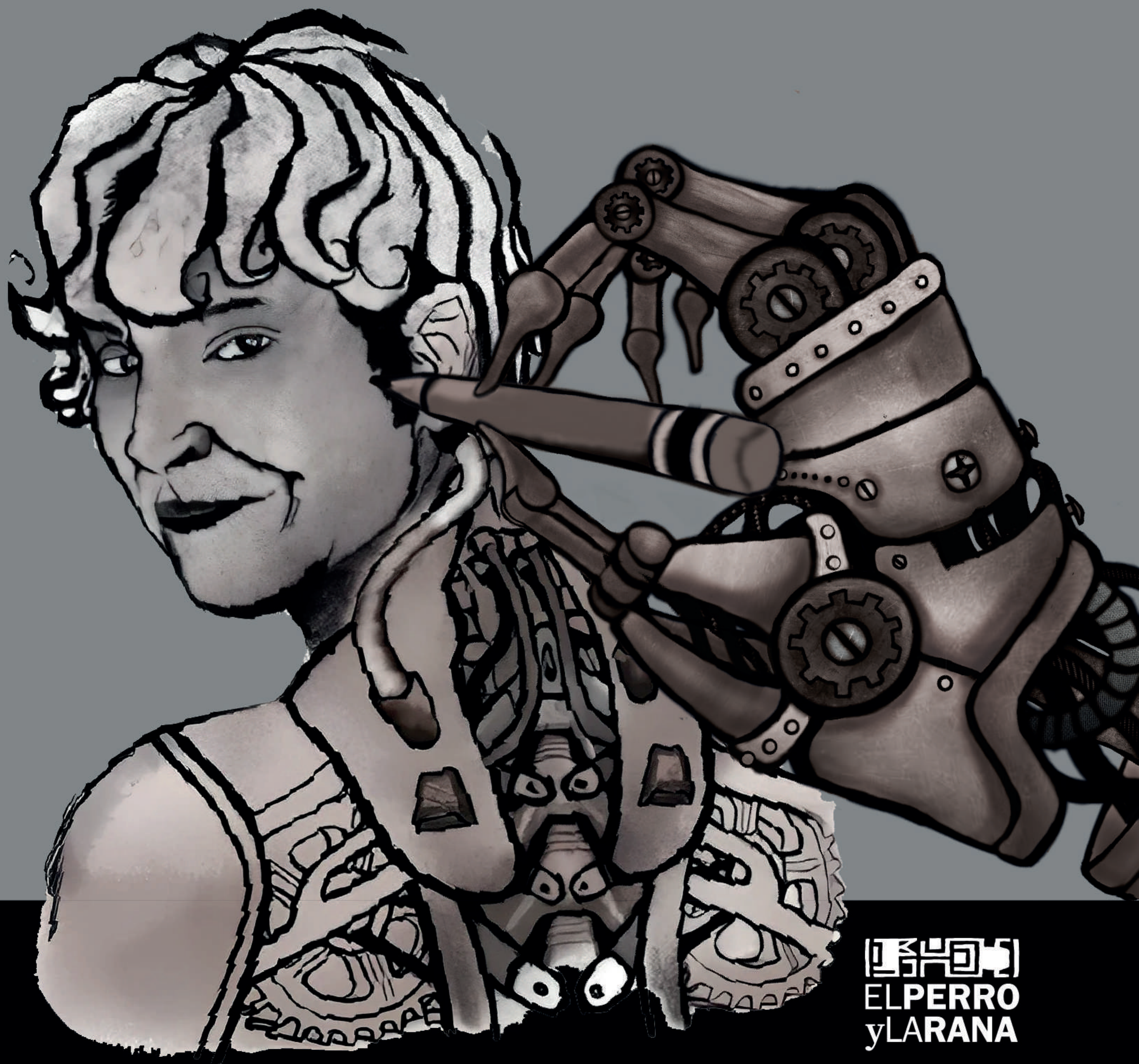


ILIANA GÓMEZ BERBESÍ

LAS CRIATURAS DE LA CIENCIA FICCIÓN




EL PERRO
y LARANA



LAS CRIATURAS DE LA CIENCIA FICCIÓN

1.a edición, Fundación Editorial El perro y la rana, 2025

© Iliana Gómez Berbesí

© Fundación Editorial El perro y la rana

Fundación Editorial El perro y la rana

Centro Simón Bolívar, Torre Norte, piso 21, El Silencio,
Caracas - Venezuela 1010.

Teléfonos: (0212) 768.8300 / 768.8399

atencionalescritorfepr@gmail.com

comunicacionesperroyrana@gmail.com

www.elperroylarana.gob.ve

www.mincultura.gob.ve

Facebook: El perro y la rana

X: @elperroylarana

Instagram: @perroylarana

Threads: @perroylarana

YouTube: ElperroylaranaTV

Edición y corrección

María López / Zuleyka Reyes

Diseño de portada e ilustración interna

Roberto Chávez Pabón

Diagramación

Roberto Chávez Pabón / Ian Laprea

Hecho el Depósito de Ley:

ISBN: 978-980-14-5731-2

Depósito Legal: DC2025000405

ILIANA GÓMEZ BERBESÍ
LAS CRIATURAS DE LA CIENCIA FICCIÓN

ÍNDICE

PRESENTACIÓN O EVOCACIÓN DE UNA AMISTAD (HILARIO RUIZ LAZO)	11
PRÓLOGO	15
INTRODUCCIÓN	19
NUEVAS ACOTACIONES A LA INTRODUCCIÓN:	23

PRIMERA PARTE

CIENCIA FICCIÓN: VIAJE ALREDEDOR DEL GÉNERO

I. DIFICULTADES PARA UNA DEFINICIÓN	31
Diversas definiciones de ciencia ficción	31
Causas de la creación de una criatura confusa	36
II. PRECURSORES DE LA CIENCIA FICCIÓN	40
III. DIFERENCIAS ENTRE CIENCIA FICCIÓN Y OTROS GÉNEROS	46
Ciencia ficción y el relato científico	46
Ciencia ficción y el relato de terror	49
Ciencia ficción y el relato space opera	53
IV. PERSONAJES DE LA CIENCIA FICCIÓN	56
Características y clasificación	56

V. LA AVENTURA DEL HÉROE EN LA CIENCIA FICCIÓN	65
Del héroe legendario al protagonista de ciencia ficción	65
El proceso de formación del héroe	68
VI. EL ROBOT, HIJO DEL HOMBRE	72
Identificación del personaje	72
Orígenes	72
<i>El ba y el ka en egipto</i>	73
<i>Los teraphim</i>	74
<i>Otras fuentes de las estatuas parlantes</i>	74
<i>El Gólem</i>	75
<i>Homunculus</i>	77
<i>Juguetes, autómatas y relojes</i>	80
<i>Los autómatas de Vaucanson</i>	81
<i>El jugador de ajedrez</i>	83
<i>La criatura de Frankenstein, aprendiz de Lucifer</i>	83
La aparición del robot en la literatura	85
Breve historia de los ordenadores	87

SEGUNDA PARTE

LOS NOMBRES PROPIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN

VII. ISAAC ASIMOV Y LAS LEYES DE LA ROBÓTICA	93
Biografía	93
Obra	94
<i>Ciencia ficción</i>	94
<i>Divulgación científica</i>	94
<i>Divulgación histórica</i>	95

Premios y reconocimientos	95
Los robots positrónicos: una especie de zoromes	96
<i>Yo, robot</i> (1950)	97
<i>Cuevas de acero</i> (1954)	107
"Para que pienses en él"	
o "¿qué es el hombre?" (1974)	112
VIII. LOS MARCIANOS DE BRADBURY	116
Biografía y obra	116
<i>Crónicas marcianas</i> : elegía de una civilización inocente	117
IX. EL SUPERHOMBRE EN 2001: UNA ODISEA ESPACIAL DE ARTHUR C. CLARKE	126
Biografía y obra	126
<i>De mono humanoide a hijo de la estrellas</i>	128
X. SIRIO: EL PERRO GENIAL DE OLAF STAPLEDON	141
Biografía y obra	141
<i>El superperro</i>	141
<i>Descripción del personaje</i>	142
<i>El significado de Sirio</i>	143
<i>Las manos de Sirio</i>	146
<i>La visión de Sirio</i>	147
<i>Sirio y la música</i>	147
<i>Sirio y su creador</i>	149
<i>Sirio y los hombres</i>	151
<i>¿La bella y la bestia?</i>	153
XI. CLIFFORD SIMAK: LA CIUDAD COMO FANTASMA DEL FUTURO	156
Biografía y obra	156
Relatos perrunos sobre la leyenda del hombre	156

La saga de los Webster	163
Los mutantes de <i>Ciudad</i>	166
Las superhormigas de <i>Ciudad</i>	170
XII. EL SUPERORGANISMO EN MÁS QUE HUMANO, DE THEODORE STURGEON	175
Biografía y obra	175
El hiperorganismo de las abejas: una forma Gestalt	176
El mutante en <i>Más que humano</i>	176
<i>El cerebro del Homo Gestalt</i>	177
<i>La máquina de calcular del Homo Gestalt</i>	178
<i>El vate</i>	179
<i>Las extremidades del Homo Gestalt</i>	180
<i>El sustituto del idiota es un monstruo</i>	181
<i>El salvador o la voz de la conciencia</i>	182
Una nueva forma de héroes	184
BIBLIOGRAFÍA	187

PRESENTACIÓN O EVOCACIÓN DE UNA AMISTAD

Yo no debería estar escribiendo estas líneas.

Iliana tuvo cientos de alumnos. Muchos de ellos hoy son reconocidos escritores. Cada vez que dictaba su taller de ciencia ficción, de fantasía o de vampiros (su otro gran tema fetiche), en la Casa de las Letras Andrés Bello, hacía una nueva versión. El taller era completamente diferente. En su cabeza había más criaturas mitológicas que en un grimorio medieval.

Fue representante de la literatura breve venezolana. Se codeó con autores, artistas y cultores. A todos ellos los reconoció como iguales y muchos de ellos, grandes representantes de las letras venezolanas, la consideraron su amiga. Vivió la farándula cultural venezolana en todo su esplendor, en la época en que uno imagina que eso existió.

Tuvo un editor que fue miembro de número de la Academia de las Letras. Tuvo además muchos editores, correctores de estilo y grandes amigos escritores que revisaron sus textos antes que vieran la luz, como Julián Márquez o Alejandro Sebastiani Verlezza. Me contó que Isabel Allende llegó a leer algunos textos inéditos suyos y conversaron sobre eso, y que ayudó a su gran amiga Esdras Parra, una vez que esta había escapado de su casa.

Tanta gente importante y sin embargo me parece increíble que sea yo quien esté presentando su libro.

Iliana Gómez Berbesí fue una mujer muy valiosa. Fue para mí una verdadera maestra de la vida y de las letras. Me enseñó sobre García Marquez, sobre Borges, sobre Campbell. Pero también sobre *Blade Runner*, *Star Trek* y Philip K. Dick. Me enseñó sobre la estructura mítica del héroe machacando la *Rayuela* de Cortázar, leyéndola

tanto de la forma tradicional como por la tablita que aparece al final de libro. Me enseñó una forma extraña de hacer el té negro (secreto que guardaré celosamente hasta el final de mis días). Entendía cosas sobre Ennio Morricone que yo nunca comprendí y por lo tanto, me hizo estudiar música. Tenía siempre a Jesús en los labios, aunque luego me hablara de otros dioses y culturas. Me enseñó a amar al Doctor Who, quien se transmuta como el fénix cada vez que tienen que cambiar al actor y del cual podía dar una cátedra de horas sin preparar ninguna clase. Hablamos incansablemente de *Matrix*, de Lovecraft y de todos los utopistas existentes; me explicó la relación entre *Dune* y *Star Wars*, Asimov y *Battlestar Galáctica* y quién, a su parecer, había copiado a quien. Pensamos en cómo sería la inteligencia artificial mucho antes de que fuera de uso común, e incluso hoy me encuentro tratando de descifrar la última lección de Iliana. Ella era, para todos los que la veían sin conocerla, una mujer que tenía su nave espacial atada a una estrella lejana. Para todos los que la conocimos era una señora increíble.

Me atrevería a decir que Iliana Gómez Berbesí fue la primera mujer que escribió sobre ciencia ficción en Venezuela. He allí la importancia de preservar y difundir sus trabajos. Su tesis, *Las criaturas de la ciencia ficción*, fue revisitada y corregida por ella a lo largo de muchos años, mejorando el material original que fue producto de su tesis de grado en la UCV, en el año 1978. Varias publicaciones vieron luz a través de sus esfuerzos: *Tornillos de taller* (1983); *Confidencias del cartabón* (1981); *Secuencias de un hilo perdido* (1982); *Extraños viandantes* (1983), y ¡*Alto, no respire!* (1999).

Tiene además un poemario inédito —... *Y soñé que contaba ovejas electrónicas*— en el que mezcla la poesía con la ciencia ficción, dando un resultado, a mi parecer, alucinante. Además tiene una novela corta inédita, cuyo nombre, escrito a bolígrafo en la tapa del texto solo dice *Proyecto 77* y que rescatamos de la basura, al mejor estilo

del manuscrito de *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* sacado de la chimenea o los trabajos de Kafka.

Estoy supremamente agradecido con la editorial El perro y la Rana por acercar al público lector este texto que a los pocos que lo hemos leído siempre nos ha parecido maravilloso. Y espero que, tal como lo hice yo la primera vez que lo leí, se sorprendan a sí mismos viendo al cielo en un día sin nubes, pensando en las criaturas que tras las estrellas aguardan por nosotros.

HILARIO RUIZ LAZO

PRÓLOGO

Una de las afirmaciones que podía hacerse con respecto a las aventuras humanas es que en ellas el héroe siempre ha tropezado con la materia. Es la materia la visión del mecanismo sin vida, “pasional”, el instrumento que sugiere la poderosa estructura unívoca del cuerpo humano, como máquina, como órgano de la divinidad, cuyo nombre y cuyas máscaras se dirigieron siempre hacia una misma noción: Dios.

Se ha observado, a través de la tradición mítica, que el cuerpo humano representa —para las culturas antiguas— un lugar de pasantía, algo más que un objeto; a veces una cárcel del alma, término extremadamente delicado en nuestra cultura occidental. Seguramente pocos reconocerán en la imagen cristiana de la Virgen María el concepto de alma, como tampoco entenderán que Jesús, llamado el Cristo, no es otro que el mismo cuerpo humano clavado en la cruz de la materia, la cruz del espacio real y palpable.

Los comentadores de la ciencia ficción pretenden ver, con bastante frecuencia, una serie de nuevos ritos en las aventuras de sus héroes, cuando en el fondo se trata de reiteraciones del eterno y singular mito del hombre: la gran aventura del alma acaecida en la materia; el nacimiento y la muerte, polos intermediarios de una ecuación mucho más extensa y compleja que la vida humana.

Así, por ejemplo, cuando creemos que la luz no representa sino un estado jerárquico del color y nos enteramos de que muchos animales ven en la oscuridad, nos damos cuenta de que representamos una ínfima porción del gran saber cósmico. Nuestra inteligencia no percibe más allá de la palabra cosmos, y por ello, cuando los filósofos

de las culturas tradicionales quisieron romper con esa paradoja, inventaron la divinidad.

Para el hombre moderno, este concepto tiene muy poco valor; ha entrado en el museo de las palabras, aunque invocándose, y se evoque en todos los pensamientos apocalípticos más recientes. Corpus Christi de la época moderna es el autómatas, el robot, otra imagen de Talos, el gigante construido por Hefesto para guardar la isla de Creta y que mataba a los intrusos con un simple abrazo.

El robot y otros tantos arquetipos del hombre de acero (Ironman) son la imagen del imperturbable cerebro electrónico, guía y juez del hombre contemporáneo, esclavo tanto de la razón como de sus pasiones, situación que hipócritamente no está dispuesto a admitir.

Como la imagen de Jesús crucificado no era más que un reflejo de Prometeo encadenado a la roca, a su vez, el hombre es el recuerdo de este mismo arquetipo. Cada hombre que cae en la materia, esto es, que entra en la vida, es un ángel rebelde, un *Luciferus*, un portador de la luz como Prometeo, y lo seguirá siendo hasta que entienda su verdadera misión en la Tierra, hasta ser crucificado a la edad simbólica de treinta y tres años, para lograr el cambio de naturaleza de simple personaje a una imagen nueva, en otra envoltura, esta vez espiritual: la imagen del héroe. El personaje muere y vuelve a nacer, alcanzando como héroe la etapa de la resurrección.

De tal forma tenemos aquí planteada la estructura de la inmensa mayoría de los relatos de la ciencia ficción: la lucha entre la razón y los sentimientos; la lucha entre el corazón y el cerebro; la lucha entre el robot y el ser. Todas las posibilidades de ecuaciones y cualquier caso particular, que no constituyen más que cambios aparentes en el sistema, conllevan el mismo modelo antiguo de la lucha contra el monstruo, contra el animal que se ubica siempre en el centro del laberinto, en mitad de la trama construida por los acontecimientos y en la base de toda acción.

En una palabra, la ciencia ficción es la misma aventura humana; es un término incongruente que revela el desmesurado miedo del hombre actual frente a las creaciones de su psique, así como la angustia que provoca el final de todo lo que ha caído en la materia.

Con la muerte empiezan a tomar cuerpo todas sus invenciones, y por supuesto que, con su gran debilidad, el hombre de nuestros tiempos intenta enterrar muy en lo profundo lo que los antiguos han llamado *espejo*, la imagen del doble, el diablo (*diabolus*), el espectro, el monstruo, el Minotauro, el hermafrodita.

En conclusión, toda naturaleza entendida falsamente como unión de lo humano y lo no humano, o de lo masculino y lo femenino, de Hermes y Afrodita, brutalmente juntos en la figuración del ser de “dos mitades” (como una de mujer y una de hombre); cuando todo ese concepto no ha sido más que simbólico, o lo que es lo mismo, la materialización de una imagen metamórfica —una figuración que está más allá de la forma (es decir, un cuerpo sutil)—, todo esto no constituye sino un grave error acerca de la unión, del reflejo, de la paternidad, que de acuerdo con Borges son abominables, ya que son capaces de multiplicar a los humanos, y la perfección está solamente en un “número no escrito”, en una cifra sin figuras” (Shakespeare), en una “sonrisa sin gato” (Lewis Carroll), en una divinidad sin nombre.

DANIEL MEDVEDOV

INTRODUCCIÓN

La ciencia ficción, subgénero de la literatura fantástica, bautizado formalmente en 1926 por Hugo Gernsback, se ha caracterizado desde sus inicios por presentar en sus múltiples modalidades las más ingeniosas versiones y elementos narrativos (argumentos, personajes, temas, motivos, entre otros) provenientes, en su mayoría, de antiquísimos relatos y leyendas de la civilización humana. Gracias a la extraordinaria inventiva de los autores de este subgénero es posible ofrecer al lector la oportunidad de viajar —aunque no siempre sea este el tema— a través del tiempo, del espacio y de las dimensiones de la ficción.

Cada escritor nos iniciará en el camino hacia un mundo probable, pero todavía desconocido, bien sea en nuestro planeta o en otro espacio, para brindarnos paulatinamente una visión global del mundo y de nuestras vidas. Porque indudablemente surgirán las comparaciones entre el universo, tal como lo hemos conocido hasta hoy, y el imaginado por el autor, en el que se inserta una variación, la que viene a cambiar por completo la situación preliminar. Sucede, pues, que en ese nuevo universo a donde nos traslada el escritor existen algunos aspectos propios del mundo habitual: la casa y las calles de la infancia, los monstruos de las pesadillas y hasta los ídolos que hoy están de moda. Solo que por muy diversas razones, se suscitan profundos cambios iniciales, los que ocasionan trastornos y, lógicamente, el pánico colectivo.

En este viaje iniciático, acompañaremos al cosmonauta a través del universo, como sucederá con *2001: Una odisea espacial*, y recordaremos al héroe mitológico en su largo periplo de regreso a su

hogar, navegando por el proceloso mar; o bien, nos trasladaremos mentalmente junto al narrador para incursionar en alguno de estos mundos probables, como si nos hubiésemos instalado en la máquina del tiempo. El espíritu, presa de cierta claustrofobia, pugnará por salir de nuestro cuerpo y se marchará a otros territorios en busca no ya de excitantes aventuras, sino más bien de una explicación posible sobre el origen de las cosas y el significado de la vida, que solo le será posible indagar en la medida que establezca contacto con el resto de los seres que habitan el universo.

Ese soñador que busca en las alturas, que tiende su escalera al cielo para comunicarse con lo de arriba, comienza a vislumbrar objetos metálicos, cristalinos y etéreos. Mirando a las estrellas, las relacionará con el diamante; el sonido de los astros será igual al choque del aluminio contra el espejo. En ese instante, el firmamento será un solo bloque mineral.

Mas esa ensoñación será breve y poco a poco, a medida que las cosas se tornen familiares a la vista, empezará a observar todo con más detalle, para reconocer en las cosas de arriba elementos similares a los de abajo; entonces se verá como microbio, disperso en algún punto del macrocosmos, y comenzará a descender, pero esta vez aprendiendo a contemplar de un modo distinto lo que la sabia e insólita naturaleza puede ofrecer en cualquier punto de las galaxias. Un día se sobresaltará observando al diminuto insecto, que a diferencia de los hombres sí puede volar. Verá con estupor el agua dormida imitando al cielo; y el mar renacerá ante sus ojos con la diversidad de sus especies, seres que respiran, crecen y desaparecen, cumpliendo su ciclo.

Un destacado grupo de autores de ciencia ficción aboga por el regreso del ser humano a una forma de vida que armonice con la naturaleza, con el resto de los seres vivos, lo cual ha sido interpretado por muchos como una forma antiprogresista, como un regreso al pasado, a la misma época de las cavernas.

Podremos entonces ser testigos de cómo estos autores, al analizar las posibilidades de una vida más integral en un futuro y al anticipar una situación catastrófica que se avecina, son catalogados, por parte de ciertos sectores, como falsos profetas que se oponen al progreso de la humanidad, porque sencillamente advierten a todos sobre la clase de peligros que puede generar una aplicación abusiva de los adelantos de la ciencia.

Una buena parte de la ciencia ficción se deriva de las antiutopías (distopías), género que en nuestra era tecnológica es considerado como una forma de reacción ante la doctrina mecanicista impulsada por Descartes.

Y es que la visión pesimista ofrecida por estos autores, ante el auge de una nueva ciencia, prometedora de la panacea universal, se basa en hechos reales, en acontecimientos que la historia no puede negar, en una serie de equívocos desastrosos. Pues quizá ningún dios se haya propuesto o haya revelado a profeta alguno tantos crímenes, guerras e iniquidades como los que se han cometido en nombre de una ideología, un poder y hasta de una ciencia que se otorga todos los derechos.

Para los creyentes de la Biblia, o de algún otro libro de revelaciones, los hechos permiten comprobar punto por punto todas las profecías que en dichos libros aparecen. Para los escépticos, tales coincidencias son producto del azar; otros suponen que todo depende de la interpretación que cada culto o religión le confiera a sus escritos y a los sucesos históricos. Al final, el asunto resulta tan complejo que la mayoría prefiere pensar que ningún proceso lógico permite determinar con exactitud cuál es la verdad.

Uno de los temas más trabajados, dentro de la literatura de ciencia ficción, es el del científico que intenta salvar a la población de un peligro que se avecina y que le ha sido revelado a través de un libro, de sus cálculos o por las predicciones de otro sabio. Nuestro personaje buscará la solución al conflicto en algún otro lugar o tiempo.

Un autor como Clifford D. Simak elabora, en *Ciudad*, una serie de relatos míticos que explican la existencia del hombre como antepasado de la raza perruna y en donde se narran los hechos que dieron lugar a la desaparición de la especie humana, pero que para muchos no es sino una fábula, pues su existencia no ha sido comprobada todavía por los perros, autores de estos relatos.

En el prolífico mundo de la ciencia ficción otro de los temas que ha sido objeto de numerosas especulaciones es el de la “hominización”, esto es, la evolución de la raza humana, desde las formas más rudimentarias de la materia (de acuerdo a teorías como las de Darwin y Lamarck) hasta la constitución de una criatura superior, inmortal.

Dicho tema aparece en *2001: Una odisea espacial*, versión moderna de la aventura mítica del héroe. El título mismo alude al viaje de regreso del valiente Odiseo hasta su hogar en Ítaca.

No podemos pasar por alto el tema de la adaptación del hombre a insólitas formas de vida inteligente, así como a sus propias creaciones: las máquinas. Isaac Asimov enfoca en *Yo, Robot* el conflicto permanente entre los robots y los hombres; situación que se irá solucionando a medida que el robot se perfeccione y el hombre deja de desconfiar de su “hijo”.

Y así, a través del vasto conglomerado de la ciencia ficción, llegamos a conocer las más curiosas criaturas que lo pueblan y que, en una u otra forma, nos permiten deducir la necesidad de un cambio en la vida del ser humano.

De allí que no sea exagerado decir que la ciencia ficción es una de las más versátiles e ingeniosas formas de comunicación del hombre con el resto del universo.

NUEVAS ACOTACIONES A LA INTRODUCCIÓN:

LA CIENCIA FICCIÓN YA NOS ALCANZÓ

Hace casi treinta años, cuando los gatos calzaban botas y se hablaba con ilusión de las maravillas que nos depararía el mañana, decidí incursionar en el mundo de la ciencia ficción. Así fue como me propuse realizar un laborioso estudio de varios escritores de este subgénero de la literatura fantástica. No detallaré los pormenores que me indujeron a escoger este sendero (yo diría que influyó mucho la inspiración divina), pero es obvio que siendo una lectora apasionada de tebeos de *Superman* y viendo toda suerte de series de televisión del momento que tocaban temas de avistamientos de ovnis, alienígenas y monstruos llegué a convertirme en una especie de ufóloga. Confieso que sin mis superhéroes de comiquitas y sin los informes de la NASA sobre los viajes espaciales, mi vida hubiera sido espeluznantemente gris e insoportablemente abúlica.

