Fiction Studies* 30.2 (2003): 231-45.
- De Ambrosio, José. "ABC de la ciencia ficción argentina." *Cuásar* 22 (1990): 4-16.
- Debord, Guy. *The Society of the Spectacle*. Detroit: Black and Red, 1983.
- Deleuze, Gilles. *The Logic of Sense*. 1990. London: Continuum, 2004.
- Deleuze, Gilles and Paul Patton. *Difference and Repetition*. 1968. London: Continuum, 2004.
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix and Brian Massumi. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. 1988. London: Continuum, 2004.
- Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. "The Desiring-Machines." Trans. Helen R. Lane, Robert Hurley and Mark Seem. *Anti-Oedipus*. 1984. London: Continuum, 2004.1-49.
- Dellepiane, Ángela B. "Narrativa argentina de ciencia ficción: Tentativas liminares y desarrollo posterior" *Centro Virtual Cervantes .Actas IX. AIH* (1986): 515- 525.
<http://cvc.cervantes.es/obref/aih/pdf/09/aih_09_2_059.pdf>
- Díaz, Esther. *Posmodernidad*. Buenos Aires: Biblos, 2005.
- Díez, Julián. *Antología de la ciencia ficción española 1982-2002*. Barcelona: Minotauro, 2003.

- Dinello, Daniel. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*.
Austin, TX: U of Texas P, 2005.
- Eber, Dena E. and Arthur G. Neal. *Memory and Representation: Constructed Truths and Competing Realities*. Bowling Green, KY: Bowling Green State U P, 2001.
- Eliade, Mircea. *Lo sagrado y lo profano*. 1957. Trad. Luis Gil Fernández. Barcelona: Paidós, 1998.
- . *Tratado de historia de las religiones: morfología y dialéctica de lo sagrado*. 1949.
Trans. A.Medinaveitia. Madrid: Cristiandad, 2000.
- Farnell, Ross. "Attempting Immortality: Ai, a-Life, and the Posthuman in Greg Egan's 'Permutation City'." *Science Fiction Studies* 27.1 (2000): 69-91.
- Flowers, Barri. "Female Crime in Comparison to Male Crime." *Female Crime, Criminals and Cellmates: An Exploration of Female Criminality and Delinquency*.
Jefferson: Mc Farland, 1995. 44-65.
- Foster, Hal. Ed. *La posmodernidad*. 6th ed. Trans. Jordi Fibla. Barcelona: Kairos, 2006.
- Foucault, Michel. *The History of Sexuality: An Introduction*. Trans. Hurley, Robert. Vol. 2. New York: Pantheon Books, 1978.
- . "Space, Knowledge, and Power." Trans. Hubert, Christian. *The Foucault Reader*. Ed. Rabinow, Paul. New York: Pantheon Books, 1984. 239-56.
- . *Hay que defender la sociedad*. 1976. Trad. Pons, Horacio. Madrid: Akal, 2003.
- . *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. 1975. Trad. Cano, Germán. México, D.F: Siglo veintiuno, 2005.

- . *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. 1976. Trad. Frost, Elsa C. 2^a ed. Buenos Aires: Siglo veintiuno, 2008.
- Franklin, Sarah. "Postmodern Procreation: A Cultural Account of Assisted Reproduction." *Conceiving the New World Order: The Global Politics of Reproduction*. Ed. Faye D. Ginsburg and Rayne Rapp. London: U of California P, 1995. 323-45.
- Gane, Mike. *Jean Baudrillard. In Radical Uncertain*. London: Pluto, 2000.
- Gehring, Krista. "Female Offenders Depicted by the Media." *Crime and the Media: Headlines versus Reality*. Ed. Roslyn Murasking and Shelly Feuer Domash. Upper Saddle River: Pearson Prentice Hall, 2006. 117-32.
- Gil Rodríguez, Eva Patricia. "Simulacro, subjetividad y biopolítica; de Foucault a Baudrillard." *Revista Observaciones Filosóficas* 1.1 (2005)
<<http://www.observacionesfilosoficas.net/simulacrosubjetividad.html>> June 2013.
- Godsland, Shelley and Nickianne Moody. *Reading the Popular in Contemporary Spanish Texts*. Newark: U of Delaware P, 2004.
- Goorden, Bernard y R.E van Vogt. *Lo mejor de la ciencia ficción latinoamericana*. Buenos Aires: Hyspamerica, 1988.
- Gordijn, B. and R. Chadwick, eds. *Medical Enhancements and Posthumanity*. New York: Routledge, 2007.
- Graham, Elaine *Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*. Manchester: Manchester UP, 2002.