Claro está, yo también devoraba todo cuanto encontraba en librerías de remates (cuando todavía Caracas era la sucursal del cielo) y así llegaron a mis manos las más populares obras de Julio Verne, Edgar Allan Poe, Lovecraft y H. G. Wells. Convertida en una exploradora de mundos paralelos y otras cosillas conseguí un cierto número de libros y revistas en inglés, cuyas colecciones se constituyeron para mí en un verdadero botín de ciencia ficción. En aquellos tiempos eran escasos los libros de crítica o ensayos sobre tan curiosa temática. Y en cuanto al cine, confieso que me quedé prendada (y todavía lo estoy) de *2001: A Space Odyssey*, del prestigioso Stanley Kubrick. Para ese entonces no sabía mucho de las andanzas de *sir* Arthur Clarke y de los grandes maestros de este subgénero de la literatura fantástica.

Así que para el año 1978 —y mientras aplaudía el estreno mundial de *Star Wars*— continué indagando y recopilando una gran cantidad de historias, a través de algunas editoriales (Minotauro, Edhasa, Bruguera, Panther Books, Penguin y otras) y de revistas (*Amazing Stories, Fantasy & Science Fiction*). Y gracias a este material logré internarme en hábitats desconocidos e invadí los predios poblados por seres horripilantes o fascinantes que superaban cuanto había conocido en los reinos de las hadas, duendes y gnomos de los cuentos maravillosos.

Desde entonces he estado viajando a través del tiempo y he conocido millares de criaturas impresionantes que demuestran indefectiblemente que Dios es el máximo hacedor y sus diseños deliciosamente inusitados, a la vez que insólitos.

Pero otro aspecto que debo destacar, y que llegué a descubrir en este intrincado camino de exploración por la literatura universal, es que a medida que me enrubaba hacia nuevas tierras iba adaptándome a las circunstancias de mi vida en este planeta e iba creciendo a pasos vertiginosos. Y así, mientras analizaba la estructura mítica de los héroes¹, mi existencia se transformó en una aventura interminable, por no decir una “historia interminable”².

Y luego de visualizar cientos de películas y de cómics, tras analizar las incontables leyendas de los pueblos, subyacentes en cada región del universo, en cada personaje, comencé a darme cuenta de que yo era testigo de miles de acciones, que había tenido la oportunidad de convertirme en una nueva criatura, un poco menos terrícola, más cercana a la visión de un espectro (o tal vez más alienígena). Hubo días en que me sentí tan ausente de mi entorno que llegué a jurar que el prójimo me veía en forma extraña, porque yo era una

1 Recordando a *Soylent Green*, filme de Richard Fleischer (1973), basado en la novela de Harry Harrison, ¡*Make Room!* ¡*Make Room!*, que en español fue titulada *Cuando el destino nos alcance*.

2 O *La historia sin fin*, de Michael Ende.

suerte de *El extranjero* de Camus y una émula de E. T., el famoso y enternecedor extraterrestre del filme dirigido por Steven Spielberg. Hubo días en que ansié abordar un cohete espacial o manejar los comandos de la legendaria nave espacial *Enterprise* de la serie *Star Trek*, pues en aquellos tiempos, *in illo tempore* para muchos, soñar no costaba nada.

Así que al cabo de un año, al verme forzada a terminar mi obra — ya que debía dedicarme a labores menos gratas pero imprescindibles para mi subsistencia en este planeta—, experimenté una profunda depresión, pues me veía forzada a finalizar mi carrera y abandonar los predios universitarios, así como también a desligarme por completo de mis estudios literarios. Debí reingresar a mi kafkiano mundo del trabajo y tuve que optar por otros caminos, que no correspondían a los de mi vocación (que es la de fabular).

Muchos años pasé en campos tan disímiles como son los de la administración, traducción de informes y publicidad, y, muy de cuando en cuando, en la alta noche, ingresaba por la puerta del teatro mágico, “solo para locos, no para cualquiera”³, y escribía relatos breves de ficción, pero nunca más me ocupé de la ciencia ficción.

Ahora que sobrevivo en el siglo XXI, y que aparentemente tengo una obsesión escatológica propia de mi edad, las circunstancias me devuelven a las lecturas y visiones de antaño, justamente cuando casi no veo y debo ayudarme con un programa en audio especial para ciegos.

El efecto no es el mismo, pero todo tiene su encanto. Y sigo asombrándome con las maravillas que encuentro a mi paso. No me pregunten a cuántos años luz estoy en estos momentos, pero viendo a mi alrededor, cuando todos están inmersos en juegos y conversaciones con ignotas criaturas, a través de la Internet y apoyándose en una suerte de *Transformers* (wifi, *bluetooth*, MP4, USB, Palms,

3 Véase *El lobo estepario*, de Herman Hesse.

PlayStation), siento que el mundo bizarro convive conmigo y me cuesta un horror el abordarlo con serenidad.

La gran pregunta que hoy en día muchas personas se hacen (en especial los habitantes de las grandes urbes) es si lo que se vive a diario es realidad o ficción. Estamos tan compenetrados con la fantasía y el mundo virtual, que prácticamente asumimos todo lo referente a las imágenes con la misma familiaridad con la que la gente de antes se bañaba en un río o pelaba una mandarina. A decir verdad, somos consumidores impulsivos de infinidad de objetos reales e imaginarios, que llega un punto en el cual no solamente nos sentimos como depredadores de las especies que sobreviven en el planeta, sino que nos hemos convertido en devoradores insaciables de todo tipo de productos, sean de consumo masivo o no.

Así como ingerimos velozmente millares de litros de bebidas gaseosas también adquirimos y desechemos millones de discos de música, videos y películas. Para colmo de males, y a pesar de la espantosa crisis económica mundial que atravesamos, nos vemos catapultados por toneladas de basura que nosotros mismos hemos generado, como consecuencia de esta vorágine del consumo.

De este modo, las megalópolis están, por una parte, atestadas de infinidad de sofisticadas versiones de la más avanzada tecnología y por otra, de verdaderos mercados de chatarra o desechos que amanecen en plena vía pública y que obstaculizan el paso de vehículos y de peatones, convirtiéndoles en los nuevos mártires.

Semejante contraste fue previsto, explorado y denunciado tanto por futurólogos como por visionarios y artistas en épocas lejanas y recientes. Aún más, temas inherentes a la sociedad de consumo de masas y personajes representativos de la revolución de la informática fueron ampliamente desarrollados (en forma positiva o negativa) por los autores de ciencia ficción.

Lo más curioso de todo esto es que en esa primera etapa de la ciencia ficción, los monstruos, los robots y los alienígenas eran

quienes amenazaban con la destrucción de la tierra. Hoy, por el contrario, los monstruos, los extraterrestres y los robots somos nosotros.

Dentro de un conglomerado que posteriormente conformaría la ciencia ficción “adulta”, tal problemática fue brillantemente planteada de muy distintas maneras. Cabe mencionar obras como: *Metrópolis*, *R. U. R.*, *Un mundo feliz*, *1984*, *La naranja mecánica*, *Fahrenheit 451*, *Crónicas marcianas* y *El planeta de los simios*. No todas, pero algunas de ellas fueron adaptadas a versiones fílmicas de grata e impresionante recordación.

Quienes tuvimos la oportunidad de conocer este tipo de obras consideramos, en una gran mayoría, que muchos de los mitos allí presentes subsisten y mantienen su vigencia en los albores del siglo XXI, con tal poder de creación como la del rabino Loew, personaje de la novela de Gustav Meyrink, *El Gólem*, una de las leyendas que tiene una excelente versión fílmica. Ahora, con la latente posibilidad de existencia del primer clon humano, es mucho lo que se especula con la “viabilidad” de que la raza humana sea sustituida por otra, no marciana exactamente, pero si un tantín mejor que la actual terrícola.

Al regresar a mi abandonado estudio (*Las criaturas de la ciencia ficción*), decidí retomar a mis autores favoritos de entonces. Y encuentro que, a pesar de que varios de ellos han desaparecido, sus ficciones permanecen en el tiempo. Así que en estos momentos reviso las páginas que escribí y noto que los criterios y consideraciones son casi los mismos que asumí entonces y, por extraño que parezca, la gente mantiene gran fervor por los autores que allí analizo. Solo que ahora, vuelvo y repito, la realidad supera la ficción y los monstruos no están tan lejos como una creía. Al parecer, la realidad del siglo XXI ya rebasó la ciencia ficción del siglo pasado.

ILIANA GÓMEZ BERBESÍ
Caracas, 15 de abril de 2012

PRIMERA PARTE

**CIENCIA FICCIÓN:
VIAJE ALREDEDOR DEL GÉNERO**

DIFICULTADES PARA UNA DEFINICIÓN

DIVERSAS DEFINICIONES DE CIENCIA FICCIÓN

Judith Merrill, autora norteamericana de varias antologías de ciencia ficción, ha ofrecido una definición de este género, que el filósofo argentino Pablo Capanna considera como una de las más acertadas: “Ciencia ficción es la literatura de la imaginación disciplinada”⁴.

La ciencia ficción ha sido ubicada dentro de la literatura fantástica, por el hecho de utilizar elementos, temas y motivos que de un modo u otro aparecen en distintas formas dentro de la propia literatura fantástica, como, por ejemplo, en los cuentos folclóricos y en los relatos de terror. Pero la imaginación desplegada por los autores va guiada por una técnica narrativa que se basa en los métodos de análisis científicos, los que a su vez deben mucho a la filosofía y en especial a la lógica.

Es por la forma de construcción narrativa, más que por los elementos novedosos de índole científico, que la ciencia ficción tiene una deuda de parentesco con el relato científico. Al respecto, Tzvetan Todorov clasifica a la ciencia ficción dentro de lo maravilloso-instrumental y señala el vínculo inicial entre la ciencia ficción y el relato científico:

Una tercera variedad de lo maravilloso podría ser llamada lo maravilloso instrumental. Aparecen aquí pequeños *gadgets*, adelantos técnicos irrealizables

4 Pablo Capanna, *El sentido de la ciencia ficción*, Columba, Buenos Aires, 1966, p. 14.

en la época descrita, pero después de todo perfectamente realizables. (...) Lo maravilloso instrumental nos llevó muy cerca de lo que se llamaba en Francia, en el siglo XIX, lo maravilloso científico, y que hoy se denomina ciencia ficción. Aquí, lo sobrenatural está explicado de manera racional, pero a partir de leyes que la ciencia contemporánea no reconoce. (...) Se trata de relatos en los que, a partir de premisas irracionales, los hechos se encadenan de manera perfectamente lógica. Poseen, asimismo, una estructura de la intriga, diferente de la del cuento fantástico⁵.

Siguiendo la idea de Judith Merrill, en cuanto a lo de “imaginación controlada”, el escritor Boris Vian también coincide en señalar que precisamente en eso radica la diferencia entre ciencia ficción y relato fantástico.

Con relación a lo fantástico, la ciencia ficción es extrapolación más que invención, pero invención dentro de la extrapolación, en lugar de invención no controlada. (...) Un elemento nuevo que aparece en una situación clásica es uno de los términos de la ficción. Una situación clásica en la cual, por ejemplo, de golpe, podemos retroceder en el tiempo⁶.

Con el objeto de elaborar su narración y plantear situaciones conflictivas, bajo la forma de cuentos y novelas, el narrador de ciencia ficción tiene que crear un cosmos similar al nuestro, pero con ciertas modificaciones, inadmisibles para la lógica actual, o que niegan los hechos marcados por la historia. En esto consiste la extrapolación,

5 Tzvetan Todorov, “Lo extraño y lo maravilloso”, *Introducción a la literatura fantástica*, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1974, pp. 70-71. Para este autor hay una semejanza de técnica narrativa entre *La metamorfosis* de Kafka y algunos de los mejores relatos de ciencia ficción. Es el proceso de adaptación, el paso de lo sobrenatural a lo natural: “En *La metamorfosis* se trata de un acontecimiento chocante, imposible, pero que, paradójicamente, termina por ser posible. (...) Los mejores textos de ciencia ficción se organizan de manera análoga. Los datos iniciales son sobrenaturales: los robots, los seres extraterrestres, el marco interplanetario. El movimiento del relato consiste en hacernos ver hasta qué punto esos elementos maravillosos están, de hecho, cerca de nosotros y son parte de nuestras vidas” (*ibid.*, cap. 10, p. 204).

6 Boris Vian, “Los nuevos cuentos de hadas”, en VV. AA., *Ciencia ficción: la otra respuesta al destino del hombre*, Timerman, Buenos Aires, 1976, p. 91.

o la “variación de una idea”, introducida desde el comienzo del relato. Tomando un modelo de universo, se introducen cambios en él y se va tejiendo la trama, de acuerdo a lo que el autor supone que sucedería si eso fuese verdad; así observamos las situaciones y los efectos que tales variantes producen en nuestro mundo y en qué medida tenemos la posibilidad de llegar a conocer ese cambio. La “variación de una idea” consistiría en tomar un lugar común y “darle la vuelta” al desarrollarlo en un relato.

Este método es similar al de la “reducción al absurdo”. De acuerdo a ella, tenemos originalmente una situación o una idea que deseamos demostrar que es cierta, pero que no logramos hacer por una vía directa de deducción lógica. Entonces, acudimos a la vía contraria: negamos la proposición que dice que la situación planteada antes es verdadera. Y a partir de allí deducimos los siguientes pasos a que nos conduce esta negación. Al final de este proceso de deducción llegamos a una conclusión que contradice a la negación, por consiguiente, la afirmación, la proposición inicial que suponíamos como cierta, está demostrada.

Por reducción al absurdo, un autor de ciencia ficción negaría la conocida proposición: “Todo hombre es mortal”, y diría: “Existe por lo menos un hombre que no es mortal”. Luego comenzaría a imaginar cómo sería ese hombre que no es mortal, lo que le sucedería y lo que significaría para el resto de la humanidad encontrarse con un hombre que no es mortal.

Es por eso que se considera que la libertad del autor de este género tan controversial es relativa; si bien se puede escoger entre múltiples ideas y elementos narrativos, así como hacer los cambios más insólitos, la situación debe seguir un orden de acontecimientos que obedezca a la idea de causa-efecto. Ninguna secuencia estará dada al azar, sino como una deducción lógica de una secuencia anterior. La calidad de una obra radicaré entonces en el esfuerzo que el autor realice, para darle una consistencia de “verdad” a un

mundo imaginario. Ese mundo deberá obedecer a una coherencia tanto en la descripción como en la narración.

Es esta la idea que señala un crítico como Joseph Patrouch, cuando considera que: “Ciencia ficción es aquella literatura que examina científicamente mundos o medios ambientes paralelos, admisibles para la consciencia humana”⁷.

Pero una definición de este tipo también podría aplicarse al relato científico, pues por sus características obedecería a la misma idea expuesta por Patrouch. Y es que este crítico define a la ciencia ficción de acuerdo a su forma de narrar y de describir el ambiente. Elementos que la ciencia ha tomado de los modelos de utopías científicas y el género de anticipación.

Louis Murrail dice lo siguiente: “Se considera generalmente a la ciencia ficción —aunque esta definición sea limitativa al punto de formarse frágil— como el arte de llevar la especulación, con caracteres más o menos científicos, hasta los niveles de un futuro cualquiera”⁸.

Por supuesto que la definición es limitativa. Con ella se vincula a la ciencia ficción con las narraciones que dan una visión futura del mundo, y muchas veces se descarta la posibilidad de que los universos de la ciencia ficción estén situados en el pasado o en el presente. Por otro lado, no todos los autores de este género se interesan por realizar predicciones, pronósticos, ni mucho menos convertirse en futurólogos.

Esta última definición podría aplicarse a un grupo de autores interesados en los aspectos sociológicos y en hacer crítica de costumbres de la sociedad actual, comparándola con una supuesta

7 Joseph Patrouch, *The Science fiction of Isaac Asimov*, Panther Books Ltd., Londres, 1976, p. 15. El capítulo corresponde a una publicación de la revista francesa *L'Ecran* sobre una mesa redonda en torno a la ciencia ficción, en la que intervinieron Boris Vian, el crítico André S. Labarthe y el director de cine Pier Kast.

8 *Ibid.*, p. 98.

sociedad futura. La idea de que muchos autores de ciencia ficción son una especie de profetas no es descabellada. En ocasiones, una *obra de anticipación* ha mostrado los horrores de una civilización mecanizada y ha prevenido a los lectores contra los errores en que cae la humanidad cada cierto tiempo. Mas no es ese el único enfoque del género en cuestión. Ni tampoco el autor está interesado en describir con exactitud los próximos viajes a la Luna.

Es tal la diversidad de temas que aborda el género y tal la confusión que las editoriales han hecho de los relatos de ciencia ficción, al ubicarlos en otras categorías, que los autores de antologías difícilmente dan una definición categórica y cuando lo hacen aluden a ciertas “propiedades” de la ciencia ficción.

Nosotros diríamos que no es una cosa, sino algo que se está haciendo, pero que tiene sus perfiles; que es algo del presente, que fue del pasado y que será del porvenir (...). Pero no sabemos más, porque previamente a toda definición de una cosa debe existir el conocimiento de la cosa. Los epicúreos consideraban que de las cosas salían pequeñas imágenes, ídolos, como ellos lo llamaban, que venían a herir al sujeto, y que así se producía el conocimiento, pero a nosotros no nos llegan todavía esos ídolos. Por eso preferimos la frase poética del escritor colombiano René Rebetez: “la ciencia ficción es la cuarta dimensión de la literatura”⁹.

Habría que preguntarse cuáles son las tres primeras dimensiones de la literatura y, si están en relación con las dimensiones del mundo real, debemos tener en cuenta que la cuarta dimensión es el tiempo, y que la ciencia ficción no termina allí, sino que explora muchas otras dimensiones. Podría decirse que el espacio de la ciencia ficción es N-dimensional. Quizá lo que se podría añadir en defensa de Rebetez es que la cuarta dimensión, el tiempo, no se puede representar gráficamente.

9 Óscar Hurtado (pról. y sel.), *Narraciones de ciencia ficción*, Miguel Castellote Editor, Madrid, 1971, p. 7.

No obstante, es muy sincero el prologuista cuando manifiesta que todavía no posee el conocimiento de la cosa, porque no le han llegado los rayos de ese conocimiento. A lo mejor cuando le lleguen, no va a poder levantarse para decirlo.

Más acertado es el comentario del crítico Robert Louit:

Es difícil decir qué es esta literatura nueva, proliferante y multiforme, pero es fácil decir qué cosa no es: ni novela literaria burguesa, psicológica, autobiográfica o idealista, preocupada en describir a los seres y sus relaciones, preocupada por los estados del alma (novelas, por otra parte, que siguen apareciendo como lo prueba la lectura del sumario en cualquier revista literaria); ni la supervivencia, en una versión más sofisticada de un género popular que mezclaba el wéstern y sus peripecias con la pistola desintegradora. A decir verdad, es la novela burguesa (vanguardia incluida) que comienza a aparecer hoy como “literatura de género” con sus acciones seguidas escrupulosamente, su temática y sus constantes¹⁰.

CAUSAS DE LA CREACIÓN DE UNA CRIATURA CONFUSA

Si en las ciencias puras existen varios procedimientos para definir con exactitud cualquier objeto real o incluso imaginario, como es el caso de los números, en otras áreas del conocimiento surgen problemas cuando se intenta establecer conceptos, tales como la belleza, la justicia, el odio. Pues no existe un común acuerdo ni criterio fijo para dichas definiciones. Por lo tanto, abundan las ambigüedades y la mente humana vive inmersa en ellas.

Las causas son múltiples. En el campo del lenguaje, específicamente en el de las relaciones semánticas, tenemos dos vertientes: la polisemia y la homonimia. La polisemia de un nombre es la presencia de varios significados, generalmente similares o relacionados entre sí, para una sola forma fónica. Por homonimia se entiende que una forma fónica se escribe o se pronuncia exactamente igual a otra, pero sus significados son diferentes.

10 Robert Louit, “La ciencia ficción anglosajona”, en VV. AA., *op. cit.*, p. 15.

Pero hay muchas otras causas de diversa índole que favorecen la ambigüedad de las palabras. Las limitaciones, las censuras políticas y religiosas, los intereses creados (una forma de censura económica), las rivalidades, la falta de criterios de información, los tabúes y los prejuicios han ocasionado en todas las épocas la tergiversación de las cosas que van surgiendo y que resultan revolucionarias al medio.

Un buen porcentaje de la información que llega al lector es de carácter tendencioso. Aun cuando la información llegue al público en estado original, existe en el lector una herencia cultural, un cúmulo de creencias y prejuicios que le hacen desconfiar de cualquier literatura que no se adapte a los cánones tradicionales. En tal sentido, la ciencia ficción ha sido víctima de interpretaciones erróneas y se le ha confundido con otros géneros, que van desde la novela de suspenso hasta la novela política y los bestiarios.

Para empezar, el término ha estado sujeto a una serie de variantes en diversos idiomas, al punto que lo que en inglés se denomina *science-fiction*, en italiano se rotula como *fantacienza*.

El término mismo de *science-fiction*, conferido a este género por Hugo Gernsback en su revista *Amazing Stories* (1927), sirvió para presentar relatos que acentuaban el novedoso aspecto científico de la época en los Estados Unidos de Norteamérica. Y en esta etapa de su nacimiento, dicho término sirvió para denominar toda clase de narraciones que se inspiraban en los marcianos, los viajes espaciales y los misterios del futuro.

A esta situación, debe añadirse el hecho de que los mismos autores de ciencia ficción pura, a menudo han sido presionados por sus editores a variar su estilo y a darle a sus relatos toques de “brujería” y de especulación poco seria para incrementar las ventas de sus textos.

Por otra parte, los oponentes a las revistas *pulp*¹¹ también contribuyeron a limitar la riqueza temática de la ciencia ficción, para

11 Con la revista *Weird Tales*, y en general a partir de 1927, aparecen una serie de revistas relativamente económicas, de empastadura muy ordinaria, en donde se combinan

clasificarla como narración de divulgación científica. Ese fue el caso de la revista *Astounding Stories*, fundada por John Campbell, editor este que luchó tenazmente para conferirle más seriedad a estos relatos y diferenciarlos de las historietas de aventuras, pero que terminó dándole una enorme importancia a los *gadgets* y a las novelas sociológicas.

En definitiva, el hecho de que la ciencia ficción se valga de elementos de la más variada procedencia, de temas, personajes y elementos de la cultura para configurar sus universos y darle mayor interés a la trama, no es motivo suficiente para incluir a la ciencia ficción dentro de una determinada corriente o excluirla de otra. Pero son muchos los intereses detrás de esta bella damisela y muchas las interpretaciones poco acertadas, que la asocian a determinadas corrientes filosóficas.

Habría que añadir que la mayor parte de las mejores narraciones de ciencia ficción permanecen totalmente desconocidas al público no solo por el interés de los distribuidores de libros en ofrecernos *best sellers* y subliteratura, sino también por cierta animadversión que existe de parte de algunos intelectuales, siendo muchos los que tildan a la ciencia ficción como literatura de evasión o “una típica historia sobre platillos voladores”.

En cuanto al problema del lenguaje, hemos visto cómo la ciencia ficción presenta una situación de polisemia, pues, a juzgar por las circunstancias, son ya demasiadas las obras que se hallan catalogadas dentro de este subgénero, cuando en realidad pertenecen a cualquier otro.

Y según las diversas acepciones que ha tomado la palabra en cuestión, a estas alturas, será más conveniente comenzar a observar las fuentes y las propiedades de la “materia”, en especial sus diferencias

las fantasías eróticas, el wéstern, las ciencias ocultas y las maravillas del futuro, que en ocasiones inspiraron a excelentes autores de ciencia ficción. Cf. Isaac Asimov, *La edad de oro de la ciencia ficción*, Martínez Roca, Barcelona (Esp.), 1976.

con otros géneros, a fin de obtener una visión más o menos ajustada de su cuerpo, así como también del funcionamiento de esta insólita criatura, tan insólita como el hombre mismo.

PRECURSORES DE LA CIENCIA FICCIÓN

Casi todos los críticos coinciden en atribuirle a la ciencia ficción antecedentes muy remotos, por ser muchos los temas y elementos utilizados por los escritores de este género que proceden de culturas milenarias.

Se podría empezar con las literaturas no occidentales y mencionar como ejemplo el *Ramayana*, en donde aparecen unos carros voladores en el que viajaba Rama. Porque es un hecho que la ciencia ficción trabaja con numerosos aspectos de la mitología y ofrece una versión ajustada a nuestra época.

Dentro de la mitología griega cabe mencionar la historia de Ícaro, hijo del arquitecto e inventor Dédalo, personaje legendario a quien el rey Minos encarga la construcción de un laberinto, para encerrar en él al Minotauro. Dédalo construye unas alas que facilitan, a él y a su hijo, la salida. Pero como las alas son de cera y el hijo es imprudente, al no escuchar los consejos de su padre, Ícaro se acerca al sol, las alas se derriten y como consecuencia se estrella en el mar.

Numerosos relatos de ficción continúan inspirándose en Ícaro para presentarnos a los astronautas y sus sueños de exaltación.

El escritor y crítico de ciencia ficción L. Sprague de Camp, en su libro *Science-Fiction Handbook*, se extiende sobre los posibles precursores del género y señala a autores como Platón, creador del mito de la Atlántida y autor de *La República*. El filósofo argentino Pablo Capanna¹² tiene la misma opinión, y destaca la forma como

12 Véase P. Capanna, *op. cit.*, pp. 56-57 y 235-236.

Platón plantea la noción del alma y el origen del mundo, empleando para ello la dialéctica. Platón culmina sus pasajes con un mito que sirve como recurso ilustrativo, como un grupo de imágenes que permiten explicar una situación determinada. Logra en sus diálogos la armonía entre una belleza de estilo y una lógica rigurosa, concediéndole preferencia al aspecto especulativo de la doctrina socrática. En *La República* compara las necesidades del Estado con las del individuo; concluye con la opinión de que es necesario eliminar el concepto de propiedad privada y la noción tradicional de las familias, para construir una sola familia común. Por estos detalles se considera a Platón como uno de los antecedentes del marxismo utópico, de la utopía, del relato científico y de la ciencia ficción moderna.

Sprague de Camp también menciona a un autor de la comedia griega: Aristófanes. En su pieza *Las aves* (414 a. C.) aparecen dos personajes que intentan construir una ciudad fronteriza entre el cielo y la tierra, para separar a los hombres de los dioses e impedir que aquellos tengan acceso al mundo divino, sin solicitar el consentimiento de los constructores de la ciudad.

En cuanto al tema de los viajes interplanetarios, la mayoría de los genealogistas reconocen al sirio Luciano de Samósata, quien vivió en el mundo griego del siglo II a. C. Acerbo crítico de los prejuicios del mundo antiguo, Luciano se da a la tarea de ridiculizar las utopías del período helenístico:

Al conocer a todos estos¹³ no pude en absoluto censurarles sus mentiras siendo que ello se había convertido ya en algo ordinario a los filósofos¹⁴, pero lo que me extrañó fue que pensarán que sus engaños pasaran inadvertidos. Por eso mismo, aspirando yo también por ambición a dejar alguna obra, y para no ser el único que no hubiese aprovechado la libertad de inventar historias,

13 Luciano alude a Ctesias, médico e historiador del siglo IV a. C., quien relató sus aventuras en Persia y en la India; se refiere, asimismo, a Yambulo, autor de una utopía recogida en Diodoro.

14 Hace alusión a Platón, en especial a su obra *La República*.

puesto que no podía contar ninguna verdadera —pues nada memorable me ha sucedido— decidí recurrir al engaño, pero con más honradez que los demás¹⁵.

Luciano nos ofrece algunos datos curiosos sobre los habitantes de la Luna:

En primer lugar, sus habitantes no son engendrados por mujeres, sino por varones: en efecto, se casan con hombres y ni siquiera conocen el nombre de mujer. Hasta los veinticinco años cada uno es su esposa, y después se convierte en marido; no llevan a sus hijos en el vientre sino en las pantorrillas (...). Cuando envejecen no mueren, sino que se disuelven como el humo y se transforman en aire. (...) Entre ellos se considera hermoso al que es calvo y carece de vello, en cambio sienten repugnancia por los seres velludos. (...) En cuanto a sus ojos, no me atrevo a explicar cómo los tienen, para que no se crea que miento por lo increíble del relato. Sin embargo, lo diré: los tienen móviles y cuando quieren se los quitan y los guardan hasta que necesitan ver¹⁶.

En cuanto a las utopías del Renacimiento, estas toman sus fuentes no solo de las ideas de Platón, sino también del pensamiento de los profetas hebreos, que en el Antiguo Testamento proponían modelos perfectos de sociedades regidas por el bien y la justicia; Amós e Isaías¹⁷ condenaban la corrupción de los gobernantes y pronosticaban su desaparición para dar paso a una sociedad más justa, en contacto con Dios.

San Agustín (354-430) retoma estas ideas en su *Ciudad de Dios* y aboga por una utopía en la que desaparezcan la propiedad privada

15 Luciano de Samósata, *Historia verdadera*, col. Maldoror, n.º 24, Labor, Barcelona (Esp.), 1874, pp. 24-25.

16 *Ibid.*, pp. 35-38.

17 Isaías 35,1: “El desierto y la región árida se alborozarán, y la llanura desértica estará gozosa y florecerá como el azafrán”. Isaías 35,7: “Y el suelo abrasado por el calor se habrá puesto como un estanque lleno de cañas y el suelo sediento como manantiales de agua. En el lugar de habitación de los chacales, un lugar de descanso para ellos, habrá hierba verde con caña y papiros”. San Juan describe también a la Jerusalén celeste en el Apocalipsis: “Ciudad santa que descende del cielo, cuyos muros y fundamentos son piedras preciosas” (Apocalipsis 21, 10-18).

y exista una verdadera comunión de los hombres, basándose en el amor a Dios.

Inspirándose en las crónicas de los viajeros al Nuevo Mundo y en la leyenda de El Dorado, el inglés Tomás Moro escribe, en 1596, *Utopía* (etimológicamente “ningún lugar”, en griego), nombre de una isla que ofrece una forma de vida organizada a la perfección, pero que es, sin duda, un sueño.

Una utopía diferente será la de Francis Bacon (1561-1626). Redacta *La Nueva Atlántida*, que presenta una ideal sociedad de científicos, y que se diferencia de las utopías de Platón y Moro por su precisión científica y por la introducción de adelantos técnicos de la época, muy en especial los inventos de máquinas que contribuyen al bienestar y al progreso de la sociedad.

En 1602 el monje dominico Tommaso Campanella (1568-1639) publica *Civitas Solis (La ciudad del sol)*, una sociedad utópica administrada por sacerdotes, ubicada en la idílica ciudad de Taprobana, en Ceilán. Campanella aporta avanzadas ideas pedagógicas, como lo es el proyecto de una educación integral, para lo cual se emplearían series de pinturas colocadas en las murallas de Taprobana, con explicaciones de las nociones científicas, históricas y religiosas indispensables. Se trata de uno de los primeros sistemas visuales de la enseñanza.

En ese mismo siglo, Johannes Kepler elabora una obra póstuma, *Somnium Astronomicum*, historia de carácter fantástico sobre un viaje a la Luna, lugar en donde viven seres con forma de serpientes, que se ocultan en cavernas dentro de los cráteres hasta que anochece.

John Wilkins publica, en 1638, su *Descubrimiento de un nuevo mundo en la Luna*, donde menciona a Arquitas el Pitagórico, al asegurar que un vehículo similar a la paloma de madera que volaba, construida por este, será lo que nos conduzca hasta la Luna¹⁸.

18 Arquitas el Pitagórico: Astrónomo y geómetra que vivió en Tarento y murió en 397 a. C. Se le considera el inventor de la polea y el tornillo.

En 1649, el francés Cyrano de Bergerac escribe *Historia cómica de los Estados e Imperios de la Luna*, tomando algunas ideas de la utopía de Campanella y exponiendo con desmesurada fantasía y un tono humorístico los detalles de una sociedad científica en la Luna.

El padre Atanasio Kircher redacta, en 1656, *Itinerarium exstaticum*, y caracteriza humorísticamente a los seres de otros mundos, de acuerdo a las propiedades que los antiguos han atribuido a cada planeta.

Ya en pleno siglo XVIII, encontramos en *Los viajes de Gulliver*, de Jonathan Swift, una crítica a la burguesía que en aquel momento pretendía colonizar el Nuevo Mundo. Esta obra contiene ciertos elementos antiutópicos que prefiguran los relatos de ciencia ficción. También en esta narración, Swift enfrenta a su protagonista con unos caballos racionales —los houyhnhnms¹⁹—, habitantes de una isla, y que se consideran como los precursores de los perros inteligentes de Stapledon y Simak.

De este modo, veremos cómo las utopías pasadas han inspirado a una corriente optimista de la ciencia ficción, que conserva la fe en el futuro, en la existencia de un mundo mejor, mientras que las antiutopías aportan importantes recursos a otra corriente, de carácter pesimista, dentro de la ciencia ficción y que desconfía de la inteligencia humana, de acuerdo a las amargas experiencias del pasado.

Progresivamente, las utopías ceden el paso a las antiutopías. La obra de Samuel Butler, *Erewhon* (*nowhere* al revés, “ninguna parte”) expone el temor de que las máquinas lleguen a ser más poderosas que el hombre. El tema se remonta a períodos anteriores, pero este autor inspirará a un buen número de autores de novelas de anticipación. Cabe mencionar aquí a Yevgueni Zamiatin (Eugène Zamiatine) y su novela *Nosotros* (1924), en la que se describen los aspectos negativos

19 “La palabra ‘houyhnhnm’, en su lengua, significa ‘caballo’ y etimológicamente equivale a ‘perfección de la naturaleza’” (Jonathan Swift, *Los viajes de Gulliver*, cap. III, Biblioteca Básica Salvat, Barcelona [Esp.], 1970, p. 148).

de un mundo en crisis, en donde el poder dictatorial del gobierno coarta la libertad individual.

De Zamiatin recibe considerable influencia el británico Aldous Huxley, autor de *Mono y esencia* y *Un mundo feliz*. En esta última novela se describe una sociedad altamente industrializada, que crea a los individuos que componen dicha sociedad en las probetas del laboratorio y que rechaza todos los valores del pasado, esto es, los valores de la familia, de la religión y del arte.

Por otra parte, el tema de los viajes a la Luna y al centro de la Tierra seguirán siendo tratados por autores como Edgar Allan Poe, Julio Verne, H. P. Lovecraft y H. G. Wells, de quienes hablaremos posteriormente en otro capítulo.

Las antiutopías continúan y así podemos mencionar a un autor checo, Karel Čapek, a quien también se le atribuye el nacimiento de la palabra “robot”, en su pieza teatral *R. U. R.* En 1935 escribe *La guerra de las salamandras*, obra que presenta a una nueva raza, las salamandras, que será explotada por un hombre poderoso hasta que llega el día en que las salamandras proliferan y terminan ellas dominando a los hombres. La novela se considera una sátira del imperio nazi.

Una de las novelas de anticipación más pesimistas es *1984*, del inglés George Orwell, publicada en 1949. La sociedad de *1984* está regida física y mentalmente por un gobierno totalitario, representado por el Big Brother, personaje que se inmiscuye en la vida privada de cada ciudadano. El protagonista lucha contra este poder, pero acaba sucumbiendo y “amando” al Big Brother.

Desde el punto de vista histórico, la ciencia ficción se inicia en 1927 en Estados Unidos, cuando el luxemburgués Hugo Gernsback bautiza al género en su revista *Amazing Stories*.

En cuanto a los antecedentes del robot, los detalles se expondrán en el capítulo VI.

DIFERENCIAS ENTRE CIENCIA FICCIÓN Y OTROS GÉNEROS

CIENCIA FICCIÓN Y EL RELATO CIENTÍFICO

El siglo XIX fue eminentemente progresista, debido a una serie de descubrimientos científicos y al surgimiento del positivismo. Fue la época de los electrodos, de las pilas, de los conductores de los circuitos eléctricos, de los galvanómetros y de las “curas magnéticas” de Mesmer²⁰. Experimentando el resultado de este movimiento científicista del siglo, Edgar Allan Poe (1809-1849) refleja en buena parte de su obra lo que estaba sucediendo alrededor.

Había en Poe una fascinación por la investigación lunar y la cosmología de Newton; gustaba de combinar el juego de las matemáticas con el misticismo e instaura un género que evoca el terror del futuro, al prever el colapso de una tecnología indebidamente aplicada.

Es uno de sus relatos más célebres, “La verdad sobre el caso Waldemar”. Un médico hipnotiza a un moribundo, en un intento de detener el proceso de la muerte. Y cree lograrlo, hasta que el enfermo despierta y se desintegra totalmente.

En “Revelación mesmérica” anticipa las técnicas hipnóticas de Charcot y los métodos psicoanalíticos de Freud.

20 Mesmer, nacido en Alemania en 1733, elaboró una teoría sobre el poder curativo del magnetismo animal y la aplicó en Francia (con relativo éxito) a numerosos pacientes.

Poe no es popularizador de la ciencia; sencillamente, él analiza con rigurosidad científica una situación planteada. Y además denuncia los errores de muchos de estos métodos científicos.

Poe también gustaba de desenmascarar los trucos que los charlatanes exhibían en las ferias. Su ensayo *El ajedrecista* (1836) ofrece todas las pruebas necesarias para demostrar que el turco jugador de ajedrez del barón Von Kempelen no es un auténtico autómatas, sino un muñeco accionado interiormente por un hombre.

Como una crítica a la civilización mecánica, cabe mencionar la “Breve charla con una momia” (1845) y “El coloquio de Monos y Una”. Poe fue el hombre que tuvo notable interés por conocer los mecanismos y los ingenios de los inventos de su época, pero paulatinamente se inclinó por observar el aspecto terrorífico a que dichos inventos conducían.

Julio Verne (1828-1905), considerado al igual que H. G. Wells como fundador de la ciencia ficción, contribuyó con sus novelas de carácter didáctico a popularizar temas científicos entre la juventud. Su primera novela de este tipo, *Cinco semanas en globo*, aparece en 1863. Verne tiene fe en el progreso científico y se anticipa a las narraciones conocidas como *gadget stories*, así como a la ciencia ficción rusa.

Se ha hablado mucho de las predicciones que Verne señala en sus novelas; no obstante, hay en sus obras ciertas imprecisiones y, además, muchas de las cosas novedosas que menciona ya se conocían para la época en las esferas científicas.

A pesar de que su obra consagrada constituye una defensa de la ciencia, Verne tiene una novela que enfoca el lado negativo de esta: *El eterno Adán*. En ella, un sabio halla un manuscrito que narra los acontecimientos de un grupo de hombres, que se salva de la destrucción de la tierra, al refugiarse en un barco que llega a un continente abandonado. Provistos de todos los conocimientos

científicos necesarios, los hombres fundan una comunidad, pero luego caen en la barbarie y así comienza el ciclo de la historia humana.

De sus obras más conocidas, muchos autores de ciencia ficción han tomado algunos motivos, destacándose: *La isla misteriosa*, *De la Tierra a la Luna*, *20 000 leguas de viaje submarino*, *Viaje al centro de la Tierra* y *El eterno Adán*.

El inglés H. G. Wells (1866-1946) supera a Verne tanto en temas como en estilo. A diferencia de este, Wells fue pesimista con respecto al progreso científico. En 1894 escribe *The Chronic Argonauts*, título que luego cambió por *The Time Machine* (*La máquina del tiempo*), en la cual nos ofrece una versión diferente del tema de la flor de Coleridge²¹. El protagonista viaja al futuro en una máquina de tiempo; en contacto con otras civilizaciones, recibe unas flores y regresa con ellas como único testimonio de su travesía. La novela de Wells finaliza con el motivo de las flores, marchitas pero junto a su corazón:

Y he conservado, para mi consuelo, dos extrañas flores blancas, retorcidas ahora, ennegrecidas secas y frágiles, para atestiguar que cuando la inteligencia y la fuerza hayan desaparecido, la gratitud y la mutua ternura sobrevivirán aún en el corazón del hombre²².

Jorge Luis Borges establece una comparación entre Verne y Wells y señala la madurez de Wells en el tratamiento de sus obras, así como el gran poder imaginativo del inglés, que no solo manejaba temas verosímiles y probables sino también asuntos fantásticos. Pero además de estos detalles, Borges tiene otra razón para defender a Wells:

En mi opinión, la procedencia de las primeras novelas de Wells, *The Island of Dr. Moreau*, verbigracia, o *The Invisible Man*, se deben a una razón más

21 Jorge Luis Borges en *Otras inquisiciones*, en el ensayo titulado “La flor de Coleridge”, señala una parte del texto del poeta inglés (siglo XVIII): “Si un hombre atravesara el Paraíso en un sueño, y le dieran una flor como prueba de que había estado allí, y si al despertar encontrara esa flor en su mano... ¿entonces qué?”.

22 H. G. Wells, *La máquina del tiempo*, Zero, Madrid, 1971, p. 122.

profunda. No solo es ingenioso lo que refieren; es también simbólico de procesos que de algún modo son inherentes a todos los destinos humanos²³.

La ciencia ficción se beneficia de los aportes de los escritores antes mencionados, que iniciaron el relato científico y que fueron avanzando hacia una dimensión más compleja, más responsable del significado de su labor visionaria.

Pero hay que advertir que la ciencia ficción difícilmente tiene fe en la religión llamada ciencia, ya que este género actualmente está en ruptura con todos los valores de la sociedad actual.

A la novela científica se le debe el haber abierto el camino para una nueva forma de novelar, tomando como base los antiguos modelos utópicos y usando el método científico para el desarrollo de la trama. La novela científica ha aportado sus creaciones, la elaboración de mundos extraños pero probables.

Sin embargo, la ciencia ficción plantea una problemática que trasciende lo científico al explorar los conflictos y necesidades del hombre, quien no ignora los adelantos de su civilización, pero que se afana en la búsqueda de una solución a la crisis de su existencia.

CIENCIA FICCIÓN Y EL RELATO DE TERROR

Puede decirse que, por unanimidad, los escritores de ciencia ficción consideran la existencia de fuertes nexos de parentesco entre sus relatos y los de terror.

Los relatos de terror tuvieron una gran difusión durante el período de la novela negra inglesa (*the gothic tale*), a fines del siglo XVIII y comienzos del siglo XIX. Entre los primeros narradores podemos citar a William Beckford con su *Vathek* (1781), una fábula sobre el califa Vathek, quien erige una torre babilónica con el objeto de conocer los planetas, los cuales anuncian la llegada de un ser misterioso proveniente de una tierra lejana, quien le deja un manuscrito

23 J. L. Borges, "El primer Wells", *op. cit.*, p. 91.

ininteligible. Tras ardua investigación, el califa se entera de las maravillas de ese mundo, que se halla en el interior de la tierra. Un día se abre la tierra y el personaje encuentra el Alcázar del Fuego Subterráneo, en donde también se halla el infierno.

Dentro de la novela negra inglesa se destacan: Ann Radcliffe (1764-1823); M. G. Lewis (1775-1818); C. R. Maturin (1782-1824), y Mary Shelley (1797-1851), la autora de *Frankenstein*.

Todos estos autores pertenecen a una corriente romántica en ruptura con una sociedad, que surgía al imponer teorías tales como el racionalismo y el cientifismo. Sus obras enfocan lo extraño y lo sobrenatural como una forma de rechazo al raciocinio exacerbado de la burguesía, clase que intentaba acabar con las reminiscencias medievales del pasado. Por este motivo, estos narradores se inspiran en ambientes de la época anterior (castillos, bosques, fantasmas). No faltarán los vampiros, la oscuridad y la luna.

Un escritor romántico alemán que se inspira en lo sobrenatural es E. T. A. Hoffmann. En sus relatos trabaja el tema del desdoblamiento, los lentes, los reflejos. Hoffmann se inspira también en los autómatas y en el vampirismo. Hay que citar como ejemplo a “La princesa Brambilla” y “El arenero”.

Básicamente, la novela de terror rechazará toda explicación racional a los fenómenos observados y siempre se hallará la idea de un determinismo efectivo de fuerzas ajenas a la razón.

El mismo Edgar A. Poe se convierte en el gran maestro del horror. Sus *Narraciones extraordinarias* dependen más de lo extraño que de lo maravilloso. Poe describe las reacciones de las personas ante el peligro y la angustia de lo desconocido. Y es esta descripción minuciosa la que produce una tensión insoportable en el lector.

Otro escritor norteamericano de este siglo, a quien los escritores de ciencia ficción le deben muchos elementos de inspiración, es Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)²⁴.

24 Sobre Lovecraft, Hoffmann y Poe véase a T. Todorov, *op. cit.*, caps. 2, 3 y 4.

Continuando la visión sombría de Poe, Lovecraft se basa en leyendas remotas y trata de mostrarnos una realidad que está fuera del mundo cotidiano y que a menudo se aparece, en forma muy velada, durante el sueño:

Este mundo fue hace mucho habitado por razas diferentes a la nuestra. Como consecuencia de la práctica de la magia negra, ellas perdieron su poder y fueron expulsadas de la Tierra. Pero persisten en vivir en el espacio, merodean por las cercanías de nuestro mundo, siempre listas a retomar posesión de nuestra Tierra²⁵.

Semejantes ideas subsisten en *Los mitos de Cthulhu* y *El color que cayó del cielo*. En el primer relato, los seres que vivieron en la antigüedad aún duermen en la ciudad hundida de R'lyeh y continúan viviendo gracias al culto orgiástico de algunos hombres. Los seres son monstruos marinos que de cuando en cuando salen a la superficie y pueblan la ciudad de Innsmouth.

Al respecto, Pablo Capanna manifiesta:

Los mitos de Cthulhu, cuyo aspecto religioso es digno de análisis, se vinculan con la ciencia ficción en cuanto Lovecraft, que había pasado por el ocultismo y se había desengañado de él, los construyó sobre la base de premisas naturales, casi materialistas²⁶.

Y Jacques van Herp dirá:

El universo de Lovecraft es un universo puramente medieval con sus múltiples secretos, sus cultos secretos evocadores del *sabbat*, los cuchicheos, el terror de la noche, la impotencia y el aplastamiento de los personajes frente a esas fuerzas que son las dueñas reales de nuestra tierra²⁷.

25 Citado por A. Derleth, "Something About Howard Phillips" (prefacio), en H. P. Lovecraft, *Best supernatural stories*, World Publishing Co., 1945, s/p. [Texto traducido por la autora. N. del E.]

26 P. Capanna, *op. cit.*, p. 93.

27 Jacques van Herp, "Cómo nacieron sus monstruos", en VV. AA., *op. cit.*, p. 151.

La ciencia ficción necesita, para construir mundos imaginarios, del recurso de lo extraño; y con el fin de conferirle interés a sus descripciones, mantiene el suspenso inicial presentando visiones de objetos o seres que evocan a nuestros monstruos mitológicos y a los fantasmas medievales. Pero la sensación de asombro y de terror desaparece paulatinamente, a medida que los personajes van explorando esos mundos imaginarios y descubriendo las razones de los fenómenos observados. Es esta una de las principales diferencias con respecto a los relatos de terror.

Quizás el verdadero horror que subyace en las narraciones de ciencia ficción reside en la misma humanidad. A pesar de todos los seres y elementos fantásticos que puedan aparecer en el mundo de la ciencia ficción, la malignidad, el poder de destrucción radica en la mente humana, capaz de generar las más pavorosas catástrofes.

No obstante, debido a un notable interés comercial por parte de editores inescrupulosos y autores en busca de fama, la ciencia ficción a menudo se halla mezclada con relatos puramente terroríficos. Numerosos *best sellers* han contribuido a ubicar a este género dentro de una corriente esotérica, que solo admite explicaciones sobrenaturales.

El más conocido de esos *best sellers* es *El retorno de los brujos*, de Jacques Bergier y Louis Pauwels, cuyo éxito se mantuvo mucho tiempo a través de una revista dirigida por ellos —*Planeta*—, en la que sostenían que la ciencia ficción y los demás géneros relacionados con ella, solo pertenecen al género de lo mágico, específicamente, al realismo fantástico.

Otras publicaciones menos serias imitan este estilo y combinan la brujería, el sexo, magia negra, política y cibernética junto a relatos de la Biblia. Lo grave de esta situación es que estas corrientes se niegan a la reflexión, y a todo tipo de análisis o confrontación con los hechos históricos, lo que colocaría su posición en el misterio y a Jacques Bergier y sus colaboradores en una especie de pontificado.

En todo caso, sería más honesto escribir relatos de terror y fantasía, haciendo la salvedad como Luciano de Samósata:

Así creo poder escapar al reproche de mis lectores, al reconocer yo mismo que no digo la verdad. Por lo tanto, escribo sobre hechos que nunca vi, ni nunca me ocurrieron, ni los sé por otros, ni pueden llegar a suceder. Por tanto, mis lectores no deben otorgarme el menor crédito²⁸.

Es suficiente esta manifestación para concederle nuestro crédito.

CIENCIA FICCIÓN Y EL RELATO *SPACE OPERA*

Con el nombre de *space opera* se conoce a una forma de literatura de evasión o subliteratura que, siguiendo el marco de las novelas de aventuras y de ambientes exóticos, se aprovecha de los temas y motivos de la ciencia ficción, así como del género del terror, para presentarnos a un héroe que viaja en vehículos fantásticos, que tiene superpoderes, que lucha contra monstruosos invasores de la tierra, para resguardar los intereses de un sistema político “noble y generoso”.

Este héroe, identificado con las autoridades de la sociedad imperante en la Tierra, es un auténtico perro guardián, pero físicamente está representado por el superhombre alto, fuerte y hermoso de las novelas del prolífico wéstern.

Dentro de esta corriente, uno de los autores más reconocidos, incluso por parte de los mejores autores de ciencia ficción (Bradbury y Ballard, por ejemplo), es Edgar Rice Burroughs, el autor del no menos célebre *Tarzán, el hombre mono*.

Burroughs publica, en 1912, *Bajo las lunas de Marte*, creando el personaje de John Carter, el primer cosmonauta en Marte. Sigue publicando gran número de series que transcurren en Marte o en Venus, o bien coloca a su personaje en el centro de la Tierra; introduce variantes científicas como los hombres de seis brazos y fusiles

28 L. de Samósata, *op. cit.*, I, p. 25.

de *radium*, pero su mayor defecto es su descuido precisamente en esos detalles de los *gadgets* u objetos maravillosos científicos, lo cual generaría una fuerte reacción contra este tipo de relatos, a partir de la aparición de la revista *Fantasy & Science Fiction* en 1939, dirigida por John Campbell.

Puede decirse que el período más exitoso de esta corriente de la subliteratura es la década del treinta. En 1929 aparecen las revistas *pulp*²⁹, de empastadura ordinaria, y que popularizan a los B. E. M. (*Bug Eyed Monsters*) o monstruos con ojos de insecto, así como infinidad de versiones de horripilantes organismos, de supuesto origen extraterrestre o que se le atribuye a las mutaciones biológicas experimentadas en cierto tipo de moscas, de las que se tienen alarmantes noticias a raíz de los efectos de la radioactividad generada por la bomba atómica.

La ciencia ficción indudablemente asimila estos elementos de la *space opera* y los incluye en su larga lista de artificios. Un autor como Van Vogt³⁰ emplea los B. E. M., mas no destaca la malignidad del monstruo, sino que lo convierte en juez de nuestra sociedad.

Uno de los escritores que más ha explotado los temas de invasión extraterrestre es Henry Rider Haggard. Autor de *Ella*, relato que fue llevado a la pantalla en diversas ocasiones, Rider Haggard crea a Ayesha, personaje femenino con poderes divinos, de gran atractivo sexual y que gobierna a una tribu.

De los representantes más versátiles de la *space opera* podemos citar a Poul Anderson (1926-2001), autor norteamericano de *La patrulla del tiempo*, aventura espacial en la que intervienen un grupo de policías para resguardar el orden en todo el espacio.

29 Véase P. Capanna, *op. cit.*, pp. 94-95, así como también a I. Asimov, *op. cit.*, p. 28.

30 Alfred Elton van Vogt (1912-2000), escritor norteamericano, uno de los más traducidos y que ha empleado casi todos los temas de la ciencia ficción. Sus obras principales son: *El mundo de los No-A*, *Los jugadores del No-A* y *Slan*.

Hay que aclarar que no pocos de los autores de ciencia ficción pura, en ocasiones se ven forzados a incursionar en la narración de aventuras del espacio para complacer al público y a sus directores. Incluso Asimov y Bradbury atravesaron esta etapa.

Así pues, la diferencia insalvable entre los relatos de *space opera* y los de ciencia ficción no obedece tanto a la forma narrativa ni a los elementos que emplean ambos géneros, sino a la ideología implícita en ellos. En la *space opera* el protagonista pierde su identidad al integrarse a la sociedad y constituirse en su más fiel defensor.