- Gray, Chris Hables. *Cyborg Citizen. Politics in the Posthuman Age*. New York: Routledge, 2001.
- Grenz, Stanley James. *A Primer on Postmodernism*. Michigan: Eerdmans, 1996.
- Haftner, Monrow. "Toward a History of Spanish Imaginary Voyages." *Eighteenth-Century Studies* 8.3 (1975): 265-82.
- Halbwachs, Maurice, ed. *On Collective Memory*. London: The U of Chicago P, 1992.
- Haraway, Donna J. *Simians, Cyborgs, and Women: the Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991.
- . "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century." *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991. 149-81.
- Hume, David. *Tratado de la naturaleza humana*. 1739. Madrid: Tecnos, 1998.
- Jameson, Fredric. *Teoría de la posmodernidad*. Trad. Celia Montolío Nicholson, Ramón del Castillo. 2^a. Barcelona: Trotta, 1996.
- . *Ensayos sobre posmodernismo*. Trans. Esther Perez. Buenos Aires: Imago Mundi, 1991.
- . *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke UP, 1991.
- Jeffords, Susan. *Hard Bodies. Hollywood Masculinity in the Reagan Era*. New Brunswick: Rutgers UP, 1994.
- Johnson-Smith, Jan. *American Science Fiction TV. Star Trek, Stargate and Beyond*. New York: Ibtauris, 2005.

- Jung, Carl Gustav. *The Archetypes and the Collective Unconscious*. 1969. Trans. R. F. C. Hull. Vol. 9. Princeton: Princeton UP, 1990.
- Kerman, Judith. *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Phillip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* Madison: The U of Wisconsin P, 1997.
- Keyes, Flo. *The Literature of Hope in the Middle Ages and Today: Connections in Medieval Romance, Modern Fantasy and Science Fiction*. Jefferson, North Carolina: McFarland, 2006.
- Kreksch, Ingrid. "Reality Transfigured. The Latin American Situation as Reflected in Its Science Fiction." *Political Science Fiction*. Ed. Donald Hassler and Clyde Wilcox. Columbia, South Carolina: U of South Carolina P, 1997. 173-182.
- Kulynych, Jessica J. "Performing Politics: Foucault, Habermas, and Postmodern Participation." *Polity* 30.2 (1997): 315-46.
- Laitman, Michael. *El Zóhar*. Trad. Ana Kutsonits. Toronto: Laitman Kabbalah, 2011.
- Langer, Marie. *Fantasías eternas a la luz del psicoanálisis*. Buenos Aires: Nova, 1957.
- Lechner, Norbert. "A Disenchantment Called Postmodernism." *The Postmodernism Debate in Latin America* 20.3 (1993): 122-39.
- Lehman, Steven. "The Motherless Child in Science Fiction: 'Frankenstein' and 'Moreau'." *Science Fiction Studies* 19.1 (1992): 49-58.
- Lewin, Ellen. "On the Outside Looking In: The Politics of lesbian Motherhood." *Conceiving the New World Order: The Global Politics of Reproduction*. Ed. Faye D. Ginsburg and Rayne Rapp. London: U of California P, 1995. 103-21.

- Lockhart, Darrell B. *Latin American Science Fiction Writers: an A-to-Z guide*. Westport: Greenwood, 2004.
- López Pellisa, Teresa. “La metamorfosis tecno-hermética en Bioy Casares y Philip K. Dick.” *Pasen y vean: Estudios culturales*. Ed. Isabel Clúa y Pau Pitarch. Barcelona: UOC,S.L, 2008. 173-84.
- Lyon, David. *Postmodernity*. 2nd ed. Mineapolis: U of Minnesota P, 1999.
- Mallorquí, César. Entrevista. *QuintaDimension.com ciencia ficción, terror y fantasía*. 30 de noviembre de 2001 < <http://www.quintadimension.com/article218.html> >
- Mandala, Susan. *The Language in Science Fiction and Fantasy: The Question of Style*. London: Continuum, 2010.
- Moon, Russell G. *The Vortex Theory!-the Beginning*. Fort Lauderdale: Gordon Publications, 2003.
- Nishime, Lei Lani. “The Mulatto Cyborg: Imagining a Multiracial Future.” *Cinema Journal* 44.2 (2003): 34-49.
- Nusselder, André. *Interface Fantasy: A Lacanian Cyborg Ontology*. Cambridge: Massachutes Institute of Technology, 2009.
- O’Connell, Patrick L. “Individual and Collective Identity through Memory in Three Novels of Argentina's ‘El Proceso’.” *Hispania* 81.1 (1998): 31-41.
- O’Flaherty, Wendy Doniger. *Other Peoples’ Myths: The Cave of Echoes*. London: The U of Chicago P, 1995.
- Pepperel, Robert. *The Post- Human Condition*. Devor, UK: Intellect, 1997.