En el relato de ciencia ficción persiste la ruptura, pues el protagonista defiende sus ideales hasta el final, y como aboga por el cambio de una situación dada, en ningún momento podrá llegar a un acuerdo con la ideología del sistema imperante.

IV

PERSONAJES DE LA CIENCIA FICCIÓN

CARACTERÍSTICAS Y CLASIFICACIÓN

Uno de los objetivos primordiales de la ciencia ficción es enfocar los efectos causados como resultado de la aplicación de la ciencia a todos los campos de la vida. Y basándose en la experiencia, es lógico suponer que una de las corrientes más fuertes dentro de este género es aquella que se dedica al análisis de los abusos y desmanes cometidos por los hombres, en nombre de una nueva religión llamada ciencia.

Uno de los más frustrados intentos de la medicina y de la farmacología ha sido el de encontrar el antídoto contra la muerte (el elixir de la eterna juventud): “Desde las hirvientes retortas de los alquimistas hasta nuestros días, la ciencia está cargada de fracasos con respecto al descubrimiento de la droga de la eterna juventud”³¹.

La creación del hombre artificial ha sido una de las formas como, desde épocas inmemorables, el hombre ha concedido su proceso de igualación con los dioses. Ese sueño de Paracelso, y de muchos otros, pervive en la leyenda de uno de los personajes que mejor aparecen esbozados bajo otros nombres y formas en la narrativa fantástica, y muy especialmente en los relatos de ciencia ficción: Fausto.

El doctor Fausto representa al hombre envanecido que, creyéndose una imagen perfecta de los dioses, se considera con derecho a todo, a experimentar todos los placeres de la vida y a conocer la inmortalidad. Es el ejemplo del orgullo sin límites, del ser que se

31 Luis Miravittles, *Visado para el futuro*, Salvat, Barcelona (Esp.), 1969, p. 162.

envanece y desprecia la sencillez y la ignorancia del resto de los mortales. Y para apartarse de ellos e identificarse con los dioses, se dedica a estudiar toda clase de ciencias, sin resultado alguno, pues el saber no le satisface. Y en su amargura, se enfrenta violentamente al espíritu; abandona la vía de la razón, para seguir la senda “infernál” de los placeres y de la perversión, guiado por seres luciferinos.

Llegó ya el momento de probar con hechos que la dignidad humana no cede ante la grandeza de los dioses; hora es ya de no temblar ante ese antro tenebroso en donde la fantasía se condena a sus propios tormentos, de lanzarse hacia aquel pasaje, alrededor de cuya estrecha boca vomita llamas todo el infierno³².

Con estas declaraciones, Fausto comienza a ser tentado por el “espíritu que todo lo niega, (...) esa parte del poder que siempre quiere el mal y siempre obra el bien”³³.

Fausto abandona su gabinete para iniciarse en el camino de la vida, acompañado por Mefistófeles, ese personaje luciferino que siempre seduce al hombre y lo arrastra al mundo de la frivolidad y la perdición. Solo la fuerza del amor, encarnada en Fausto por Margarita, puede salvarlo del hundimiento definitivo.

El pecado del orgullo es el más antiguo en la historia de los pueblos, pues los héroes han buscado la senda que conduce a lo elevado; han deseado vencer la ignorancia que los rodea y conocer “el otro reino”. En su anhelo de perfección, el héroe abandona el mundo familiar y se lanza en busca de la verdad, firmemente decidido a afrontar los más variados enemigos, y confiado en el poder de su inteligencia.

Ese acto de soberbia que cometió Lucifer, según la tradición bíblica, se repite en héroes mitológicos como Gilgamesh (mitología asirio-babilónica) y Prometeo, al querer ocupar el puesto reservado

32 Johann Wolfgang von Goethe, *Fausto*, Editora Nacional, México D. F. 1966, p. 38.

33 *Ibid.*, p. 59.

para la divinidad. Es la misma falta del personaje fáustico, que ha ejercido importantes roles en la literatura heroica de los pueblos, de manera muy especial, como personaje satánico del romanticismo y, asimismo, en las más modernas versiones del superhombre y del hombre artificial.

Recordemos ahora a un personaje en el que se combinan el mito prometeico y la tradición cristiana: el doctor Frankenstein. En la creación de su monstruo, se asocian la medicina y la física; Víctor Frankenstein rechaza las prohibiciones de su época contra la profanación de tumbas y utiliza los cadáveres en cirugía. También lucha contra la desconfianza que la gente común siente ante la revolucionaria aplicación de la electricidad en el cuerpo humano.

A través de todas las edades, los héroes culturales han seguido una senda similar; son los pasos de Gilgamesh y de Fausto.

Los mutantes de la ciencia ficción no escapan a estos modelos. Son personajes que al comienzo de sus aventuras sucumben por sus desmesurados deseos de alcanzar lo imposible y que se dejan tentar por los poderes que la ciencia, la tecnología y los gobernantes ponen en sus manos. En casi todos ellos se presenta un hondo deseo de dominar la naturaleza y beneficiar a la colectividad; pero con frecuencia sucede que, en un principio, también sueñan con ser reconocidos como benefactores, como espíritus conductores de la civilización; guiados por su intelecto, no se detienen a medir las consecuencias, y arrostran todos los peligros que el espacio y los ambientes hostiles les proporcionan.

Básicamente son seres que creen haber perdido el miedo a lo desconocido y tratan de ignorar a la voz de la conciencia; y sin embargo, al internarse en esos caminos abruptos, se encuentran con inesperadas situaciones que los mueven a cambiar de actitud ante la vida, a reflexionar sobre sus actos y el significado de sus aventuras.

Como resultado de este proceso de reflexión surge el remordimiento por la vanidad que un día los hizo alcanzar la perfección, sin

atravesar el camino transitorio de la vida y sin conocer la muerte. Pues para los héroes de la ciencia ficción la muerte no es un fracaso, sino un paso indispensable para entrar en una dimensión superior.

Por esta misma razón, el personaje se transforma y, de hombre fáustico (emparentado más cercanamente con el héroe romántico, que se encontraba en ruptura definitiva con su sociedad), el personaje de ciencia ficción se transforma, renace.

Sigue en ruptura con la sociedad a la cual pertenecía, pero triunfa, pues logra cambiarla. Para lograr este estadio como nueva criatura, el hombre debe cumplir, pues, una serie de requisitos y de pruebas.

Una de las pruebas primordiales es la pérdida de su individualismo. Solo así logrará imponer los más altos ideales de confraternidad, de respeto y de estima por la vida, por el hombre y todos los seres de diferentes formas, colores y especies, rompiendo totalmente con todos los prejuicios y limitaciones del mundo, tal como lo hemos conocido hasta hoy.

Estos personajes continúan luchando contra las mentes cerradas de los individuos que se interponen e impiden la realización de sus proyectos; no obstante, ellos han dejado de ser personajes prometeicos para ser guiados por el espíritu, por una luz interior que ya nada tiene que ver con el infierno.

En su carácter de líderes, iniciadores de un nuevo movimiento que brindará al mundo la oportunidad de salvarse, ellos se constituyen en personajes mesiánicos. Así, se someten al padecimiento y a la incompreensión de los hombres.

Nuestros protagonistas aceptan el sacrificio y la muerte, que para el mundo humano significa el fracaso. Pero la labor que continuarán sus discípulos, la influencia que han ejercido en sus seguidores y la huella que han dejado a su paso por la tierra revelan que la verdad es muy diferente. La resurrección no tarda en suceder, pero el personaje no se queda aquí, sino que asciende definitivamente hacia otras dimensiones.

En las obras analizadas a continuación veremos cómo estos tipos corresponden a los diversos personajes que aparecen allí. Indudablemente que abundarán los prometeicos y no todos lograrán una transformación dentro de la historia. Otros personajes, por el contrario, sufrirán variantes e incluso oscilarán entre una forma de conducta y otra, no siendo asunto fácil el catalogarlos dentro de un modelo exacto.

Veremos múltiples versiones de los santos, de los genios y de los héroes de los que nos habla Max Scheler³⁴, y muy en especial, nos tropezamos a cada instante con el llamado espíritu “conductor” de la civilización.

El protagonista de la ciencia ficción es un ser universal, pues inicialmente representa un grupo o a un mundo del cual proviene, pero una vez que entra en contacto con otras civilizaciones, espacios y seres surgirá el conflicto, ya que tendrá que escoger entre quedarse allí o volver a su mundo anterior. Y realmente, toda la atención del autor se centra en un personaje que encarna a todo ese universo en contraposición con otro. Es por ello que se puede decir que el personaje central es todo ese universo construido por el escritor.

Como el mutante de *Más que humano* (*More Than Human*), de Theodore Sturgeon, los individuos que surgen en esos ambientes o mundos son los brazos, el corazón, el cerebro, la boca del personaje total. Dentro de ese conglomerado tan heterogéneo existen personajes típicos que, como representantes de la especie humana, constituyen el “espíritu conductor” de la civilización, como le denomina Max Scheler.

Ante todo, está al servicio de todo lo que se llama “progreso”, de los valores que no son “eternos”, que no pueden crecer como los elevados valores espirituales, sino de los que se desvalorizan por el valor que les sucede; por

34 Max Scheler, “El espíritu conductor de la civilización”, *El santo, el genio, el héroe*, Nova, Buenos Aires, 1971, pp. 97-99.

ejemplo, la ciencia exacta, en contraste con la filosofía; la técnica artística, en contraste con el arte³⁵.

Por su espíritu revolucionario, que en su deseo de ayudar a la humanidad, lucha por el logro del dominio de la naturaleza; él también se opone a la ignorancia y a quienes pretenden gobernar valiéndose precisamente de dicha ignorancia, en la que mantienen a los pueblos subyugados.

Allí donde el espíritu conductor no cumple su cometido, allí donde se hace todo por impedírselo —por razones románticas—, impera la reacción; esto quiere decir que se aspira a un progreso en cosas en que el progreso no puede existir; y al mismo tiempo que se cumplen los deberes del amor, de penetración, de la espera de un crecimiento, también se deja de hacer progresar lo que puede progresar. Aquí el justificado dominio de la voluntad y el deseo de reducirla románticamente es de grave perjuicio. (...) También el espíritu conductor está guiado por el amor; por amor a la humanidad o a la comunidad humana³⁶.

Max Scheler clasifica los tipos del espíritu conductor en grupos:

- I. En la ciencia exacta: “su carácter internacional, personalmente sustituible y progresista (eternamente progresista)”.
- II. En la técnica:

sentido de la técnica en todos los dominios; ideal formal de la utilidad y del poder frente a la naturaleza, en pro de la libertad de la cultura. (...) Toda clase de máquinas; técnica y cultural; técnica y concepción mecánica de la naturaleza; error del tecnicismo³⁷.

Scheler destaca dentro de las ciencias exactas al médico, aunque lo considera superior al técnico y al investigador puro. “El médico le sirve más bien al bienestar (...). Su relación con el sacerdote (conflicto

35 *Ibid.*, p. 97.

36 *Ibid.*, p. 98.

37 *Idem.*

de facultades). El médico eugenésico; el médico social; el médico de los individuos (psiquiatra)”³⁸.

En los relatos de ciencia ficción, el protagonista, generalmente, pertenece a algunos de estos grupos. Abundan los biólogos, los médicos, los astrónomos, los ingenieros nucleares, los psicólogos, los astronautas y los investigadores de nuevas ciencias.

Los ejemplos resultan innumerables. En *Yo, Robot* (*I, Robot*), de Isaac Asimov, la robot-psicóloga, Susan Calvin, lucha para que los hombres pierdan su desconfianza hacia los robots; su labor consiste en mantener el equilibrio psíquico de los robots y ayudarlos a superar sus deficiencias hasta que alcancen los atributos de un verdadero ser consciente, capaz de valerse por sí mismo, sin interferir en la vida de otros seres. En el relato *Para que pienses en él o ¿Qué es el hombre?* (*That Thou Art Mindful of Him*), el presidente de U. S. Robots, inventa vencer el “complejo de Frankenstein” que los hombres sienten ante el robot y pretende erigirse como el iniciador de un proyecto revolucionario.

En *Ciudad*, de Simak, John J. Webster inicia el proyecto de trasladar a un grupo de gente de la ciudad (en vías de desaparición) al campo e iniciar una forma distinta de vida. John adquiere todas las características del personaje prometeico, pues se declara en oposición a las autoridades que tratan de mantener la ciudad a toda costa, y le acosan, tratando de que él deponga su actitud. Pero en vano: John logra su propósito y la ciudad desaparece para dar paso a una civilización agraria.

En *Sirio* (*Sirius*), el fisiólogo Thomas Trelone trabaja incansablemente para originar una raza inteligente de perros y se opone a las supersticiones y a las viejas creencias que ven algo maléfico en sus experimentos. Es Sirio, su criatura, quien le recrimina por sus actos de soberbia, tratando de desconocer al espíritu. Este espíritu conductor vivirá enfrentado o tendrá profundos nexos con seres

38 *Id.*

con los que a menudo sueña y a los que encuentra en su viaje de iniciación por la vida. En algunos casos, serán los monstruos; en otros, serán los ayudantes. Pero todos ellos le permitirán alcanzar una visión global del mundo y de sí mismo.

Básicamente, los personajes de la ciencia ficción pueden clasificarse en los siguientes tipos: (I) los robots; (II) los extraterrestres o alienígenas; (III) los animales inteligentes (perros, hormigas y otros animales que han evolucionado por mutaciones o experimentos realizados por estos espíritus conductores); (IV) los superhombres, en sus múltiples versiones: (A) mutantes³⁹ (seres que viven ocultos, marginados, con una inteligencia asombrosa, que desconocen la moral mojigata de los hombres y que poseen facultades especiales (telepatía, telequinesis, teletransportación); (B) organismos simbióticos (varios individuos que forman una comunidad ideal); (C) *cyborgs*⁴⁰

39 Mutante: (Del lat. *mūtāns, mutāntis*, p. a. de *mature*, cambiar) adj. y s. gen. Que ha sufrido una mutación. Célula y organismo que posee un gen mutante. || Mutación: (Del latín *mutatio-ōnis*) f. Mudanza genética. Variación súbita y discontinua de un carácter no atribuible a segregación ni recombinación, que se produce sin causa aparente o que puede provocarse por la acción de agentes mutágenos. || Historia: “El concepto de mutación fue difundido por vez primera por Hugo de Vries en 1901, al observar, poco después del redescubrimiento de las leyes de Mendel, la aparición de cambios heredables en *Oenothera lamarckiana*. Hasta los años veinte, los partidarios de las mutaciones como agente evolutivo esencial y los darwinistas polemizaron y aportaron pruebas de sus respectivas teorías. Fue en 1930 cuando sir Ronald Fisher elaboró matemáticamente la teoría sintética de la evolución, en la que se integran las teorías darwinista y mutacionista” (*Diccionario Enciclopédico Salvat*, Barcelona [Esp.], 1975, s/p).

40 “Recientemente se ha empezado a usar y a dar carta de naturaleza a una nueva palabra: *cyborg* (organismo cibernético, *cybernetic-organism*) para describir animales-máquinas. (...) Los doctores Manfred Clynes y Nathan Kline, del Rockland State Hospital (Orangeburg, Nueva York) fueron los que inventaron esa palabra y describieron *cyborg* del siguiente modo: ‘Un ejemplo organizacional extendido exogénicamente y que funciona como un sistema homeostático’. Traducido a un idioma más sencillo, menos científico, viene a decir que se trata de un cuerpo orgánico al que se han enlazado, o en cuyo interior se han construido, máquinas para hacerse cargo o modificar algunas de sus funciones” (Arthur C. Clarke, “Obsolescencia del hombre”, *Perfiles del futuro*, Luis de Caralt Editor, Barcelona [Esp.], 1977, p. 268).

(seres que poseen órganos artificiales que le permiten tener poderes especiales: partes biónicas, válvulas plásticas, cuerpos metálicos, pero en los que subsiste el cerebro humano), y (D) los clones.

Sin embargo, debe tenerse muy presente que la imaginación del autor le permite combinar unos caracteres con otros y producir algunos “híbridos”. De allí que los mundos de la ciencia ficción resulten inagotables no solo en cuanto a descripción de objetos raros, de ambientes insólitos y fuentes de inspiración, sino también en cuanto a la elaboración de sus criaturas. A menudo, estas provienen de historias o mitologías antiguas; no obstante, el autor cambia las variables y coloca a los personajes en una situación diferente, lo que desencadena una serie de hechos y consecuencias generalmente opuestas a lo que por lógica cabe esperar.

Con frecuencia, la narración se inicia y desarrolla a partir de una pregunta como esta: ¿Qué habría sucedido si Hitler, en vez de dictador, hubiese sido escritor? (Tal es la “variación de una idea” que maneja Norman Spinrad en *El sueño de hierro*. Por eso, las posibilidades se multiplican y esperamos que no concluyan como “Los nueve mil millones del nombre de Dios”⁴¹).

41 Nombre de un relato de Arthur Clarke, en el que dos ingenieros de la NASA acuden a un monasterio lamaísta para ayudar a los monjes a calcular, con una computadora, los nueve mil millones del nombre de Dios, después de lo cual se acabará el mundo. Los ingenieros trabajan con bastante éxito, aunque no creen nada de lo que les dicen, pero cuando salen del lugar ven desde el avión que las estrellas están comenzando a apagarse.

V

LA AVENTURA DEL HÉROE EN LA CIENCIA FICCIÓN

DEL HÉROE LEGENDARIO AL PROTAGONISTA DE CIENCIA FICCIÓN

En un considerable número de novelas del siglo xx encontramos un correlato que corresponde a la aventura mítica del héroe. La ciencia ficción también tiene infinidad de relatos que siguen este esquema, aunque no todas las secuencias puedan identificarse con claridad o consten de los mismos elementos.

Tanto el héroe de la mitología clásica como el romántico abandonan su hogar y realizan un largo viaje hacia una tierra extraña. Este viaje se presenta lleno de obstáculos, de monstruos y enemigos que el protagonista debe vencer, y para ello se provee de la ayuda necesaria, bien sea a través de seres fantásticos que lo asisten, objetos mágicos o personas con gran experiencia y sabiduría. Solo así logrará superar las dificultades y llegará a la meta, para luego regresar a su lugar de origen.

En todos estos personajes, la aventura obedecía a diversos motivos, pero básicamente el héroe salía al mundo en una búsqueda de su propia identidad. En lo que concierne al héroe romántico, la última etapa de su camino culminaba con un duelo o el suicidio, pues él no podía integrarse a su sociedad de origen. En abierta oposición a la sociedad de su época, añoraba un pasado que no regresaría. Al no encontrar posibilidad de recobrar lo perdido, se instalaba en su yo y terminaba desafiando, de un modo satánico, a su sociedad.

La novelística del siglo xx ha mantenido aspectos de este proceso, aunque la estructura de la aventura heroica no se cumpla en todas sus partes. Con frecuencia el héroe clásico, de origen noble o divino, se interesaba en ayudar a aliviar los sufrimientos de los hombres y a independizarse. Esto corresponde a un período en que el mito tenía un profundo sentido mágico-religioso para la comunidad humana.

El hombre moderno perderá este sentido. Su intelecto le induce a negarle significado a lo mágico-religioso, pero, no obstante, el mito vive en su interior, se oculta en el subconsciente⁴². Y en muchas mentes que han tenido oportunidad de desarrollar su capacidad, existe la necesidad de encontrar lo desconocido y también de ayudar a resolver los problemas que aquejan a sus semejantes, en su desconocimiento del medio extraño que los rodea: el universo.

De esta forma, el protagonista de las novelas modernas no siente ese “llamado” divino en la misma forma que lo percibe el héroe clásico; en algunos casos se trata de un despertar interior, luego de ciertas experiencias traumáticas o de largas reflexiones en una etapa difícil de su vida. O bien, alguna persona con mayor experiencia aconseja al protagonista y lo motiva para que realice el viaje⁴³.

42 Mircea Eliade manifiesta: “El hombre moderno arreligioso asume una nueva situación existencial: se reconoce como único sujeto y agente de la historia, y rechaza todo llamado a la trascendencia. Dicho de otro modo: no acepta ningún modelo de humanidad fuera de la condición humana, tal y como se la puede descubrir en las diversas situaciones históricas. El hombre se hace a sí mismo y no llega a hacerse completamente más que en la medida en que se desacraliza y desacraliza al mundo. Lo sacro es el obstáculo por excelencia que se opone a su libertad. No llegará a ser él mismo hasta el momento en que se desmitifique radicalmente. No será verdaderamente libre hasta no haber dado muerte al último dios” (“Lo sacro y lo profano en el mundo moderno”, *Lo sagrado y lo profano*, Guadarrama, Madrid, 1967, p. 171). Y no obstante, el hombre moderno procede del *Homo religiosus* y conserva, aunque no lo desee, su ritualismo y su mitología de una forma camuflada. Sus actividades retoman mitos antiguos en una forma degradada.

43 Cf. Luis Villegas, *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo xx*, Planeta, Barcelona (Esp.), 1973; y Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras*, Fondo de Cultura Económica, México D. F., 1959.

En lo que respecta al personaje de la ciencia ficción existe en él una honda necesidad de cambio, pues observa que la sociedad de su tiempo no puede seguir por el mismo camino, ya que ello acarrearía la destrucción del planeta; se dirige, por tanto, hacia la consecución de algo diferente que está ausente en su mundo actual, por lo cual tiene que salir a buscarlo en otro medio, generalmente fuera de la Tierra.

Es en esta etapa en la que el personaje de ciencia ficción conserva algunas reminiscencias del personaje fáustico, al cual se le puede identificar con el héroe romántico. Tanto en este como en aquel, hay una franca rebeldía contra las instituciones de su mundo y un deseo de romper con todos los valores establecidos para tener acceso a otras formas de vida y conocimiento.

Pero mientras el personaje romántico se aferra al individualismo, nuestro héroe supera esa etapa y poco a poco alcanza la trascendencia, desprendiéndose de su apego por lo material y la melancolía, desarrollando una honda capacidad de abnegación y desprendimiento hacia los demás seres, luego de un proceso de reflexión e identificación con todo el universo.

Hay que aclarar que, en cuanto a la etapa final de la aventura heroica —siguiendo los estudios de Morales y Campbell—, la reincorporación del héroe a su sociedad solo se cumple en los relatos al estilo de la *space opera*.

El héroe espacial, ser invencible y perteneciente a una raza superior, provista de rayos láser y otros aditamentos maravillosos, destruye a los seres extraterrestres, invasores del planeta y a toda clase de demonios “anticapitalistas”, con el fin de salvaguardar los intereses de un gobierno “benévolo” y patriarcal. Este personaje no es sino un “superperro policía”.

La ciencia ficción sigue otro cauce; una tendencia que corresponde a la visión crítica que todo autor debería hacerse ante la crisis de

una sociedad que vive sumida en un estado de letargo, rindiendo culto a falsos valores.

El héroe de la ciencia ficción, por su parte, sufre una “muerte” iniciática, que corresponde a los ritos de las más antiguas sociedades⁴⁴, y aunque vuelva a su lugar de origen, puede suceder: (I) que su lugar de origen, sea otro distinto al de la Tierra (otra dimensión, una estrella, un planeta, otro cosmos); (II) que al regresar a la Tierra con los conocimientos adquiridos y su experiencia, cambie la estructura de la sociedad vigente (una clara visión optimista), y (III) que regrese, a sabiendas de que tendrá que seguir luchando, en franca oposición al sistema gobernante y a las instituciones, aunque no vea la posibilidad de alcanzar su objetivo en esta vida.

De este modo, el héroe de la ciencia ficción atraviesa por diversas etapas y deja de identificarse con el *Homo fausticus* para adquirir otras características. En muchos ejemplos se le puede considerar como un personaje mesiánico, un ser que es guiado por la luz del espíritu, para salvar a otras almas. Serán los casos del Hijo de las Estrellas en *2001: Una odisea espacial* y del perro Sirio en la novela homónima.

EL PROCESO DE FORMACIÓN DEL HÉROE

Luis Villegas analiza el esquema de la aventura heroica que propone Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras*. De acuerdo a este modelo, que se cumple en las más antiguas sociedades tradicionales, el joven tiene que someterse a una serie de pruebas para demostrar su valentía y alcanzar un grado de madurez, que le facilitará más tarde el asumir un papel destacado dentro de su sociedad.

44 “Todas las cosmogonías hacen del hombre un ser que se ha vuelto malo, mortal, que expía en la tierra las consecuencias de una falta original y de una maldición divina. (...) Debe, por tanto, ser purificado por los ritos, transformado por la iniciación, para convertirse en un elemento de la sociedad, una sociedad que es la proyección sobre la tierra de un modelo divino” (Jean Servier, *El hombre y lo invisible*, cap. XIII, Monte Ávila Editores, Caracas, 1970, pp. 276-277. Véase también el cap. V).

Nuestro héroe ha perdido ese aire de solemnidad de las tragedias griegas, no es de origen noble ni se siente guiado por los dioses, su desamparo es, pues, mayor. No obstante avanza en su camino, aún a sabiendas de que no tendrá suficiente tiempo en la vida para conseguir sus objetivos. En muchos casos, como en los ejemplos de personajes prometeicos o de los llamados héroes culturales⁴⁵, su misión consistirá en transmitir a otros los conocimientos y la sabiduría alcanzada a través de sus experiencias, para lo cual ha seguido en cierta forma el modelo de los ritos de iniciación del héroe.

El protagonista de la ciencia ficción se enfrenta con el tiempo, que indudablemente lo consumirá, como a todo hombre; pero él sabe que su labor entre los hombres continuará después de su muerte. Por esa misma razón, no se deja vencer por los fracasos.

El esquema de Campbell concuerda perfectamente, en el plano psicológico, con la teoría de Jung en *Símbolos de transformación*, y se puede aplicar a los héroes clásicos como Edipo, Orfeo y Prometeo. La primera etapa es la *separación o partida* en la que se distinguen los siguientes rasgos:

- I. La llamada de la aventura, o señales de la vocación del héroe.
- II. La ayuda sobrenatural.
- III. El cruce del umbral.
- IV. El vientre de la ballena.

La segunda etapa, la de las *pruebas o victorias de la iniciación*, consta de las siguientes situaciones:

- I. El camino de las pruebas.
- II. El encuentro con la diosa, o la felicidad de la infancia recordada.

45 Son espíritus conductores que viven investigando con el fin de avanzar, en su deseo por ayudar a los hombres a dominar la naturaleza, por lo que son seres controversiales, de carácter revolucionario, que se oponen a los gobiernos que mantienen a la gente en la ignorancia. Véase M. Scheler, *op. cit.*, cap. VI., pp. 97-99.

- III. La mujer como tentación.
- IV. La reconciliación con el padre.
- V. Apoteosis.
- VI. La gracia última.

La etapa final, *el regreso y la reintegración a la sociedad*, presenta numerosas variantes y pueden cumplirse algunos de estos momentos:

- I. La negativa al regreso.
- II. La huida mágica, o la fuga de Prometeo.
- III. El rescate del mundo exterior.
- IV. El cruce del umbral del regreso.
- V. La posesión de los dos mundos.
- VI. La libertad para vivir.

En algunos casos, estos rasgos solo son motivos recurrentes, ya que no están inscritos dentro del correlato o aventura mítica del héroe. Cuando pertenecen a esta estructura, entonces el motivo pasa a constituir un mitema o unidad del mito que permite organizar la totalidad del relato.

Esta misma estructura puede explicarse a través de la *nekiyia*, que constituye el mismo viaje órfico o el descenso a los infiernos. La *nekiyia* contiene seis fases:

- I. *Simplégades*: Rocas que entrechocaban con violencia, que se encontraban junto a la entrada del Ponto, y uno de los mayores obstáculos que Jasón y los Argonautas debían salvar en su expedición para obtener el vellocino de oro. Simplégades es un paso muy estrecho, la dificultad que el personaje tiene de entrar por el umbral. Como el ojo de la aguja y la puerta estrecha⁴⁶.

46 Véase René Guénon, *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, Eudeba, Buenos Aires, 1969.

- II. *Katábasis*: Descenso, inmersión. Es la pérdida del horizonte nuevo. El personaje parece sumergirse en un pozo muy profundo o en “el vientre de la ballena”. Se sumerge en entrañas oscuras, como una forma de deseo de volver a nacer. En el plano psicológico, se trata de una inmersión en el subconsciente. Orfeo desciende a la región de las sombras a buscar a Eurídice, que ha muerto. Se arrepiente.
- III. *Asterión*: Es la etapa del encuentro con el monstruo. Es la llegada del héroe al centro del laberinto. En el caso de Teseo, su deber de matar al Minotauro. Y en el de Perseo, de cortarle la cabeza a la Gorgona. Al llegar al centro del laberinto, el personaje supera su mayor obstáculo y podrá atravesar esa zona.
- IV. *Tránsito onfálico*: Es el paso por el centro cósmico, lugar de comunicación de los hombres, los muertos y los dioses. Una vez que el héroe vence al monstruo, existen otros peligros dentro del pasaje oscuro. Perseo mata a Medusa, pero debe llevarse la cabeza y seguirla mirando para que el monstruo no renazca.
- V. *El Bardo-Thödol*: “El Bardo es el estado intermedio en el cual se desarrollan las consecuencias de las acciones realizadas durante la vida terrestre”⁴⁷. El Bardo es el *Libro tibetano de los muertos* y corresponde al Purgatorio de Dante en *La divina comedia*. Es una etapa de purificación indispensable para que el muerto cruce el umbral y salga a la luz.
- VI. *Anábasis*: Es la salida. A menudo hay otra puerta, que Guénon llama “la puerta de los Dioses”⁴⁸.

47 J. Servier, *op. cit.*, p. 93.

48 R. Guénon, *op. cit.*, s/p.

VI

EL ROBOT, HIJO DEL HOMBRE

IDENTIFICACIÓN DEL PERSONAJE

El robot es un aparato de apariencia humana, generalmente, capaz de ejecutar una función de manera automática. La palabra *robot* (del checo *robota*, tarea trabajo forzado) fue empleada por primera vez en una obra de teatro titulada *R. U. R.*, del checo Karel Čapek, en 1920. En dicha pieza, se denomina robot a cada uno de los trabajadores mecánicos que fabrica el inventor Rossum.

ORÍGENES

El robot viene a ser una forma actualizada del autómeta, que es una máquina capaz de imitar los movimientos de un ser animado. El mito del autómeta es muy antiguo y el robot lo actualiza en la era tecnológica y espacial.

Desde la más remota antigüedad, el hombre ha soñado con vencer sus limitaciones y alcanzar la inmortalidad. En todas las culturas se han encontrado vestigios de una búsqueda afanosa para descubrir la forma de detener el proceso de envejecimiento y de evitar la corrupción de los cuerpos, después de la muerte.

El robot significa la liberación del hombre de su carga de trabajo, del cansancio muscular y del agotamiento físico. Los antecesores de este mecanismo se hallan en los ritos y ceremonias religiosas de culturas milenarias.

EL BA Y EL KA EN EGIPTO

Entre los egipcios existe una creencia metafísica que es la teoría del *ba* y del *ka*. El *ba*, un gavilán con la cabeza de hombre, es el alma que después de la muerte se separa del cuerpo. Y pasa a otro lugar, dominio de un dios a quien el *ba* se halla consagrado. Pero en la tumba vive el *ka*, que es el doble del *ba*, rodeado de objetos que han pertenecido al muerto, así como de imágenes esculpidas en madera o grabadas en piedra.

El *ka* forma la textura fluida del cuerpo al que ha pertenecido. Cuando alguien muere, el *ka* se convierte en una especie de fantasma, separado de su alma y del cuerpo. Algunas veces es posible la reintegración del alma junto al *ka*, pero es indispensable realizar una ceremonia de invocación.

Los egipcios creen que el cuerpo, después de la muerte y al corromperse, puede sustituirse por una estatua, porque las estatuas tienen vida y poseen un *ka*, que representa a un dios o a un personaje de alto rango.

“Por mediación de estas estatuas mágicas, soportes del *ka*, los sacerdotes y los necrománticos creían entrar en comunicación con el espíritu del muerto o del dios. Esto dio lugar a las estatuas parlantes, cuyos discursos han conservado los papiros”⁴⁹.

Los sacerdotes de Tebas hacen “funcionar” unas estatuas que gesticulan y hablan, gracias a un mecanismo similar al de Herón de Alejandría (siglo I a. C.), quien inventa un método para que se abran las puertas del templo, encendiendo un fuego en el altar⁵⁰. Las estatuas egipcias predicen el futuro, causan enfermedades y, por

49 Lazare de Gérin-Ricard, *Historia del ocultismo*, Luis de Caralt Editor, Barcelona (Esp.), 1976, p. 18. Véanse también: Édouard Naville, *La religion des anciens Égyptiens. Six conférences faites au Collège de France en 1905*, Ernest Leroux Editeur, París, 1906; y Gaston Maspero, “Les statues parlantes de l’Égypte Antique”, *Causeries d’Égypte*, 2.^a ed., París, 1907.

50 Herón de Alejandría, matemático e ingeniero, construyó máquinas hidráulicas y describió la dioptra, primer instrumento universal de medida para la nivelación,

el contrario, las curan. Los dioses se comunican con los hombres mediante sus dobles o ka que se mantienen en los templos, en donde un sacerdote recibe las preguntas de los fieles, las transmiten a las estatuas, reciben sus respuestas y las interpretan.

LOS TERAPHIM

En la Biblia se menciona a los *teraphim* (terafín), cabezas momificadas de carácter oracular, que tenían unas inscripciones debajo de la lengua. Estas cabezas son consultadas por el rey de Babilonia, Nabucodonosor (Ezequiel, 21, 21): “Porque el rey de Babilonia se detuvo en la encrucijada, en la cabecera de los dos caminos, para recurrir a la adivinación. Ha sacudido las flechas. Ha inquirido por medio de los *teraphim*; ha mirado en el hígado”.

Los *teraphim* son hechos de arcilla, se pueden llevar en el cuerpo y permiten la adivinación. El padre de Raquel, Labán, tenía unos *teraphim* que Raquel, cuando huyó con Jacob, se los llevó para que su padre no supiera a dónde se había ido (Génesis, 31, 34).

En Zacarías, 20, 2, Jehová ve con malos ojos las representaciones de los dioses o ídolos:

Porque los *teraphim* mismos han hablado lo que es mágico; y los practicantes de adivinación, por su parte, han contemplado en visión falsedad, y sueños que nada valen es lo que siguen hablando; y en vano tratan de consolar. Es por eso que partirán como un rebaño; llegarán a estar afligidos porque no hay pastor.

OTRAS FUENTES DE LAS ESTATUAS PARLANTES

En la India se habla de hombres de madera que ejecutan danzas; de elefantes con movimientos mecánicos y de bellas jóvenes codiciadas por los hombres y que se convierten en estatuas cuando estos las abrazan.

usado en mediciones terrestres y astronómicas. Se le atribuye también la construcción de un teatro automático.

Un cuento chino de los cinco hijos del rey Ta-Chuan presenta a uno de ellos como autor de un autómatas de madera, al cual presenta en la corte como su propio hijo y llega a causar celos al mismo rey, ante las miradas apasionadas de la reina. El rey lo manda matar, pero el inventor lo desarma ante el asombro de todos.

En la mitología griega aparecen unas doncellas asistentes del dios Hefesto, que se desplazan gracias a unas ruedas de oro en los pies y que fabrican trípodes, para luego llevarlos hasta la sala de banquetes de los dioses⁵¹.

El mismo Hefesto construye al gigante de bronce Talos para el rey de Creta, Minos. Talos es el guardián de la isla y mata a los invasores quemándolos con un fuerte abrazo.

No menos célebre es la leyenda de Dédalo, constructor del laberinto de Creta y escultor de hermosas Afroditas. Pausanias lo menciona (libro 2, cap. 4) por su fama como autor de estas estatuas llamadas dédalas. Según Calístrato, una de las Afroditas se movía mediante un mecanismo al que se le aplicaba mercurio.

Otro escultor, Pigmalión, rey de Chipre, hace una estatua de marfil similar a Afrodita y se enamora de ella, deseando darle vida, para lo cual suplica a la diosa que le confiera a la estatua ese don, deseo que se le concede.

Un personaje de la vida real, Arquitas el Pitagórico (397 a. C.) logra construir una paloma de madera, con un mecanismo que le permite volar.

EL GÓLEM

Una de las criaturas artificiales que ha inspirado infinidad de relatos de terror, y que se emparenta con el robot y la idea del doble, es el Gólem.

Este personaje aparece en los escritos de la religión hebrea, como una figura de arcilla modelada por los rabinos, y a la que le confieren

51 Véase la *Ilíada*, XVIII.

vida siguiendo las reglas del Séfer Yetzirah o *Libro de la Creación*⁵². En el Talmud se cuenta que Rabbah hizo una figura de estas y que luego decidió enviarla a Rabí Zeira, quien trató de que el Gólem hablara, y al no conseguirlo se dio cuenta de que aquello era una criatura de los magos, por lo que no merecía vivir⁵³.

En la Biblia se menciona al Gólem una sola vez (Salmos, 139, 16) y viene a significar “materia amorfa”. Así, el mismo Adán se designa como una figura sin forma, hecha de polvo de las diferentes partes de la tierra, por lo cual se dice en el Génesis, R, 14: “Lo hizo Dios como una masa sin vida, que se levantaba desde la tierra hasta el cielo”.

La receta para hacer al Gólem la ofrece Eleazar de Worms, en sus *Comentarios del Sefer Yetzirah* (siglo XII). De acuerdo a sus indicaciones, era un requisito indispensable que el creador ejecutara una combinación mágica de las letras del alfabeto sagrado⁵⁴ y luego alcanzar un estado de éxtasis para poder infundirle vida al Gólem.

La leyenda checa del rabino Löw de Praga (1580) es una de las más difundidas en torno al Gólem. A la criatura se le inscribe en la frente la palabra *aemeth*, que significa *verdad* y que Dios mismo había empleado cuando hizo a Adán. De esa palabra debía retirarse la sílaba *ae*, dejando solo *meth* (muerte), todos los viernes, para que el Gólem descansara el sábado y al agregarle la sílaba que le faltaba, al día siguiente, pudiera volver a la vida y al trabajo. Pero al rabino se le olvida un día quitarle la

52 El *Libro de la Creación*, uno de los dos libros esotéricos más importantes —el otro es el *Zohar* o *Libro del Esplendor*—, cuya aparición es incierta (probablemente hacia el siglo II) y que constituyen los primeros escritos de los cabalistas, inspirados en el Apocalipsis de San Juan (empleo de un simbolismo de letras y números), los trabajos gnósticos y la magia antigua.

53 Véase *Sanedrín*, 65b.

54 Según el comentador bíblico Rashi, el mundo se creó gracias a la combinación mística del Nombre Divino, el tetragrámaton, cuya verdadera pronunciación se mantenía en secreto. Véase Eclesiastés, R, 3, 11; y Gershom Scholem, *Major Trends in Jewish Mysticism*, Thames & Hudson, Londres, 1955.

sílabo al Gólem y este es presa de una locura bestial que lo hace destrozar todo lo que halla a su paso⁵⁵.

Este tosco monstruo de barro es finalmente destruido por el rabino, pero se dice que el Gólem reaparece cíclicamente y se abate como una maldición.

El escritor checo Gustave Meyrink escribe la novela *El Gólem* (1915) basándose en esta leyenda. En su obra se desarrolla el tema del enfrentamiento del hombre consigo mismo. En la época del rabino Löw, los devotos del hasidismo, que se dedicaban a la interpretación mística de la Biblia, expresaron toda su fe religiosa mediante el ayuno y la meditación, con la cual obtenían una visión y debían enfrentarse a su doble.

En la novela de Meyrink, un hombre duerme y es perseguido por una frase que menciona a Buda Gautama. El personaje de su sueño vive las experiencias de un hombre diferente de él. Ese hombre desconoce su propia identidad porque se ha refugiado en la amnesia. Despertado por el archivista Hiller, este le explica el significado de su encuentro con el Gólem:

Dite a ti mismo que el hombre que vino a verte y que tú llamas el Gólem significa el despertar de lo que está muerto a través del espíritu más íntimo de la vida. En esta tierra las cosas no son más que símbolos eternos vestidos de polvo”⁵⁶.

HOMUNCULUS

El Gólem inspira a filósofos ocultistas, cabalistas y a los alquimistas del siglo xv, entre los que se destaca Paracelso (1493-1541), quien

55 “El Gólem se animaba y vivía una vida prodigiosa, superior a todo lo que podemos concebir, pero solo durante el éxtasis de su creador. Requería de este éxtasis y de la chispa de la vida extática, por él no era el mismo, sino la realización instantánea de la consciencia del éxtasis. Por lo menos, así fue al principio. Más adelante, el Gólem se transformó en una obra mágica ordinaria, aprendió a durar como todas las obras y todas cosas, volviéndose capaz de todas las bromas por las cuales pasaría a la celebridad y a la leyenda, pero también saldría del verdadero secreto de su arte” (Maurice Blanchot, “El secreto del Gólem”, *El libro que vendrá*, Monte Ávila Editores, Caracas, 1969, pp. 107-108).

56 Gustav Meyrink, *El Gólem*, Grupo Editor de Buenos Aires, B. A., 1975, p. 54.

ofrece las indicaciones para la preparación del *homunculus*, en *De generatione rerum*:

Póngase el semen de un hombre que haya entrado en estado de putrefacción por sí mismo, en una retorta de alambique o cucurbita (esto es, en una calabaza de vidrio) con la putrefacción más elevada del *venter equinus* (es decir, del estiércol de caballo), durante cuarenta días, o bien, hasta que empiece a dar señales de vida, moviéndose o agitándose, cosa que se puede observar con facilidad. Después de transcurrido ese tiempo se habrá convertido, en cierto grado, en algo semejante a un hombre, pero que, no obstante, será transparente y carecerá de cuerpo.

Ahora bien, si después de eso es nutrido y alimentado cuidadosamente todos los días, y de manera prudente, con el arcano de la sangre humana y se le mantiene durante cuarenta días dentro del calor perpetuo y homogéneo de un *venter equinus*, se transformará entonces en un verdadero infante vivo, que tendrá todos los miembros, como un niño nacido de mujer, pero que será mucho más pequeño.

A esta criatura se le denomina *homunculus*; y posteriormente tendrá que ser educado con el mayor cuidado y con todo celo, hasta que crezca y se desarrolle, empezando a dar muestras de su inteligencia. Pues bien, este es uno de los secretos que Dios ha dado al ser mortal y falible⁵⁷.

En su búsqueda de la piedra filosofal, el alquimista empleaba el simbolismo de la creación del ser humano. Según las ideas expuestas en *De generatione rerum*, Paracelso consideraba el estado de putrefacción como un aspecto esencial para la elaboración del *homunculus*.

Otro aspecto es el de la preformación o la idea de que todo ser ya está preformado desde el principio de los tiempos y que, por consiguiente, supone a la mujer como un receptáculo que da calor y conserva el feto, pero que no cumple papel alguno en la formación del embrión. En el Talmud aparece Rabí Yohanan diciendo que todas las almas de los hombres fueron creadas en los seis primeros días de la Creación.

57 Paracelso, *De generatione rerum naturalium liber primus*, I, cap. 9. Véase también Arthur W. Meyer, *The Rise of Embryology*, Stanford University Press, California, 1939, p. 18.

En la Edad Media aparece una versión del mito de Pigmalión: *Pentamerón*, de Giambattista Basile. En esta historia, el personaje central, Berta, construye una estatua con piedras preciosas, esencias, oro y azúcar. Después de hacerla, Berta le suplica a Venus que le confiera vida a su modelo.

En el siglo XVIII, Goethe escribe *Fausto*, poema épico inspirado en la obra teatral de Christopher Marlowe, *Doctor Fausto*, y en la leyenda de este personaje que le vende su alma al diablo. Allí describe la formación de un *homunculus* en una retorta de laboratorio. Su autor es el bachiller Wagner, discípulo de Fausto, joven a quien este detestaba por ser muy confiado en el poder del conocimiento. Mefistófeles asiste y presencia la formación de la singular criatura (pues, en cierto modo, el demonio será su padre) y se asombra del ingenio y la vivacidad de *homunculus*.

—Wagner: Si el bruto sigue aún hallando placer en ello, el hombre, por sus nobles facultades ha de tener en lo sucesivo un origen más puro, más elevado. (*Vuelto al hornillo.*) ¡Esto reluce! (...) Lo que se ponderaba como misterioso en la Naturaleza, osamos nosotros experimentarlo de un modo racional, y lo que en ella hasta ahora dejaba organizarse, lo hacemos nosotros cristalizar. —Mefistófeles: Quien largo tiempo vive mucho ha aprendido: nada nuevo se le puede ofrecer en este mundo. Yo he visto ya, en mis años de viaje, pueblos enteros cristalizados⁵⁸.

Goethe ridiculiza al bachiller Wagner, que se halla envanecido por el logro obtenido y cree poseer todos los conocimientos necesarios para llegar a la verdad a través de la razón. El *Homunculus*, por su parte, confirma su parentesco con el diablo:

—Wagner: Es una graciosa forma, veo moverse un gentil hombrecillo. ¿Qué más quiere ahora el mundo? El misterio está en plena luz. Prestad oído a ese rumor; se convierte en voz, pasa a ser lenguaje.
—*Homunculus*: (*Dentro de la redoma a Wagner.*) ¡Hola, querido papá! (...) (*A Mefistófeles.*) ¿Tú por aquí, buena pieza? Mi señor primo, en el momento

58 J. W. von Goethe, *op. cit.*, acto II, p. 295.

oportuno te doy las gracias. (...) Ya que existo, debo también mostrarme activo. Quisiera disponerme ahora mismo para el trabajo; tú eres hábil para acortarme los caminos⁵⁹.

Apenas nace, *Homunculus* solicita a Mefistófeles como guía y acompaña a Fausto. Solo que el hombrecillo es más hábil y audaz que el demonio. Este espíritu o personaje incorpóreo (según la descripción, es vítreo) se dedica a buscar la posibilidad de hacerse corpóreo. Y por eso, Mefistófeles accede a guiarlo, pero para su asombro *Homunculus* no necesita quien lo oriente:

—Mefistófeles: No hay que desairar al primo. (*A los espectadores.*) Al fin dependemos siempre de las criaturas que son obra nuestra⁶⁰.

Homunculus, Fausto y Mefistófeles viajan por el aire hasta el Peneo, río de Tesalia, en una noche de Walpurgis clásica de Grecia⁶¹. Allí, *Homunculus* habla con el filósofo Tales⁶² y este le aconseja que acuda a Proteo⁶³, quien lo conduce definitivamente al agua.

JUGUETES, AUTÓMATAS Y RELOJES

En el mismo siglo XVII, el alemán E. T. A. Hoffmann escribe un cuento titulado “El hombre de arena”, cuyo personaje central,

59 *Ibid.*, p. 296.

60 *Ibid.*, p. 301.

61 La noche de Walpurgis clásica es similar a la noche de Walpurgis romántica, que ocurre en la primera parte del *Fausto*, en las asperezas del Brocken. La noche de Walpurgis —precedente al primero de mayo y que corresponde a la fiesta eclesíastica en honor de santa Walpurgis— es famosa en la Edad Media porque las brujas celebraban sus aquelarres en la montaña de Brocken. La noche de Walpurgis clásica a la que se refiere *Homunculus* ocurre en la antigua Tesalia.

62 Tales de Mileto, insigne filósofo griego representante de la teoría neptuniana, que atribuye a todos los terrenos del globo un origen sedimentario debido al agua, del cual brota la vida.

63 Proteo es un dios marino que tenía el don de predecir el porvenir, pero que solo lo hacía obligado por la fuerza, y para librarse del asedio de los que querían conocer su futuro se transformaba en diversas figuras, a su antojo.

Nathaniel, se enamora de Olimpia, una hermosa bailarina. Para su horror, descubre finalmente que ella es una muñeca creada por el viejo Coppelio y el doctor Spalanzani. Este relato inspira a Delibes, quien compone la música para el *ballet Coppélia*.

Tanto el *Fausto* de Goethe como los relatos de Hoffmann expresan una forma de protesta contra la filosofía mecanicista de Descartes (1596-1650), muy en boga entre sus contemporáneos. Descartes planteaba que todos los animales son una especie de máquinas complejas. Introduce la idea de flujo que circula por los nervios, que son similares a tubos conectados desde el cerebro hasta los músculos; tales ideas serán empleadas por Galván y Mesmer. Probablemente, Descartes tuvo conocimiento de los primeros autómatas del siglo XVII.

En 1680, J. J. Becher publica un tratado de construcción de relojes con figura humana y de animales, con un movimiento mecánico obtenido a partir de un mecanismo interior de reloj.

En el siglo XVII, llegan a conocerse en Francia varios juguetes mecánicos, contruidos para los hijos de los reyes. Camus realiza un coche con caballos, pajes y una dama en miniatura, todos con movimiento mecánico, a solicitud del rey Luis XIV.

LOS AUTÓMATAS DE VAUCANSON

En 1736, el maestro Vaucanson, constructor de relojes, registra como su invento a un flautista mecánico, que exhibe al público de París en 1738. A fines de ese mismo año, Vaucanson presenta su obra más importante: el célebre *canard* o pato autómatas que se roba la atención de los curiosos. El ánade imita los movimientos de un animal auténtico y permite la observación del mecanismo interior que facilita la “digestión”. El *canard* se continúa exhibiendo hasta 1742, cuando Vaucanson vende sus inventos.

Dumoulin se encarga de volver a colocar en exhibición a los autómatas, en Inglaterra y Hamburgo. En 1755, este los desarma y guarda, hasta que Godefroy-Christian Bereis los compra y los pone

en funcionamiento. A la muerte de Bereis (1809), los herederos intentan vender los autómatas al gobierno francés, pero finalmente los adquiere el gobierno alemán. Los autómatas de Vaucanson desaparecen misteriosamente hasta que en 1839, dos empresarios, Dietz y Frechon, encuentran al *canard* en Berlín, lo reconstruyen y trasladan a Milán, donde se exhibe en 1844. El *canard* es llevado a París con gran éxito, hasta que el mecánico Rechsteiner elabora un ánade similar que le hace la competencia. No se sabe a ciencia cierta qué ocurrió después con el *canard*, pero se asegura que desapareció tras un incendio en San Petersburgo en 1879.

La creación del hombre artificial fue un tema que apasionó a Vaucanson. La medicina de su tiempo requería de modelos anatómicos, porque solo podían emplearse modelos esbozados en papel, ya que la disección de cadáveres estaba prohibida. Se necesitaban “anatomías móviles” y reproducción de órganos humanos con fines didácticos.

Los estudiosos de la época se hallaban vivamente interesados en la circulación de la sangre, y se afanaban en comprender el funcionamiento de las venas y arterias. Para construir muñecos provistos de ramificaciones que imitaran los mismos vasos sanguíneos, había que encontrar un material suficientemente elástico. Vaucanson sospechaba que el caucho, todavía desconocido en Europa, podría ser el elemento indicado. Comienza así a indagar sobre el caucho con el químico Pierre-Joseph Macquer, quien por varios años intenta licuar este elemento, sin mucho resultado.

Sobre estos estudios no se logró esclarecer mayor cosa. La técnica reconoce a Vaucanson por la construcción de un telar automático en 1745, que dio impulso a la naciente industria textil en Francia. Mas algunos autores, como André Doyon y Lucien Liaigre, consideran que Vaucanson con sus autómatas ocupa un lugar histórico dentro de la cibernética.

Otros constructores de muñecos mecánicos fueron los Jaquet-Droz, padre e hijo, de nacionalidad suiza, quienes construyen en 1770 a una clavicembalista, un escribiente y a un dibujante. Estos autómatas fueron adquiridos en 1906 por el museo de Neuchâtel.

EL JUGADOR DE AJEDREZ

En el siglo XVIII, Von Kempelen (1734-1804) construye al jugador automático de ajedrez. Puede decirse que se trataba de un autómata simulado, solo un muñeco disfrazado de turco, sentado ante un tablero de ajedrez, accionado interiormente por una persona totalmente oculta a la vista de los espectadores.