- Pestrini, Luis. "La ciencia ficción en la literatura argentina. Un género en las orillas." *Gigamesh*. 28 (2000): 15-20.
- Puci, Edi. "History and the Question of Identity. Kant, Arendt, Ricoeur." *Paul Ricoeur: The Hermeneutics of Action*. Ed. Richard Kearney. London: Sage, 1996. 125-36.
- Rabkin, Eric. S. Ed. *Science Fiction. A Historical Anthology*. Oxford: Oxford UP, 1983.
- Ransom, Amy J. *Science Fiction from Québec: A Postcolonial Study*. Jefferson, North Carolina: Mc Farland Company, 2009.
- . "Oppositional Postcolonialism in Québécois Science Fiction." *Science Fiction Studies*. 33.2 (2006): 291-312.
- Retamozo, Martín. "Movimientos sociales, política y hegemonía en argentina." *Polis* 10.28 (2011): 243-79.
- Ricoeur, Paul. *La memoria, la historia y el olvido*. (2000) Trans. Agustín Neira. Madrid: Trotta, 2002.
- Rifkin, Janet. "Toward a Theory of Law and Patriarchy." *Feminist Legal Theory: Foundations*. Ed. Kelly Weisberg. Philadelphia: Temple UP, 1993. 412-19.
- Robert, Adam. *Science Fiction*. New York: Routledge, 2006.
- Rochelle, Warren G. *Communities of the Heart: The Rhetoric of Myth in the Fiction of Ursula K. Le Guin*. Liverpool: Liverpool UP, 2001.
- Rodríguez Magda, Rosa M. *Transmodernidad*. Barcelona: Anthropos, 2004.
- Sainz Cidoncha. *Historia de la ciencia ficción en España*. Madrid: Sala, 1976.
- Santiáñez-Tió, Nil. *De la luna a mecanópolis: antología de la ciencia ficción española, 1832-1913*. Barcelona: Quaderns Crema, 1995.

- Schaefer, Richard T. *Sociology. A Brief Introduction*. New York: McGraw-Hill, 2004.
- Schneider, Susan. Ed. *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009.
- Schneider, Joseph. *Donna Haraway: Live Theory*. New York: Continuum, 2002.
- Smith, Michaël W. *Reading Simulacra: Fatal Theories for Post Modernity*. Albany: State University of New York P. 2001.
- Snook, Margaret L. "Boundaries of the Self: Autonomy Versus Dependency in 'La invención de Morel'." *Chasqui* 20.2 (1991): 108-15.
- Sobejano-Morán, Antonio. "Modalidades discursivas en la ficción posmoderna española." *Nueva Revista de Filología Hispánica* 43.1 (1995): 37-58.
- Steven Best, Douglas Kellner. *The Postmodern Turn*. New York: The Guilford Press, 1997.
- Stilgoe, John R. Foreword. *The Poetics of Space*. By Gaston Bachelard. 1958. Trans. The Orion Press, Inc. Massachusetts: Bacon, 1994. vii-xi.
- Suvin, Darko. *Positions and Presuppositions in Science Fiction*. Hong Kong: Macmillan, 1988.
- . *Metamorphoses of Science Fiction*. London: New Haven, 1979.
- Thacker, Eugene. "Biotechnology and the Discourse of the Posthuman." *Cultural Critique* 53 (2003): 72-97.

Vandenberghe, Frederic. "The Nature of Culture. Towards a Realist Phenomenology of Material, Animal and Human Nature." *The Journal for the Theory of Social Behaviour* 33.4 (2003): 461-75.

Vélez García, Juan Ramón. *Angélica Gorodischer: fantasía y metafísica*. Sevilla: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2007.