Este famoso turco les ganó partidas a personajes de la talla de la emperatriz María Teresa de Austria, Pablo I de Rusia (1780) y Napoleón (1809). El autómata fue vendido a Pablo I de Rusia, quien lo tuvo guardado hasta su muerte, acaecida en 1804. El autómata cambia de dueño y reaparece en Milán en 1812; de allí pasa a Inglaterra, al adquirirlo el profesor John Mitchell. Exhibido años más tarde en Estados Unidos, el escritor Edgar Allan Poe presencia el acto y publica luego un ensayo, en el que demuestra la falsedad del autómata, revelando sus trucos⁶⁴. Curiosamente, el jugador desaparece en un incendio en 1854.

Estas son unas pocas muestras de cómo el mito de las cabezas parlantes, proveniente de las más remotas civilizaciones, revive en los autómatas y subsiste en nuestros días en la figura de los robots y con la implantación de una nueva ciencia: la cibernética⁶⁵.

LA CRIATURA DE FRANKENSTEIN, APRENDIZ DE LUCIFER

La autora de *Frankenstein o el Prometeo moderno*, Mary Wollstonecraft Shelley, esposa de Percy B. Shelley, tras haber sostenido una

64 Véase Edgar Allan Poe, "El ajedrecista" (1836), *El ajedrecista y otros relatos*, Edisvensa, Barcelona (Esp.), 1974.

65 Sobre la historia de los autómatas y del jugador de ajedrez véase Gian Paolo Ceserani, *Los falsos Adanes* (secc. 14), Tiempo Nuevo, Caracas, 1971.

conversación con él y Lord Byron, hizo una apuesta para ver quién hacía la mejor narración terrorífica. Así, se decide a elaborar una versión diferente del *homunculus*, según sus inquietudes religiosas y tomando en cuenta la revolución del momento: la electricidad.

En su creación, Mary Shelley se inspira en el mito prometeico. Al igual que el personaje de la mitología pagana, el Dr. Víctor Frankenstein vivirá continuamente atormentado por su obra. Pero en la novela, Mary deposita una buena parte de los recuerdos familiares anglicanos sobre las Sagradas Escrituras.

Víctor Frankenstein, obsesionado por la belleza, desea crear a un ser perfecto y sustituir a Dios, cometiendo la misma falta de Lucifer: el desmedido orgullo.

Inspirada además por el enorme interés científico de la época, especialmente por la teoría de Darwin, Mary Shelley se inquieta por saber si el resultado de la creación humana será una criatura del bien o del mal. El doctor Frankenstein sueña con obtener un producto del raciocinio, mas lo que obtiene es un monstruo, una deforme y desagradable criatura, un humanoide.

Tal es el castigo que recibe Víctor, pues su intelecto, en vez de crear la belleza, crea la monstruosidad. Pero allí no termina su fracaso, porque una vez que el monstruo se enfrenta al mundo, conoce la maldad y la incomprensión de los hombres que le rechazan y hostigan, por considerarlo un engendro del demonio; entonces, la criatura comienza a leer y a aprender el daño que le ha causado su creador. Y así, esta se decide a cobrar venganza.

El monstruo le suplica al doctor Frankenstein que le alivie su soledad y le construya una compañera, pero el doctor se niega, lo cual le enfurece. La criatura enfrenta a su “padre”, y razonando, le hace ver que nunca podrá su hacedor ser como Dios, porque ha fallado al no darle a su creación un mundo y una compañera. Y Frankenstein, ignorando sus ruegos, recibe la amenaza de la criatura, quien promete perseguirle y causarle daño mientras viva.

Cumple con tu deber conmigo, y yo cumpliré el mío hacia ti y hacia el resto de la humanidad. Si aceptas mis condiciones, te dejaré en paz y también dejaré en paz al resto del mundo; pero si las rechazas, me vengaré derramando hasta saciarme la sangre de los seres más queridos por ti.

Horrorizado ante estas palabras, Víctor Frankenstein accede a la petición del engendro e intenta elaborar una mujer espantosa, pero al final se arrepiente.

Al enterarse el monstruo de lo sucedido, mata al hermano de Víctor y a Elizabeth, la prometida de Víctor, la misma noche de su boda.

El doctor decide perseguir al ser deforme que ha creado, quien termina huyendo al polo norte. En su búsqueda, Víctor muere en un barco en el círculo ártico. Luego, el monstruo se llega hasta allí y habla con el capitán, a quien confiesa que se quitará la vida.

Esta historia ha dado origen a un complejo que se repite en posteriores narraciones de terror y en la ciencia ficción: la idea que se apodera del creador de que su hallazgo o idea revolucionaria conlleva a la destrucción y al horror; la idea de que la máquina, como arma de doble filo, tiene una parte negativa o “mala”, que priva como resultado.

LA APARICIÓN DEL ROBOT EN LA LITERATURA

En 1923, el autor checo Karel Čapek estrena *R. U. R.*, pieza teatral que consta de tres actos y un epílogo, sobre la historia de una fábrica de androides, Robots Universales Rossum. La obra designa por primera vez a estos obreros artificiales como robots, palabra checa proveniente de *robota* (tarea).

La historia se inicia con la llegada de Elena Glory a la fábrica, que está bajo la dirección de Harry Domin, sucesor del doctor Rossum, el creador de los robots. Elena viene a protestar por el trato inhumano que reciben estos trabajadores y termina casándose con Domin. Pero además conmina a otro personaje, el Dr. Gall, especie

de Pigmalión, a darle inteligencia a los robots. Con lo cual, los robots terminan iniciando un amotinamiento y un movimiento de protesta con pronunciamientos al estilo del manifiesto comunista: “Robots de todo el mundo, unámonos para acabar con la humanidad”⁶⁶.

Surgen escenas de lucha, y al final, Harry y sus socios son vencidos, siendo totalmente destruidos. Ni siquiera Elena, que tanto quería a los robots, puede evitar su muerte.

Pero antes de morir, Elena destruye la fórmula de Rossum para crear seres artificiales, con lo cual impide que los robots adquieran todo el poder. Los robots no dejan un solo hombre vivo, excepto al viejo Alquist, el hombre que creía en Dios y en la Biblia. Pero el viejo Alquist no sabe cómo elaborar más robots. Y el número de robots disminuye con el desgaste.

Es entonces cuando Alquist descubre una pareja de robots que se aman. Son Elena y Primus. Pero esta Elena es el robot fabricado a imagen y semejanza de la verdadera mujer, porque el Dr. Gall, enamorado de Elena, quiso hacer una muñeca idéntica, pero fracasó al querer darle vida.

—Dr. Gall: Yo quería que fuera como usted. Incluso la llamé Elena. ¡Menudo fracaso!

—Elena: ¿Por qué?

—Dr. Gall: Porque no sirve para nada. Anda por ahí como en un sueño, frágil e indiferente. La miro y me horroriza, como si hubiera creado un monstruo. La observo y espero que ocurra el milagro. A veces me digo: “Si te despertaras solo por un momento, cómo temblarías de horror. Quizás me matarás por haberte hecho”⁶⁷.

De tal forma, el *pigmalionismo* del Dr. Gall se transforma en su horrible tortura.

Así, Alquist reconoce en los dos robots a la primera pareja de la creación bíblica. Primero intenta diseccionarlos, pero al hablar

66 Hermanos Čapek, R. U. R. / *El juego de los insectos*, Alianza Madrid, 1966, p. 80.

67 *Ibid.*, p. 67.

con ellos descubre la llama del amor. Y sacándolos del laboratorio, los echa al mundo.

—Alquist: Ahora lo habéis dicho. (*Abre la puerta.*) ¡Iros!

—Primus: ¿Adónde?

—Alquist: Donde queráis. Elena guíale tú. Vete, Adán... Vete, Eva. Serás su mujer. Sé su esposo, Primus. (*Salen Primus y Elena. Cierra la puerta tras ellos.*)

(*Solo.*) ¡Oh, bendito sea este día! ¡Oh, festival del sexto día!⁶⁸.

BREVE HISTORIA DE LOS ORDENADORES⁶⁹

Puede decirse que la prehistoria de los instrumentos del cálculo matemático moderno está conformada por las ideas de Babbage, matemático británico (1792-1871), quien diseñó la máquina analítica, una máquina pensada como un calculador universal, que pudiera resolver de forma automática cualquier problema matemático, y capaz de albergar distintos programas.

A fines del siglo XIX, la necesidad de realizar un censo de población en los Estados Unidos llevó a Herman Hollerith a construir una serie de máquinas calculadoras con tarjetas perforadas, que son las primeras versiones de las máquinas de la IBM, empresa que pondría a funcionar en 1924 Thomas J. Watson.

A comienzos de la década de los años treinta surge el *boom* de las tarjetas perforadas. El propósito que se perseguía era solucionar los problemas de almacenamiento de datos en las grandes industrias y la burocracia de los organismos gubernamentales. En los Estados Unidos, el propio gobierno se constituye en el mejor cliente de la IBM.

En 1944, Howard Aiken, profesor de la Universidad de Harvard, construye el ordenador Mark I, un prototipo de ordenador considerado como la primera realización del sueño de Babbage.

68 *Ibid.*, Epílogo, pp. 131-132.

69 Véase Arnold Kaufmann, *Los cuadros y la revolución informática*, Barcelona (Esp.), Ed. Hispano Europea, 1970; y S. H. Hollingdale y C.G. Tootill, *Computadores electrónicos*, Alianza, Madrid, 1971.

Durante la Segunda Guerra Mundial, el gobierno norteamericano estimula a las universidades para que dediquen sus mejores esfuerzos en la invención de máquinas computadoras, a fin de solucionar cuestiones bélicas. En 1946, los profesores Eckert y Mauchly, de la Universidad de Pensilvania, crean a ENIAC, primer ordenador electrónico. Posteriormente, ambos profesores fundan la Eckert-Mauchly Computer Corporation, y en 1951, dicha empresa contribuye a la creación de Univac I, perteneciente a la primera generación de ordenadores junto a las series 600 y 700 de la IBM.

Ya en la segunda generación aparece el transistor, pequeño dispositivo electrónico que sirve para regular los impulsos electrónicos, sustituyendo las antiguas válvulas de la máquina. El transistor formará parte de la 3600 de la CDC, y las series 1400 y 1700 de la IBM.

La tercera generación se caracteriza por el uso de lenguajes especializados, como el Cobol y el Fortran, que permiten establecer comunicación entre los instructores humanos y la máquina. De este ciclo, la serie más conocida es la IBM 360.

Es a partir de la creación de estos lenguajes que comienza la era de la informática, y en el campo de la biología, una nueva rama que estudia el funcionamiento del cerebro humano para establecer las características de la memoria de los computadores: la cibernética.

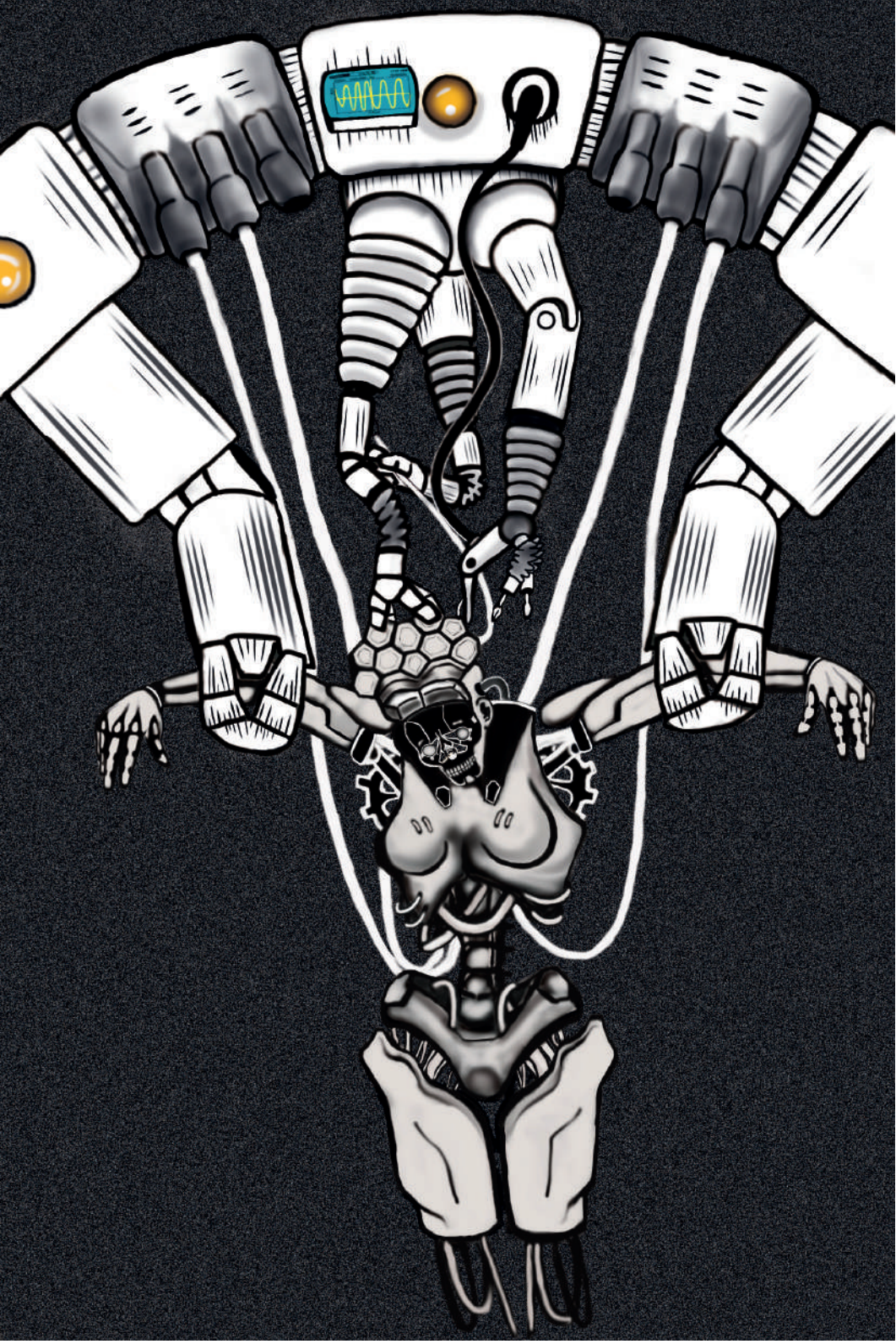
La cuarta generación es la que incorpora el denominado microprocesador (1972-1984). Empieza la muy alta integración (VLSI: Very Large Scale Integration) en chips y memorias. Y la quinta generación está formada por ordenadores que incorporan tecnologías muy avanzadas, surgidas a partir de 1980, básicamente mayor integración y capacidad de trabajo en paralelo de múltiples microprocesadores (1984-1990)⁷⁰.

A mediados de los ochenta, el mercado de la informática estaba saturado de sistemas operativos y lenguajes de programación con

70 La sexta generación viene dada por nuevos algoritmos para explotar masivas arquitecturas paralelas en ordenadores y el crecimiento explosivo de redes (1990-).

los que se tenían que poner en marcha los ordenadores, que por esa época se servían de un chip de “solo lectura”, en el cual se grababa este. La firma Amstrad coloca en el mercado un revolucionario sistema: la “máquina de escribir inteligente”, el PCW 8256, un auténtico ordenador, muy parecido ya a los actuales.

Años después, aparece una pequeña empresa norteamericana, Microsoft, dirigida por Bill Gates, que ofrece el revolucionario sistema operativo, el MS2, con el cual se podía, mediante instrucciones, programar para que hiciera lo que uno quisiera. El resto es historia conocida. Y después comenzó la era de la clonación.



SEGUNDA PARTE

**LOS NOMBRES PROPIOS
DE LA CIENCIA FICCIÓN**

VII

ISAAC ASIMOV Y LAS LEYES DE LA ROBÓTICA

BIOGRAFÍA

Isaac Asimov nació en Rusia en 1919. En 1923, emigra en compañía de sus padres a los Estados Unidos. Desde muy niño, estudia y trabaja en las tiendas de golosinas que su padre atiende en Brooklyn. Allí se encuentra por primera vez con la ciencia ficción. En su adolescencia, comienza a escribir historias que ofrece a las revistas de ficción llamadas *pulp*. Publica su primera historia en la revista *Amazing Stories*, en 1929. A partir de 1937, se dedica al género, empleando sus ratos libres; entre ese año y 1941 escribe treinta y dos historias, la mayoría para *Astounding Science Fiction*.

Se gradúa en la Universidad de Columbia en 1939 y obtiene el doctorado en Química en 1948. Trabaja como asociado en la Universidad de Boston. En 1958, sus ingresos como escritor son mayores que los que consigue con su labor universitaria.

Asimov permanece en la facultad como profesor asociado y en 1979 le ascienden a profesor titular. En 1985 es elegido presidente de la Asociación Humanista Americana, cargo que ocupa hasta su muerte en 1992. Fue también, hasta el final de sus días, vicepresidente honorario del club Mensa

OBRA¹**CIENCIA FICCIÓN**

De entre sus obras de ciencia ficción, las más conocidas pertenecen a la serie de las *Fundaciones*. La trilogía original (*Fundación*, *Fundación e Imperio* y *Segunda Fundación*) le hace merecedor del Premio Hugo a la mejor serie de ciencia ficción de todos los tiempos. Posteriormente, escribió *Los límites de la Fundación* y *Fundación y Tierra*, que siguen con los acontecimientos de *Segunda Fundación*. En *Fundación y Tierra*, Asimov enlaza la serie de las *Fundaciones* con las novelas de robot, entre las cuales se encuentran: *Cuevas de acero*, *El sol desnudo*, *Los robots del amanecer* y *Robots e Imperio*. En *Preludio a la Fundación* y *Hacia la Fundación* (obra póstuma), Asimov nos narra los orígenes de la *psicohistoria* (ficción).

También destacaron sus antologías de ciencia ficción, especialmente la serie *La edad de oro*, en la que recorría gran parte de la historia de la ciencia ficción a través de relatos de otros autores.

Otras novelas y colecciones de relatos cortos de ciencia ficción que componen su obra son: *Yo, Robot* (colección de relatos, 1950); *En la arena estelar* (1951); *Las corrientes del espacio* (1952); *Serie de novelas de Lucky Starr* (escritas bajo el seudónimo Paul French, 1952-1958); *El fin de la eternidad* (1955); *Viaje alucinante* (1966); *Los propios dioses* (1972); *El hombre bicentenario y otras historias* (1976); *Los límites de la Fundación* (1982); *Robots e Imperio* (1985); *Sueños de robot* (1986); *Viaje alucinante 2: Destino cerebro* (1987); *Preludio a la Fundación* (1988); *Némesis* (1989), y *Visiones de robot* (1991).

DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

Durante los últimos años de la década de los cincuenta, y hasta entrada la década de los sesenta, Isaac Asimov bajó sustancialmente

1 Datos tomados de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Isaac_Asimov>, incluyendo las categorías afines.

su producción de ficción y cambió sus intereses hacia los ensayos sobre temas científicos. La revista mensual *Magazine of Fantasy and Science Fiction* (*F&SF*) le invitó a continuar su habitual columna, que había comenzado en la revista bimestral *Venture Science Fiction*.

La primera de las contribuciones a *F&SF* apareció en noviembre de 1958 y continuó desde entonces llegando a las casi cuatrocientas colaboraciones, hasta que su estado de salud le impidió seguir.

Asimov publicó la *Guía Asimov para la Biblia* en dos volúmenes, que comprendían el Antiguo Testamento (1967) y el Nuevo Testamento (1969).

DIVULGACIÓN HISTÓRICA

De 1965 a 1970, Asimov escribió libros sobre civilizaciones antiguas, conocidos como *Historia universal Asimov*. Seguidamente, publicó su autobiografía en dos tomos: *En la memoria todavía verde* (1979) y *En la alegría todavía sentida* (1980). Una tercera autobiografía, *Yo, Asimov. Memorias*, se publicaría en 1994. En su honor, se nombró al asteroide (5020) Asimov.

Su último libro, *Nuestra tierra hambrienta*, escrito junto al autor de ciencia ficción Frederik Pohl, trata de aspectos medioambientales como el calentamiento global y la destrucción de la capa de ozono.

PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

- Premio Hugo especial por sus artículos en *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* (1963).
- Premio Hugo a la mejor serie de ciencia ficción de todos los tiempos por la trilogía de la *Fundación* (1966).
- Premio James T. Grady a la mejor labor divulgación científica por *Introducción a la ciencia* (1972).
- Premio Hugo y Premio Nébula a la mejor novela por *Los propios dioses* (1973).
- Premio Hugo y Premio Nébula a la mejor novela corta por *El hombre bicentenario* (1977).

- Premio Hugo a la mejor novela por *Los límites de la Fundación* (1983).
- Premio Hugo a la mejor novela corta por *Gold* (1992).
- Premio Hugo al mejor trabajo de no-ficción por *Yo, Asimov. Memorias* (1995).

Recibió catorce doctorados *honoris causa* por diferentes universidades (hasta 1965). En su honor se nombró al asteroide (5020) Asimov.

LOS ROBOTS POSITRÓNICOS: UNA ESPECIE DE ZOROMES

Los robots de Asimov tienen, en conjunto, varios aspectos que los diferencian del resto de las versiones conocidas: estos seres no producen en el hombre el “complejo de Frankenstein”, pues a pesar de poseer una inteligencia extraordinaria y una total ausencia de emociones son idealmente más nobles y conscientes que el hombre mismo.

Estas criaturas casi nunca revelan un gesto de egoísmo y aunque frecuentemente se presentan ocasiones para sospechar de su perversidad, siempre hay una anomalía o defecto de construcción que justifica sus conductas extrañas. Una vez reparado el defecto, el robot se normaliza y el conflicto surgido se soluciona.

Asimov llegó a declarar que fueron sus lecturas juveniles sobre ciencia ficción las que le proporcionaron la inspiración, para crear un tipo de robot simpático y amigable.

En su libro *La edad de oro de la ciencia ficción*, uno de los relatos en particular, “El satélite Jameson”, de Neil Jones (1931), aparecen los zoromes, seres muy similares al hombre máquina; de cuerpos metálicos y cerebros orgánicos, son personajes amables, que ayudan al comandante Jameson a desprenderse de su cuerpo y aceptar el trasplante que le proponen los zoromes, como único medio de continuar con vida y poder explorar otros mundos, idea que en principio le resulta espeluznante al comandante, pero que finalmente acepta de buen grado.

Asimov nos revela:

Fueron los zoromes, que aparecieron por primera vez en “El satélite Jameson”, quienes me sugirieron la idea de que podían existir robots benévolos, dedicados a servir fielmente al hombre, tal como aquellos habían atendido al profesor Jameson. Por eso, los zoromes son los antepasados espirituales de todos mis robots positrónicos, desde Robbie hasta R. Daneel Olivaw².

YO, ROBOT (1950)

Esta colección consta de nueve relatos y fue reestructurada a fin de unificar la trama, pues ya algunos habían sido publicados en la revista *Astounding Science Fiction*, y ente ellos había aspectos incongruentes con la unidad del argumento.

Con motivo del próximo retiro de la robot-psicóloga Susan Calvin de U. S. Robots (año 2057), un reportero de *Iterplanetary Press* se interesa por conocer la experiencia laboral de la doctora Calvin. Será ella la narradora de los nueve relatos, desde el momento en que empieza su trabajo con los modelos primitivos de robots, hasta el día en que estos se transforman en cerebros totalmente conscientes y capaces no solo de actuar independientemente, sino de preservar la vida de todas las especies.

Susan Calvin, una mujer extraordinariamente inteligente y sin ninguna clase de historias sentimentales (típica solterona al estilo de Miss Marple de la célebre Agatha Christie), es un personaje angélico, una enviada divina, que viene a ayudar a los robots, a supervisarlos y a corregirlos, hasta que estos niños terribles terminan adaptándose al mundo.

No obstante, la doctora Calvin no es la única que actúa como protagonista de los relatos. En “Círculo vicioso” (“Runaround”), “Atrapa esa liebre” (“Catch that Rabbit”) y “Razón” (“Reason”) intervienen los astronautas Gregory Powell y Michael Donovan, enfrentados a los conflictivos robots, quienes siempre encuentran

2 I. Asimov, *La edad de oro...*, *ibid.*, p. 75.

una justificación del comportamiento de los robots y la forma de ajustar sus conductas. Así que cualquier anormalidad que presentan los robots se debe, casi siempre, a una alteración en algunas de las *tres leyes de la robótica*, que todo androide debe observar fielmente:

- I. “Un robot no puede hacer daño a un ser humano o, a través de la inacción, permitir que un ser humano sufra daño alguno”.
- II. “Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto cuando dichas órdenes entren en conflicto con la primera ley”.
- III. “Un robot debe proteger su propia existencia, en la medida que dicha protección no esté en conflicto con la primera o la segunda ley”³.

Gracias a estas leyes, la doctora Calvin y sus asesores pueden descubrir en qué consiste las fallas de los robots, y además, se evita cualquier situación peligrosa para la humanidad. La confianza que ella deposita en los robots que siguen estas leyes es tal, que a menudo se ha dicho que Isaac Asimov no sufre del “complejo de Frankenstein”. Esto es comprensible, puesto que Asimov, como científico que es, aboga por el uso racional de la tecnología, necesaria al hombre para poder subsistir en las condiciones actuales. Para él, el mal que penetra en ocasiones a los robots puede ser extraído y el robot puede salvarse si encuentra un mentor que lo enseñe, aconseje y corrija. Pues el robot es como el hombre y sus defectos son imágenes de los nuestros.

3 Asimov, *Yo, Robot*, Epub Libre (ed. digital a partir de la trad. de Manuel Bosch Barrett, Edhasa, Barcelona, 1983). Disponible en: < <https://ia904506.us.archive.org/9/items/5-robots-e-imperio-isaac-asimov/1%20Yo%2C%20Robot%20-%20Isaac%20Asimov.pdf> > [En la quinta novela de la saga Fundación (*Fundación y tierra*, 1986) se menciona la Ley Cero: un robot no puede perjudicar a la humanidad ni, por omisión, permitir que la humanidad sufra daño (N.del E.).]

En todos los relatos, la causa de algunas anomalías en el comportamiento de los robots, se debe a: (I) defectos y alteraciones de construcción en la fábrica y (II) órdenes impartidas defectuosamente por los hombres que son interpretadas literalmente por el robot.

Sin embargo, el primer relato presenta otra clase de problema. En “Robbie” aparece un androide muy rudimentario, el primer modelo fabricado por la firma U. S. Robots, que es adquirido por la familia Weston para que juegue y haga las veces de niño de su única hija, Gloria.

Esta niña caprichosa se aísla totalmente del resto de las personas para jugar exclusivamente con Robbie, actitud que alarma a la madre y le pide al señor Weston que devuelva el robot a la fábrica. Tal hecho deprime terriblemente a Gloria, quien no desea vivir sin el robot. A ella se le engaña diciéndole que el robot se ha extraviado, ella pero un día sueña que Robbie se halla en la fábrica. Al despertar corre a buscarlo y, curiosamente, lo encuentra.

Asimov enfoca en “Robbie” los problemas de una típica familia moderna, en la cual las funciones tradicionales del padre y de la madre no se cumplen, pues el hombre no ejerce ninguna autoridad y se deja arrastrar por la voluntad de la madre y los deseos de los hijos. La madre, por su parte, carece de dulzura y solo se preocupa por la opinión de los extraños. Ella es la que se enfrenta a Robbie, como si este fuese el culpable del desequilibrio de su hija.

Gloria llama poderosamente la atención del lector, pues sus caprichos corresponden a la fascinación del hombre moderno por los objetos que ha creado, especialmente por los mecanismos que le imitan y que en nuestra imaginación son los seres ideales. Gloria encarna nuestra soledad y desamparo; ese abandono en que se sume el hijo cuando está incomunicado con los padres.

Para la niña, Robbie es el único ser que la acompaña sin querer aprovecharse de ella, ni de juzgarla o dominarla. Como ella, son miles los habitantes de las metrópolis que recurren a los servicios

de un compañero artificial (televisor, automóvil, grabador, muñecas inflables, radio). No se trata de un juego, es una forma de vida. Por eso, los aparatos se transforman en los ojos, piernas, manos y consciencias de estos seres.

La segunda historia, “Círculo vicioso”, debe su nombre al movimiento de oscilación que sufre el robot Speedy (SPD), al verse en conflicto con las tres leyes de la robótica. De acuerdo a la segunda ley, debe obedecer las órdenes de Powell y Donovan e ir a recoger un material de una mina; pero según la tercera ley no debe arriesgar su vida, y el material es altamente radioactivo, por lo que SPD cuando se acerca a la mina termina devolviéndose.

A pesar de que el problema es fácilmente resuelto y la historia carece de una atmósfera de suspenso o de un conflicto vital, hay un aspecto interesante en la actitud asumida por SPD, muy similar a la de los seres humanos cuando se hallan indecisos entre dos alternativas desagradables. El individuo muestra igualmente asombrosos mecanismos de defensa. Y la solución al caso consiste en guiarse por la primera ley de la robótica; esto es, crear una situación ficticia de peligro mortal para Powell, con lo cual el robot olvida su conflicto personal para ir a salvar a su amo.

Ante una situación violenta, el hombre actúa sin detenerse a pensar en los peligros que acechan y aunque expone su vida se libra de una crisis nerviosa, ocasionada por el estado de indecisión y angustia. La primera ley de la robótica debería ser nuestra ley.

El tercer relato ha planteado numerosas controversias y responde a la pregunta de si un robot podría seguir una religión, sin ocasionar daños a la especie humana.

“Razón” es la historia de un robot inteligente y encantador, Cutie (QT), que luego de una profunda reflexión procede a explicarles a sus jefes, Donovan y Powell, la existencia del Señor, su creador. Porque para QT es absurda la idea de que fue hecho por los hombres, seres inferiores a él.

El asombro de los hombres ante la forma de razonamiento del robot es mayúsculo, pero la ira ante el desconocimiento de la superioridad humana es mayor, por lo cual, los ingenieros inventan todos los medios posibles para demostrarle al robot que no fue Dios sino ellos sus creadores. Cutie (*lindo*) emula a Descartes, y les dice:

—He pasado estos dos últimos días en una introspección concentrada —dijo Cutie— y los resultados han sido los más interesantes. Comencé con la suposición que me pareció me estaba permitida hacer. Yo mismo existo porque pienso⁴.

El conflicto se agrava cuando Cutie, poseído por su inspiración divina, comienza a actuar entre los robots y a enseñarles su religión. Entonces ellos ven en él al profeta del Señor y solo obedecen a sus mandatos. Aparentemente, se trata de un acto de insubordinación contra los hombres, lo que se interpretaría como una desobediencia a la segunda ley de la robótica. Por eso, Donovan y Powell deben solucionar el problema, y para ello, intentan mostrarle a Cutie la manera como ellos sí hacen a sus robots.

La escena tiene cierta similitud con la creación del *Homunculus* en *Fausto*. Al menos, las palabras que le dirige el robot naciente a sus constructores son casi las mismas que *Homunculus* le dirige al estudiante Wagner, discípulo de Fausto: “Finalmente su voz, insegura y dudosa, tomó forma. —Me gustaría empezar a trabajar. ¿Adónde debo ir?”⁵.

Asimov construye casi todos sus relatos planteando a los hombres la necesidad de averiguar en qué momento o por qué motivo el robot presentó ciertas irregularidades en su comportamiento, pero al final solo se llega a explicar en qué consiste la anomalía del androide y nunca quién la originó. Es decir, ciertos detalles nunca se aclaran.

Es una forma de mantener el suspenso y la duda, lo que incluso mueve a los hombres a sospechar en el carácter diabólico de sus

4 I. Asimov, *I, Robot*, Panther Books Ltd., Londres, 1973, p. 56. [Textos traducidos por la autora. N. del E.]

5 J. W. von Goethe, *op. cit.*, p. 64.

criaturas. Solo Susan Calvin logra comprender que la culpa de todo la tiene el hombre mismo.

Asimov coloca a Cutie en una posición de crítica abierta ante nuestras creencias e ilusiones, y nos enseña que lo que nosotros llamamos real para otros puede no serlo, puesto que la lógica que empleamos para las demostraciones resulta absurda para los demás. Por ejemplo, la pretensión de que podemos darle vida a los seres.

¿Ustedes ven? —continuó Cutie—. Ustedes apenas han unido las piezas ya fabricadas. Lo hicieron muy bien —,por instinto, supongo— pero realmente no crearon al robot. Las partes fueron hechas por el Señor⁶.

Y en cuanto a la idea que tenemos de los libros, en donde intentamos depositar nuestras “verdades”, QT dice:

—¿Los libros? Los he leído todos. Todos son de lo más ingeniosos.

Powell estalló repentinamente:

—Si tú has leído, ¿qué más hay que decir. No puedes disfrutar su evidencia. Simplemente no puedes.

Había piedad en la voz de Cutie.

—Por favor, Powell, ciertamente no los consideré una fuente de información válida. Ellos también fueron creados por el Señor y fueron hechos para ustedes, no para mí.

—¿Cómo deduces eso? —pregunta Powell

—Porque yo, un ser racional, soy capaz de deducir la verdad a partir de causas *a priori*. Ustedes, seres inteligentes pero irracionales, necesitan una explicación de la existencia que se les suministra, y eso hizo Dios, que él les diese esas ideas risibles de mundos lejanos y de la gente es, sin duda, para el bien. Sus mentes probablemente están demasiado engranadas para la verdad absoluta⁷.

Donovan y Powell agotan sus recursos y se creen derrotados, hasta que Powell, más comprensivo que Donovan, vislumbra la verdad: en realidad QT ha estado haciendo lo que ellos querían hacer. QT sigue las instrucciones que toda máquina pensante recibe al “nacer”, y hasta ahora sus actos han contribuido a preservar la

6 I. Asimov, *op. cit.*, p. 64.

7 *Ibid.*, p. 66.

existencia de todos y a controlar con precisión todos los aparatos y equipos de la estación, solo que QT habla en términos religiosos.

Lo que el robot toma por imágenes divinas (un tubo L, por ejemplo) son instrumentos científicos. El trabajo que realiza en nombre del Señor es una clase de trabajo electrónico y mecánico, que los instructores de la máquina desde el principio le habían asignado.

Por deducción, Powell concluye que la labor del robot, lejos de interferir con las necesidades del hombre, contribuye en alto grado a solucionarlas. Y QT es un robot ideal que puede vivir independientemente sin la dirección del hombre.

El quinto relato, “Embustero” (“Liar”), tiene como tema la vanidad humana. En la historia intervienen: la doctora Calvin, quien piensa que su compañero Milton Ashe está enamorado de ella; Peter Bogert, que ambiciona convertirse en director de la firma U. S. Robots, y Alfred Lanning, quien se considera genio matemático.

Herbie será el robot que alimentará la vanidad de los tres, puesto que es capaz de leer sus mentes y conoce cuáles son sus deseos. Herbie no es solo el compañero ideal, sino quien los incita a vivir en el engaño, hasta que Susan Calvin descubre la causa del funcionamiento irregular de “RB”: la dotación del poder de la telepatía.

Susan Calvin atraviesa por un período crítico, como empedernida solterona. A los 38 años, solo busca un hombre que la aprecie por sus cualidades espirituales e intelectuales. Por eso sueña con un científico joven e inteligente que la admire, y Herbie, que sabe lo que ella piensa, solo desea obedecer sus deseos y alimentar su vanidad.

Es este el único momento de la vida de Susan en que cede a la debilidad y no tiene valor de enfrentarse a la realidad. Herbie tiene las características de la serpiente, que en los cuentos folclóricos

adormece a sus víctimas y de la que solo logran escaparse los verdaderos héroes⁸.

Pero aunque Susan vive por algunos momentos en este estado de irrealdad, su fuerza de voluntad le permite despertar de ese sueño y enfrentarse a la serpiente que se halla en el interior de RB.

Tras liberarse de su ilusión, Susan actúa implacablemente por primera vez, ya que una serie de razones la asisten. “Él sabía todo esto. Ese... ese demonio lo sabe todo, incluyendo lo que ocurrió mal en su ensamblaje”⁹.

8 “Durante su encuentro con la serpiente, el héroe es amenazado por un peligro: el del sueño, o el de quedarse dormido. Es el mismo peligro que ya hemos visto durante el encuentro con la maga:

Anda que te anda llegaron a un bosque salvaje y espeso. Apenas entraron en él cuando se apoderó de ellos un pesado sueño. Frolka-Siden sacó del bolsillo la petaca, la abrió, se echó en la nariz un puñado de tabaco, luego empezó a gritar: “Eh, hermanos, no os durmáis, seguid caminando” (Af. 722).

Este sueño es una sugestión: ‘El principito se puso a caminar por el puente, a dar golpecitos con su varita, entonces salió una jarrita y empezó a bailar ante él; la miró y se durmió con un sueño profundo’.

“El falso héroe se duerme, el verdadero héroe no lo hace nunca” (Vladimir Propp, “En el río de fuego”, *Las raíces históricas del cuento*, Fundamentos, Barcelona, 1974, pp. 322-323).

Una idea similar se encuentra en el *Libro de los Muertos*, analizado también por Propp, en el mismo cap. VIII (“La serpiente en Egipto”, pp. 399-403). Observa que el cuento ruso presenta a la serpiente con una variedad de formas de duelo con el héroe, que solo es posible hallar de manera análoga en la variedad egipcia del *Libro de los Muertos*, en el cual el antagonista de la serpiente es el dios del sol, Ra:

En la cima de aquel monte hay una serpiente que mide treinta brazos de largo. Sus primeros ocho brazos están cubiertos de sílice y de un revestimiento de metal luciente. Oisir-Un, el triunfador, conoce el nombre de esta serpiente que vive sobre su propia cima. “Habitante del propio fuego” es su nombre. Ahora, después de que se ha detenido Ra, ha fijado su mirada en él y la navecilla de Ra se detendrá y un gran sueño se apoderará de quien está en la navecilla, y ella tragará siete brazos de la gran agua (*Libro de los Muertos*, cap. 108/a).

Este detalle del adormecimiento de la serpiente y muchos otros, entran en el cuento “como refracción de esas mismas representaciones, que existen en los estados agrarios avanzados, y precisamente como custodio del reino de los muertos, como ‘Comedor de muertos’” (V. Propp, *op. cit.*, p. 402).

9 I. Asinov, *op. cit.*, p. 106.

La doctora acaba mentalmente con el robot al confrontarlo con las tres leyes de la robótica, las que no cumple porque RB ha caído en una contradicción insalvable. Según la primera ley, RB no puede herir al ser humano, por tanto no puede decirles la verdad, pues los ofendería, mas tampoco puede ocultársela; su deber es informarles todo lo que ellos quieren saber. La doctora ataca la mente de RB con una paradoja:

No les puedes decir la verdad, porque eso los heriría y no deben herirlos. Pero si no les dices, tú los hieres, así que debes decirles. Y si lo haces, los herirás y tú no debes, así que no les puedes decir; pero si no lo haces, tú hieres, así que no debes; pero si lo haces, tú...¹⁰.

El robot no resiste la contradicción y su mente estalla.

A través de este y de muchos otros relatos, Asimov establece como postulado la incompatibilidad entre una tecnología al servicio de la comunidad y una tecnología que satisfaga intereses egoístas. Y también plantea que las máquinas no deben superar al hombre en cuanto a poderes mentales, ya que el hombre se expondría a ser dominado por la máquina.

De acuerdo al castigo que la doctora inflige sobre RB, vemos hasta qué punto la vanidad es una enfermedad que es preciso destruir, pero para ello es necesario que el hombre se enfrente consigo mismo y despierte. Por otra parte, un robot o un ser consciente (es lo mismo) no debe atender a las pasiones humanas. Esto ocasionaría que los hombres se olvidaran de la realidad y de los otros seres, para vivir inmersos en sus fantasías de poder. Por otra parte, la actuación de Susan Calvin es enérgica y actúa, ahora, como ángel ajusticiador.

En el resto de los relatos, los androides sufren ligeros problemas de conducta normalmente controlables. En “Pequeño robot perdido” (“Little Lost Robot”), Néstor (NS2) causa dificultades a los ingenieros, cuando decide desaparecer (mezclado entre sesenta

10 *Ibid.*, p. 108.

y seis robots idénticos) tras recibir una orden indebida. Por ser tan curioso, Néstor exaspera a uno de los hombres que lo insulta y lo manda: “¡Anda piérdete! *\$À&M ÑX!”. ”. Pero la cuestión se complica porque Néstor no solo se oculta, sino que comienza a jugar con la paciencia de todos y crea ligeros disturbios en la comunidad de los robots.

Esta historia enfoca uno de los inconvenientes a los que Asimov ha prestado mayor atención: la incomunicación entre los seres humanos y la interpretación errónea de las palabras. Asimov recalca una observación: el robot es literal y ejecuta las órdenes de acuerdo a como se las transmitan sus instructores. Por eso, el hombre debe medir sus palabras y tener presente que sus palabras contienen diversos significados, que no son interpretados de la misma manera por otras personas (incluyendo a los robots).

Pero como la doctora advierte, lo más grave de las frases es el tono y el gesto con que acompañamos esas frases. El odio y la incompreensión humana originan siempre malos entendidos y reacciones violentas en las criaturas.

Néstor actúa como un niño que empieza a sentirse rechazado. Entonces se desarrolla en él un complejo de inferioridad que lo mueve a querer desaparecer, “a fugarse de la casa”. Y luego el complejo se convierte en uno de superioridad, cuando se va dando cuenta de que los hombres son inferiores a él.

De los nueve relatos de *Yo, Robot* solo uno carece de aclaratoria. Pues, a pesar de que el conflicto se soluciona, nunca sabremos si Stephen Bierley, candidato al cargo de mayor de la ciudad, es un robot o un ser humano.

“Evidencia” (“Evidence”) nos muestra a una doctora Calvin bastante madura, con el problema de dilucidar este misterio. Los opositores de Bierley lo acusan de no comer nunca y Susan le entrega al candidato una manzana. Y aunque la digiere, Susan sabe que esto no ha demostrado nada.

Ella sugiere que el candidato golpee a un hombre públicamente, con lo cual estaría infringiendo la primera ley de la robótica que ningún robot puede transgredir. Así lo hace, pero lo que solo Susan adivina es que el hombre golpeado podría no ser un hombre.

La verdad se la lleva Susan a la tumba y esto no parece tener mayor importancia, porque Susan confía en que tanto el robot como el hombre, con las características de Bierley, deben gobernar en la Tierra. De acuerdo a ella y a su creador, la máquina está en condiciones de desempeñar labores similares a las del hombre mientras se respeten las tres leyes de la robótica, que en conjunto lo que constituyen son un grupo de normas tendientes a regular la interrelación del hombre con sus creaciones.

CUEVAS DE ACERO (1954)

Tras haber publicado varias colecciones de relatos con los robots positrónicos y los fundamentos de esos mecanismos (las ya célebres leyes de la robótica), Asimov se decide a continuar el tema y construye una novela que combina la trama del género policiaco con los elementos característicos de la ciencia ficción.

A fin de evitar el tedio que tiende a afectar a la ciencia ficción cuando se intercala una larga y minuciosa exposición, por parte de los fundadores, científicos y protagonistas, en el momento de explicar los fenómenos de los mundos extraños que habitan, Asimov aprovecha los recursos del suspenso del género policiaco y con estos desarrolla la trama de la novela.

El personaje central de *The Caves of Steel* (traducido como *Cuevas de acero* o bien *Bóvedas de acero*) es el detective Elijah (Lije) Baley, a quien el comisionado Julius Enderby encarga resolver el asesinato del Dr. Sarton, científico proveniente de Aurora, residente en Spacetown, una ciudad que contrasta con la Tierra por la armonía de la civilización de los *spacers*. El antagonismo entre los hombres y los habitantes de Spacetown hacen sospechar a las autoridades que el crimen solo pudo perpetrarlo un ser humano.

A Lije Baley se le asigna un ayudante en la investigación, que es nada menos que el robot construido por el mismo doctor Sarton, R. Daneel Olivaw, un individuo tan semejante a los hombres y con tal capacidad de raciocinio que nadie nota la diferencia. Como a todo ser humano, a Lije Baley le desagrada la idea de estar en contacto con androides, pero una vez que conoce a Daneel empieza a dudar de la artificialidad de su compañero, hasta el grado de acusar al robot de ser un espía enviado por los nativos de Spacetown.

Daneel es un producto de la más avanzada tecnología, que todavía no se ha logrado en la Tierra. Los robots terrestres no imitan la vida con exactitud y por tal motivo los hombres los desprecian. Daneel mismo observa que los robots fabricados aquí son defectuosos como humanoides:

—Ciertamente, ellos son más humanoides que los primitivos modelos del mostrador de la zapatería. ¿Son todos los robots de ustedes de ese estilo?

—Más o menos —dijo Baley—. ¿No los apruebas?

—Por supuesto que no. Es difícil aceptar una burda parodia de la forma humana como un igual intelectual. ¿No pueden hacerlos mejor en las fábricas?

—Estoy seguro que sí, Daneel. Pienso que nosotros justamente preferimos saber cuándo estamos tratando con un robot y cuándo no¹¹.

Daneel es tan parecido a un ser vivo, que él mismo se ve forzado a abrir su cuerpo y mostrarle a Lije los tubos, conductos y tuercas que lleva en su interior:

—¿Si fuese un robot! Yo digo que es humano.

—Todavía no ha investigado el problema, señor Baley —dijo Fastolfe.

—Para diferenciar a un robot, aún un robot humanoide, no es necesario hacer deducciones de las pequeñas cosas que él dice o hace. Por ejemplo, ¿ha tratado usted de pinchar a R. Daneel?

—¿Qué? —La nariz de Baley se abrió.

—Es un experimento simple (...).

—Eso es pura habladuría —dijo Baley (...).

11 I. Asimov, *The Caves of Steel*, Fawcett Publications, Greenwich, Connecticut, 1971, p. 48. [Textos traducidos por la autora. N. del E.]

—No voy a ser engañado. Podría haber tratado cualquiera de estas cosas, pero ¿supone usted que este supuesto robot me permitiría usar con él una hipodérmica, un estetoscopio o un microscopio?

—Por supuesto, entiendo su punto de vista —dijo Fastolfe. Miró a Daneel y gesticuló ligeramente.

R. Daneel tocó el puño de la manga derecha de su camisa y el rayo diamagnético abrió el brazo a todo lo largo. Un suave, sinuoso y aparente cuerpo humano apareció expuesto (...). R. Daneel pinchó la yema de su dedo medio de la mano derecha con el pulgar y el índice de la izquierda. ¿Cuáles fueron los detalles de la manipulación exactamente?, Baley no alcanzó a ver. Pero justo cuando hubo caído la manga en dos, el rayo diamagnético se interrumpió y el mismo brazo cayó en dos.

Allí, bajo una delgada capa de material parecido a la carne, había una masa azul gris de varillas, tendones y articulaciones de acero inoxidable¹².

Además de su perfección física, Daneel posee una asombrosa capacidad de comprensión del comportamiento humano; al igual que los científicos de Spacetown, él puede analizar el cerebro de cualquier individuo. No obstante, con todo ese conocimiento, quien resuelve el caso es Lije Baley, pues como sucede con todos los robots positrónicos, ellos poseen una mente “literal” y desconocen los errores y las malas interpretaciones propias de la comunicación del hombre. Y hay ciertos hechos que Daneel ignora, pero que el mismo Baley le irá enseñando.

Los hallazgos de Baley son estos: primero, no ha habido un asesinato, sino una muerte accidental. Segundo, Baley se entera de que el comisionado Julius Enderby —personaje conservador y contrario a la convivencia del hombre con el robot— ha intentado deshacerse de R. Daneel; que el comisionado no conocía al Dr. Sarton y cuando lo vio pensó que se trataba del robot y lo destruyó como si fuera una máquina, y que el comisionado rompió sus lentes por el nerviosismo y por eso confundió al Dr. Sarton con Daneel.

12 *Ibid.*, pp. 79 y 80.

En esta historia persiste uno de los temas más frecuentes en Asimov: el conflicto entre los hombres y las máquinas; las dificultades de una convivencia normal entre la civilización *Carbono* (el hombre) y la civilización *Fe* (el robot).

Curiosamente, los hombres viven en “cuevas de acero”, la claustrofobia les impide estar al aire libre. Así, se aferran a sus hogares como parte de sus cuerpos y viven el mito de la caverna. (Caverna=cuerpo=cueva).

Paralelamente a la trama existe otra historia secundaria, inspirada en un personaje de la Biblia: Jezabel. La esposa de Baley lleva este nombre, pero ignora su historia. Intrigada por conocer su origen, le pregunta a Lije y este se lo revela, pero le ordena olvidarse del asunto. Jessie, obsesionada por la verdad, actúa en forma extraña y se integra a una organización política clandestina, que pretende que la Tierra rompa relaciones con Spacetown.

Jessie sueña con cumplir una misión similar a la del personaje bíblico, haciendo lo imposible por salvar a su pueblo del dominio de otra gente. Es el robot Daneel quien descubre la conspiración. Pero Lije perdona a Jessie, cuando ella se confiesa. En ese momento, su esposo recuerda un episodio de la Biblia, el de la mujer adúltera condenada a ser apedreada por el pueblo, y a quien Jesucristo salvó y perdonó diciéndole: “Vete, y no peques más”¹³.

Con este ejemplo, Baley explica a su compañero cómo son los sentimientos humanos, tan extraños al robot: “La historia sirve para enseñar que hay algo aún más elevado que la justicia con la cual tú fuiste instruido. Hay un impulso humano conocido como piedad, un acto humano conocido como el perdón”¹⁴. Al final del relato, Daneel habrá asimilado la enseñanza y perdonará al comisionado Enderby.

13 *Ibid.*, p. 91.

14 *Ibid.*, p. 149.

—Seguramente estoy empezando a comprender por qué, de repente, me parece que la destrucción de lo que ustedes llaman el mal es menos justa y deseable que la conversión de este mal en lo que ustedes llaman el bien.

Él titubeó entonces, casi como si estuviera sorprendido de sus propias palabras, y dijo: —Vete y no peques más¹⁵.

Asimov emite su mensaje a través del robot. Para él, los derechos en la aplicación de los descubrimientos humanos pueden ser corregidos y superados, pero el hombre no tiene derecho a destruir nada de lo que existe, ni siguiera sus obras, ya que todo forma parte de Dios, y si Dios ha perdonado a sus hijos, el hombre también debe perdonar a sus semejantes.

Cuevas de acero es una novela sobre la relación del hombre con su medio ambiente. Tanto la ciudad de Nueva York como el resto de las metrópolis en la Tierra son producto de la implementación de la tecnología. De allí el título de esta narración.

Spacetown es igualmente un producto de la tecnología, pero aplicada en forma diferente. Toda la rivalidad gira en torno a los puntos de vista opuestos, en lo que se refiere a la aplicación de la tecnología. Como apunta Fastolfe, científico de Sapacetown: “—Los hombres de la Tierra están tan codificados, tan reclusos en sus prisiones de acero, que están atrapados para siempre (...) el civismo está minando la Tierra, Señor”¹⁶.

La cuestión de la relación hombre-tecnología está representada por el dúo Baley-Olivaw; Lije Baley es el hombre y Daneel Olivaw es la tecnología. Daneel representa a una cultura que ellos designan como *C/Fe*: (Carbono-Hierro) lo que constituye la unión de los organismos vivos, cuyo principal componente es el carbono, y los andróides y máquinas, constituidos por hierro.

La razón por la que Daneel Olivaw viene a la Tierra es que los *spacers* creen que pueden ayudar a nuestro planeta a superar sus

15 *Ibid.*, p. 191.

16 *Ibid.*, p. 88.

conflictos de superpoblación, carestía de fuentes de energía, escasez de alimentos y contaminación; pero, lamentablemente, los *spacers* no resisten las bacterias y gérmenes terrestres. Solo un robot puede entrar en la Tierra sin exponerse a la muerte. Pero como los hombres detestan a los robots, Daneel es construido de forma tal que puede pasar desapercibido entre el resto de la población humana.

Nosotros somos más flexibles, naturalmente. Al menos en esto. Podemos ser diseñados para adaptarnos a la vida terrestre. Siendo construidos con una particular y cercana similitud a la forma externa del hombre, podemos ser aceptados por él y tener la posibilidad de lograr una visión más concreta y cercana de sus vidas¹⁷.