Zizek, Slavoj. "From Virtual Reality to the Virtualization of Reality." *Reading Digital Culture*. Ed. David Trend. Malden: Blakwell, 2001. 17-22.

VITA

Mirta M. Rímolo de Rienzi

Education:

1998: M.A in Science, University of Buenos Aires, Argentina.

1981: Bachelor of Science, Biology, University of Buenos Aires, Argentina.

Work experience

Assistant Professor of Spanish, 2013-present, Kentucky State University

Spanish Instructor, 2007- 2012, University of Kentucky.

Free-lance activities, 2001- 2006.

- Technical and scientific writer.

Wrote scientific manuals about specific biological techniques (Spanish)

- Science journalism. Editor of the medical journal *Biobin*. (Spanish)

Instructor of Biology, 1993 to 2000, University of Buenos Aires (Argentina):

- Taught in seminars classes for graduate students.

- Taught in classes for undergraduate students.

- Taught in seminars for schoolteachers.

Previous activities: 1984 – 2000. In Argentina:

Scientific research, writing and editing. Several papers published in scientific magazines.

Fellowships

Université Claude Bernard, Lyon I, Laboratoire d'Ecologie Microbienne. Lyon, France, 1990. Scientific research.

Universidade Federal do Rio de Janeiro and Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuaria (EMBRAPA), Biología do Solo. Brasil, 1986. Scientific research

Professional development

ACTFL Workshop. 2-Day Modified OPI Assessment Workshop-Spanish. University of Kentucky, April 2013. Certificate.

Written Spanish Workshop Series. Department of Hispanic Studies, University of Kentucky, December 2010. Certificate.

Science Journalism (in Spanish). University of Buenos Aires, Argentina. December 2000. Certificate

Previous workshops and seminars on science subjects, 1982-1990. Available upon request.

Presentations at academic conferences:

“La ambigüedad del yo en dos obras de Antonio Buero Vallejo: *El convento de San Ovidio y El tragaluz*.” Paper presented at XXXV Congreso Anual de Literaturas Hispánicas. Indiana University of Pennsylvania. October, 2009.

“Una imagen de la debilidad humana en el disparate “*Las exhortaciones*”.” Paper presented at *Goya at the Equinox II, Seminar*. University of Kentucky, Lexington, Kentucky. September, 2009.

Publications

“Pos-humanismo, un espacio para la hiperrealidad y la discriminación en *Madrid*, una novela de Daniel Mares.” *Sin Frontera*. Primavera 2012.

Professional activities

2013: 66th Annual, Kentucky Foreign Language Conference.
Peer-Reviewer, Hispanic American Literature

2012: 65th Annual, Kentucky Foreign Language Conference. University of Kentucky. Panel chair: “Early twentieth-Century Southern Cone Dialogues”

2010: 63rd Annual, Kentucky Foreign Language Conference. University of Kentucky.
Panel chair: “Formación del corpus argentino”

2009: 62nd Annual, Kentucky Foreign Language Conference. University of Kentucky
Panel chair: “Narrativa argentina”

Memberships

Delta Epsilon Iota, November 2011.
MLA, November 2011

Previous professional activities (1994-2003):

- Member of Biological Recycling Committee, 2001 to 2003.
- Consultant on: Research Projects in National Agency of Scientific Promotion (ANPCyT), 1998, 1999, and 2000.
- Organizer and coordinator of the Scientific Meeting for South American Countries: Soil Biology in No Tillage Systems, Buenos Aires, 1999.
- Lecturer at scientific meeting:

Hispanic-American Meeting on Biological Diversity. San Luis, Argentina, 1999.
Soil Tillage Seminar, Buenos Aires, 1997.
XIV Argentine Congress of Soil Science. Mendoza, Argentina, 1993.
-Peer-Reviewer:
XV Argentine Congress of Soil Science. La Pampa, Argentina. 1996.
XVI Argentine Congress of Soil Science. Villa Carlos Paz, Argentina, 1998
-Undergraduate research advisor: University of Moron, Argentina, 1997.
-Secretary of Soil Biology Committee. Argentine Association of Soil Science.
1991 to 1993 and 1997.
-Member of the Editor Committee of the Scientific Magazine: “Ciencia del Suelo” 1994 to 1998.

Previous presentations and publications in scientific magazines: In Argentina from 1983 to 2000. Available upon request.