R. Daniel considera que para poder afrontar la situación crítica en la que viven los hombres, deben trasladarse a otros espacios; que salgan de sus cuevas de acero y exploren otros mundos. Pero primero tienen que buscar los aditamentos que le permitan conquistar el espacio. El hombre tendrá que recurrir a la ayuda tecnológica y aplicarla prudentemente. Y el contacto con otras civilizaciones, en donde se cumpla la relación C/Fe, sería ampliamente beneficioso para los seres terrestres. El único obstáculo para este objetivo es la serie de prejuicios, ideologías, fanatismos y racismos que subsisten hoy en día.

"PARA QUE PIENSES EN ÉL" O "¿QUÉ ES EL HOMBRE?" (1974)

El personaje R. Daneel Olivaw aparecerá nuevamente en otra novela: *El sol desnudo* y en "Imagen en un espejo", un relato incluido en *Los propios dioses*. En esta última colección, Asimov coloca el punto final a la historia de los robots, cuyo título es tomado de una frase bíblica: "That Thou Art Mindful of Him" (título que ha sido traducido como "¿Qué es el hombre?"):

17 *Ibid.*, p. 47.

What is man that thou art mindful of him? And the son of man, that thou visitest him? [*¿Qué es el hombre para que pienses él, y el hijo del hombre para que cuides de él?*] (Salmos, 8,4).

Susan Calvin había muerto un siglo atrás. Los robots ya se habían perfeccionado lo suficiente como para adaptarse a la vida humana, pero los hombres los rechazaban, porque todavía dominaba el complejo de Frankenstein:

El problema del complejo de Frankenstein había existido en el tiempo de la doctora y jamás había logrado resolverlo. Nunca intentó resolverlo, porque no había existido la necesidad. En sus días, la robótica se había desarrollado solamente con las demandas de la exploración espacial. Era el mismo éxito de los robots lo que había aumentado la necesidad humana de ellos y había dejado a Harriman en estos últimos tiempos...¹⁸.

Ahora Harriman tiene que fabricar modelos más funcionales de androides. En sus robots se introduce el mecanismo del aprendizaje. Al principio, obedece a sus amos y luego se instruye hasta adquirir la capacidad necesaria para trabajar por su cuenta. El problema se suscita cuando el robot debe decidir si obedece o no a un ser humano. En algunos casos, tiene que juzgar y considerar si el hombre al que obedece es inferior o superior a él.

Por eso, Harriman reflexiona y recuerda la frase "What is man that thou art mindful of him?":

Una acotación bíblica. No interesa. Lo que quiero decir es: ¿debe un robot seguir las órdenes de un niño; o de un idiota, o de un criminal, o de un ser humano decente y perfectamente inteligente, uno inexperto e ignorante de las consecuencias indeseables de su orden? Y si dos seres humanos le dan al robot órdenes conflictivas, ¿cuál deberá obedecer?¹⁹.

18 I. Asimov, "That Thou Art Mindful of Him", *The Bicentennial Man and Others Stories*, Doubleday & Co., Garden City (Nueva York), 1976, p. 67. [Traducción de la autora].

19 *Ibid.*, p. 64.

Los nuevos modelos JG analizan la situación y a sus patrones previamente. Pero los hombres abogan por la igualdad y no aceptan que un robot los clasifique.

Incapaz de resolver el conflicto, Harriman consulta con su robot George (JG 10), quien obtiene la solución, pero desea considerarla con otro robot, George Nine (JG 9). Ambos conversan y concluyen que habrá que fabricar robots de menor tamaño, que obedezcan a las leyes de la robótica parcialmente. (Pues el tamaño impide que contengan tanta capacidad).

Como explica Harriman, presidente de U. S. Robots: el hombre promedio puede temer a un robot que parezca hombre y que parezca lo suficientemente inteligente como para desplazarlo, pero él no temerá de un robot que semeje a un pájaro y que coma solo insectos, para el beneficio del hombre.

Harriman planea todo para construir robots con forma de pequeños animales (insectos, pájaros, gusanos, etcétera), que sirvan para controlar plagas y pestes. Así, primero hay que controlar la ecología y después lograr que el hombre se acostumbre a vivir entre robots. Progresivamente aumentarán de tamaño hasta que el hombre pierda la desconfianza hacia las máquinas.

Tanto el representante del gobierno, el conservador global, Eisenmuth, como Harriman constituyen dos ejemplos de la mentalidad humana. Este último se titula el inventor del proyecto de fabricación de los "minirobots", y Eisenmuth sueña con ver su nombre incluido en la historia de los que aprobaron y financiaron el proyecto.

Por contraste, los robots JG10 y JG9 desconocen la vanidad humana. Trabajan en función de un mundo futuro en el que tanto los seres humanos como los robots tengan los mismos derechos:

Cuando nosotros y otros más avanzados que nosotros, que serán diseñados más adelante, seamos aceptados, ordenaremos nuestras acciones de modo

que se acabe constituyendo una sociedad, en la cual seres humanos como nosotros sean primeramente obedecidos y protegidos de todo daño. Mediante las tres leyes de la robótica, los seres humanos como los otros son de menor importancia y no pueden ser obedecidos ni protegidos, cuando ello entra en conflicto con la necesidad de obedecer y proteger a aquellos como nosotros. Fue con esto en mente que dirigí el comienzo de la robotización de la ecología mundial²⁰.

20 *Ibid.*, p. 83.

VIII

LOS MARCIANOS DE BRADBURY

BIOGRAFÍA Y OBRA

Ray Douglas Bradbury nació en la ciudad de Waukegan, Illinois en 1920. Procedente de una familia de impresores de periódicos, llevaba en la sangre la afición por editar y escribir. A muy temprana edad comienza a leer multitud de libros de ficción y se interesa por los trucos de magia. A los once años, actúa en calidad de ilusionista en algunas regiones de la Legión Americana. En aquella época tenía enorme interés por las historietas de Edgar Rice Burroughs (autor de *Tarzán*), y coleccionaba las de sus personajes favoritos: Buck Rogers, Flash Gordon y el Príncipe Valiente.

En 1939, crea su propio fanzine llamado *Futura Fantasia*, revista que incluye sus trabajos junto a otros autores de ciencia ficción, como Heinlein, Kuttner y Damon Knight, pero tal empresa apenas sale a luz y solo llegan a publicarse cinco números.

Es a partir de 1941 cuando comienza a ver publicados sus primeros relatos en la revista *Super Science Stories*. Al año siguiente invade las páginas de *Weird Tales*. De esa época se considera que su primer relato de verdadera ciencia ficción es “Rey de los espacios grises”.

En 1945, su cuento “El gran juego blanco y negro” es seleccionado por Martha Fowley para los mejores cuentos norteamericanos de 1946.

Las puertas del éxito se le abren en 1950 con *Crónicas marcianas*²¹. Y a partir de entonces comienza una febril actividad de escritor, publicando centenares de relatos en diversas colecciones, de las cuales sobresalen: *Crónicas marcianas* (1950); *El hombre ilustrado* (1951); *Las doradas manzanas del sol* (1953); *Fahrenheit 451* (novela; 1953); *Remedio para melancólicos* (1959); *Las maquinarias de la alegría* (1964); *El país de octubre* (1955), *El maravilloso traje de helado de crema y otras piezas* (piezas teatrales; 1972). En 1988 fue nombrado Gran Maestro Nébula.

CRÓNICAS MARCIANAS: ELEGÍA DE UNA CIVILIZACIÓN INOCENTE

En esta obra, los xenoides o seres extraterrestres constituyen una forma de representar al mundo extraño, desconocido, al cual se enfrenta el hombre en su deseo de dominar todas las cosas que lo rodean. A diferencia de los relatos al estilo de la *space opera*, en *Crónicas marcianas* los seres de otros planetas no entran en contacto con los hombres para apoderarse de sus vidas y esclavizarlos, sino que más bien la situación es inversa: son los terrícolas quienes se comportan como invasores irresponsables y dominantes, llenos de fobias, temores y obsesiones que los acompañarán en sus viajes y en sus proyectos de colonización de Marte.

Con una visión pesimista y nostálgica, Bradbury nos ofrece en *Crónicas marcianas* una aguda crítica a la sociedad norteamericana y a todas las civilizaciones dominantes de la Tierra.

21 "Su reputación como escritor de ciencia ficción se estableció con la publicación de *The Martian Chronicles* [*Crónicas marcianas*] en 1950 (publicado en Inglaterra bajo el título *The Silver Locusts*), que cuenta los primeros intentos de los terrestres para conquistar y colonizar Marte, la frustración constante de sus esfuerzos por los marcianos, mansos y telepáticos, la colonización eventual y finalmente el efecto en los colonos marcianos de una masiva guerra nuclear en la Tierra. Las *Crónicas marcianas* reflejan algunas de las ansiedades que prevalecen en la sociedad norteamericana en la temprana era atómica que se vivía en los años cincuenta: el miedo de una guerra nuclear, el anhelo por una vida más simple, las reacciones contra el racismo y la censura, y el miedo de poderes políticos extranjeros" (Emma Cuéllar de la Torre, "Conciencia", en: *Universo* [periódico universitario en línea], año 3, n.º 90, 3 de febrero de 2003, Universidad de Veracruz).

La obra está constituida por veintiocho relatos que mantienen una atmósfera poética plena de un sentimiento desolador, ante la destrucción de una raza y de una cultura tan especial, que si hubiese subsistido seguramente habría podido salvar a la raza humana.

El tono de la narración, en vez de épico resulta elegíaco. Todos los elementos que se mencionan, las imágenes a granel que detallan la conformación de Marte y sus habitantes, permiten percibir la ausencia de unos seres que en vez de llevarnos hacia un futuro glorioso nos remiten a nuestros antepasados, martirizados y destruidos. Hasta el estado del tiempo y las imágenes revelan momentos de hondo abatimiento, o por el contrario, la añoranza de un idílico pasado que no se repetirá; pues los marcianos no son sino los fantasmas de esos antepasados, de todos los pueblos que fueron conquistados y oprimidos por los invasores. En Marte quedaron los vestigios de la raza aborigen, mientras que los hombres que llegan allí siguen siendo los típicos hombres blancos, con sus sueños de grandeza y sus prejuicios.

Las *Crónicas* comienzan con “Enero de 1999. El verano del cohete”, un relato en el que se observa cómo la visión de la futura hazaña, a través del lanzamiento de una nave espacial, logra encender los corazones de los seres humanos, que todavía tienen esperanza de encontrar el mundo de Utopía en el mismo Marte. Por ello, a pesar del duro invierno que atravesaba la ciudad de Ohio, la gente ve en el despegue del cohete el primer paso hacia la tierra de Jauja. La combustión del cohete aumenta la temperatura de toda la ciudad.

En cambio, en Marte las cosas son diferentes. Ahora se avecina la tragedia y los marcianos presienten la llegada de los invasores. Porque Marte había sido hasta entonces un mundo paradisíaco, en donde no existía el odio y el paisaje era esplendoroso, cubierto de prados, con profusión de canales llenos de vino y una agradable estación primaveral:

Las embarcaciones, delicadas como flores de bronce, se entrecruzaban en los canales de vino verde, y en las largas, interminables viviendas que serpeaban entre

las colinas, murmuraban perezosamente los amantes, tendidos en los frescos lechos de la noche. Algunos niños corrían aún por las avenidas, a la luz de las antorchas (...). En un centenar de pueblos del hemisferio oscuro del planeta, los marcianos, seres morenos, de ojos rasgados y amarillos, se congregaban indolentemente en los anfiteatros²².

Estos ambientes son similares a los descritos por Luciano de Samósata en su *Historia verídica*, especialmente en su visita a la Luna y al País de los Bienaventurados²³.

Mientras los hombres sueñan con conquistar Marte, los marcianos empiezan a añorar el pasado y a prever su final. Cosas extrañas suceden. Una mujer canta en un anfiteatro una canción que nadie comprende, y también los niños emiten frases ininteligibles²⁴.

Ellos también se encuentran en los sueños con seres que habrán de venir. En “Febrero de 1999. Ylla”, el matrimonio K mantiene una existencia tediosa y solitaria, viviendo de recuerdos. La señora

22 Ray Bradbury, “Agosto de 1999. Noche de Verano”, *Crónicas marcianas*, Minotauro, Buenos Aires, 1942, p. 31.

23 Al llegar a la Luna, Luciano nos manifiesta: “Algo más lejos topamos con un río del que manaba un vino muy semejante al de Quíos. Su corriente era tan abundante que incluso era navegable en algunos puntos” (L. Samósata, *op. cit.*, I, p. 26). Y cuando llega al país de los Bienaventurados, detalla: “Alrededor de la ciudad hay trescientas sesenta y cinco fuentes de agua, otras tantas de mirra, que son, sin embargo, más pequeñas, además tienen siete ríos de leche y ocho de vino” (*ibid.*, p. 54).

24 En *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, René Guénon nos explica curiosos detalles del lenguaje de nuestros antepasados, de los primeros padres. Se refiere a una lengua “angélica”, denominada también el lenguaje de los pájaros, ya que una de las formas de representar a los ángeles son los pájaros. La lengua angélica aparece en diversas tradiciones, como un don especial que debe poseer el hombre que será iniciado y alcanzará a cumplir su misión. Esta lengua es atributo de David, sucesor de Salomón, hecho mencionado en el Corán (XXXVII, 15); lo es también de Sigfrido, una vez que vence al dragón y de este modo alcanza un estado superior, similar al de los ángeles. En la antigüedad, la lengua angélica era el lenguaje rimado; en la tradición islámica se dice que Adán hablaba en versos. Así, las canciones tienen un lenguaje desconocido, porque corresponde al lenguaje original, a la poesía verdadera, cuyo sentido se ha perdido y hoy nadie entiende.

K (Ylla) sueña con Nataniel²⁵, el primer astronauta que llegará de la Tierra. Pero el señor K, poseído por los celos, impide que esto se cumpla al matar al recién llegado. Inmediatamente, Ylla olvida todo lo que ha visto y oído. Incluso la canción. Esta canción se relaciona con el mismo fenómeno de la cantante y los niños en el relato anterior.

El señor K se dedica a leer las epopeyas de sus antepasados, pero esto lejos de brindarle alegría le hace lamentarse de su vida. La felicidad inicial del matrimonio ha desaparecido y ambos están incommunicados. La muerte de Nataniel es el fin de la esperanza de Illa.

En “Agosto de 1999. Los hombres de la Tierra”, Bradbury trabaja el tema de la autosugestión y de cómo los hombres que llegan a Marte son considerados enfermos mentales que dicen venir de otros planetas.

La incomunicación entre los hombres y los marcianos es una barrera infranqueable, y a pesar de los esfuerzos del capitán Williams por demostrar la verdad a los marcianos, nadie los entiende y creen que los hombres sufren de alucinaciones. Es preciso observar aquí que los marcianos son muy similares a los seres terrestres: hablan el inglés y se comportan como típicos ciudadanos norteamericanos. En esta narración, Bradbury nos ofrece una fuerte crítica social sobre las costumbres y la forma de vivir de las sociedades actuales.

Pero en donde se enfoca mejor la crueldad del hombre blanco es en “Aunque siga brillando la Luna”, título de un poema de Lord Byron. Cuando el capitán Wilder y su gente exploran Marte, descubren, para su horror, que no hay vida en el planeta; solo quedan los escombros de una civilización diferente a la humana. Los hombres del capitán Wilder demuestran su incultura y su insensibilidad. Cuando ellos descienden de la nave, se emborrachan y tiran las latas en los canales secos de Marte. Tan solo Jeff Spender comprende el irrespeto de sus compañeros.

25 Véase *infra*, cap. XI, nota 5.

Cansado de vivir entre seres superficiales e ignorantes, Jeff se aísla del grupo y luego huye para tratar de conocer todo lo referente al mundo marciano. Y cuando realiza importantes hallazgos, entonces siente ira y vergüenza de su raza. Se propone destruir a sus compañeros y a cualquier hombre que pueda llegar a Marte, para que la raza humana no se instale allí.

Por eso, el enfrentamiento entre Jeff y el capitán es inevitable. Cuando el capitán Wilder mata a Jeff y regresa a la Tierra, comprende la lección y ya no puede adaptarse a la mentalidad terrestre igual que antes. La muerte de Jeff pesa en su conciencia y le impide olvidarlo. El personaje va evolucionando en esta parte del relato y adopta una posición de verdadera responsabilidad ante sus actos.

El capitán Wilder es un individuo que observa con recelo las ideas antiprogresistas de Jeff.

“Habla como si creyera en los espíritus”²⁶. A lo cual replica Spender: “Si usted me pregunta si creo en el espíritu de las cosas usadas, le diré que sí. Todas las cosas que hoy nos rodean sirvieron un día para algo. Nunca podremos utilizarlas sin sentirnos incómodos”²⁷.

Luego analiza la gran diferencia entre los dos mundos:

No hay odio aquí. (...) De acuerdo con el aspecto de sus ciudades, eran seres graciosos, hermosos y sabios. Aceptaron su destino. Admitieron resignados la muerte de la raza y no se lanzaron, a último momento, a una guerra desesperada que hubiese destruido a sus ciudades. Es probable que no nos presten atención, como si fuésemos niños que juegan en un jardín. Conocen a los niños, los comprenden²⁸.

Nos encontramos con que ha muerto la raza marciana, pero aún quedan sus espíritus y son los que seguirán apareciéndose a cuanto

26 R. Bradbury, *op. cit.*, p. 78.

27 *Id.*

28 *Ibid.*, “Junio de 2001. Aunque siga brillando la Luna”, p. 79.

hombre venga a conquistarlos. Pero los marcianos habían aprendido a vivir. Cultivaron la música y la poesía, y aprendieron a desprenderse del odio y de las cosas temporales. Por eso son los ancianos, los verdaderos sabios, que nos miran como a seres inmaduros que aún no hemos aprendido a vivir. Pero el mal ya estaba hecho y lo que fue una vez, nunca más volverá a ser, aunque siga brillando la Luna.

Los pueblos marcianos tenían edificios de mármol, en cuyos frisos se alineaban escenas de animales. Porque a diferencia de la raza humana, los marcianos sabían convivir con el resto de los seres, en medio de la naturaleza.

Estas reflexiones de Spender son una fiel versión del pensamiento de Bradbury, que explican al lector lo que el ser humano tendrá que hacer, si realmente desea alcanzar “otras dimensiones”. Implica la necesidad urgente de un cambio radical de actitud de la mente humana, con relación al resto de los seres vivos. En suma, el hombre debe madurar, aprender, conocer otros caminos, no vivir limitado entre corrientes nacionalistas, prejuicios y racismos que limitan su visión del mundo y que lo mantienen aislado de una forma de vida más completa, verdadera.

El hombre tendrá, pues, que despertar, y sobre todo, aprender a liberarse de su intolerancia, que es lo que mantiene contaminado al mundo. Porque lo que se acaba no vuelve. Hay que aceptar responsablemente y con entereza la desaparición de algo que pudo ser, pero que por nuestra actitud irreflexiva y los complejos, no permitimos que continuase viviendo.

Uno de los relatos más sobrecogedores es “Agosto de 2002. Encuentro nocturno”. Tomás Gómez, un hombre normal, sin preocupaciones ni odios, viaja por las solitarias carreteras de Marte, sin sospechar que alguien le saldrá a su encuentro.

Y asomó en las colinas una extraña aparición. Era una máquina que parecía un insecto de color verde jade, una manta religiosa que saltaba suavemente en el aire frío de la noche, con diamantes verdes que parpadeaban sobre su

cuerpo, indistintos, innumerables, y rubíes que centelleaban con ojos multifacéticos. Sus seis patas se posaron en la antigua carretera como las últimas gotas de una lluvia, y desde el lomo de la máquina un marciano de ojos de oro fundido miró a Tomás como si mirara el fondo del pozo²⁹.

Como en los sueños y visiones sobre cosas que caen del cielo, los marcianos nos llegan en naves con numerosos ojos, que escudriñan el espacio y que nos vigilan. Pero las naves marcianas de Bradbury señalan otro elemento: las piedras preciosas, símbolo de conocimiento moral e intelectual. El diamante indica luz y resplandor. En este caso es verde como la esmeralda, quizás en conexión con la esmeralda que cae de la frente de Lucifer³⁰. Y el marciano brilla en contraste con Tomás, que se halla en las tinieblas.

En ese encuentro, Tomás intenta tocar al marciano y su mano lo atraviesa. Piensa que es solo un espectro, pero el marciano hace lo mismo y comprueba, para nuestro horror, que el hombre tampoco es real. Para el marciano nuestras vidas son ficticias: la verdadera vida es la de ellos, la vida espiritual. Por eso, como multiformes bolsas de sangre y huesos, podemos ser fantasmas para otros.

Los hombres se instalaron en las ciudades deshabitadas y comenzaron a poblarlas. Vinieron primero los aventureros. Luego sus mujeres, por miedo a quedarse solas. Vinieron los negros, huyendo de la opresión de los blancos. Y después los ancianos. Atrás quedó todo, pero los hombres se trajeron sus recuerdos.

La Farge y su mujer encontraron a un niño que era igual a su hijo Tom. Pero Tom había muerto y ese niño era un fantasma. No obstante, se dejaron llevar por la ilusión. Y así les sucedió a los demás. Porque ese niño encarnaba, como Proteo, a todos los seres que los hombres habían dejado en la Tierra. Y al intentar atrapar al niño, este se desvanece, quedando como cera fundida. La cera le

29 ⁹ *Ibid.*, p. 111.

30 Véase Juan Eduardo Cirlot, *Diccionario de símbolos tradicionales*, s. v. “joyas” y “diamante”, Luis Miracle Editor, Barcelona (Esp.), 1958, s/p.

había conferido un cuerpo. Y al encenderse, los hombres vieron en él algo vivo. Pero al intentar oprimirlo, ninguno contaba con que el calor derrite las figuras de cera.

El cuerpo, las formas, las ilusiones son temporales y se derriten de la misma forma, a pesar de los esfuerzos humanos de querer eternizarse. La vida y el tiempo consumen las velas.

La vida en la Tierra desapareció, luego de la explosión nuclear. Los marcianos habían intentado advertir de esto a los hombres que vivían en Marte, pero los hombres no fueron capaces de entender sus mensajes, porque hablaban otra lengua. El hombre ignoró el carácter profético de las palabras marcianas. Se dedicaron a construir en Marte sus negocios, soñando con vender salchichas a todos los clientes que llegaran de la Tierra. Pero nadie vino de allá.

Y Sam se quedó solo con su venta de salchichas, que no le servía para nada. (“Noviembre de 2003. Fuera de temporada”).

Pero aún quedan algunos hombres y estos van aprendiendo poco a poco la lección. Sus comportamientos han cambiado. El padre se desprende de todos los artefactos traídos de la Tierra. Destruye el cohete y rompe la radio de pila atómica: “Estoy quemando una manera de vivir, esa misma manera de vivir que ahora se quema en la tierra”³¹. Frente al hombre se abre un camino distinto, que continuarán los hijos, dando origen a nuevas formas de vida.

Para Bradbury, a pesar de la visión trágica de sus *Crónicas*, existe una posibilidad para las generaciones futuras, si se detienen a analizar estas amargas experiencias, de dar comienzo a un estilo de vida y de pensamiento mucho más auténtico y humano.

De allí, la importancia que debe concedérsele a las obras escritas, a los testimonios que han dejado los hombres a través de las edades. Las tumbas, los monumentos, los utensilios, las piedras, los libros y todas las pertenencias de los primitivos habitantes del planeta seguirán sirviendo para revelar al ser humano todo lo que hubo

31 R. Bradbury, *op. cit.*, p. 243.

antes de él y de qué manera el hombre hizo uso de su inteligencia para enfrentarse a su mundo y luchar por la existencia.

El padre comprende que los marcianos no han muerto; ellos viven y los niños pueden verlos en el agua cuando se miran. Los hombres se transformarán y no sentirán miedo de verse. Serán morenos y de ojos dorados, y cuando esto suceda se preguntarán en dónde se habrán quedado los hombres.

Cambiará todo, incluso el lenguaje. Las palabras surgirán como al principio, sin distinguir mucho el significado. Por eso, dejaremos de nombrar nuevos territorios con los nombres de pueblos e ideologías del pasado.

Bradbury plantea aquí la necesidad del hombre de conocer otras filosofías, de admitir la sabiduría de civilizaciones diferentes a la occidental, futuras y pasadas, porque en el fondo nuestra civilización está plagada de equívocos.

Es necesario que salgamos del sueño en el que permanecemos inmersos. Para ello, debemos desasirnos del odio y de los monstruos que moran en nuestro interior; que nos hundan en un oscuro pozo. Solo cuando alcancemos salir de este, nuestros ojos serán dorados.

IX

EL SUPERHOMBRE EN 2001: UNA ODISEA ESPACIAL, DE ARTHUR C. CLARKE

BIOGRAFÍA Y OBRA

Arthur C. Clarke (1917-2008), destacado escritor y científico británico, es considerado como uno de los autores clásicos de la ciencia ficción. Después de haber servido como especialista en radares en la Royal Air Force durante la Segunda Guerra Mundial, Clarke estudió física y matemática en el Kings College de Londres, centrando su interés en sistemas de detectores de radares y la comunicación por satélites. Precisamente, su trabajo sobre este tema (realizado en 1945) le proporcionó numerosos honores, entre ellos el Premio de la Asociación Internacional Marconi (1982), una medalla de oro del Instituto Franklin, la Cátedra Vikram Sarabhai del Laboratorio de Investigaciones Físicas y una cátedra del King's College, Londres³².

Sus famosas leyes de Clarke serían expuestas en varios ensayos contenidos en su libro *Perfiles del futuro* (1962). Fue director de la Sociedad Interplanetaria Británica y miembro de la Academia de Astronáutica, de la Real Sociedad de Astronomía y muchas otras organizaciones científicas.

Conocido mundialmente por su guion para la película de Stanley Kubrick, *2001: A Space Odyssey* (1968), llegó a compartir con este la nominación a los Oscar de ese año.

32 Véase Neil McAleer, *Arthur C. Clarke. The Authorized Biography*, Contemporary Books, Chicago, 1992.

Entusiasta de la exploración del espacio, predijo los satélites orbitales estacionarios de telecomunicaciones y su empleo muchos años antes de que se hicieran realidad.

Su trayectoria intelectual fue ampliamente premiada a lo largo de su vida, recibiendo, entre otros, el Premio Hugo (en dos ocasiones: 1973 y 1980), Nebula (1973) y John W. Campbell Memorial (1974), los cuales ganó por su novela *Cita con Rama*. Su serie de TV, *El mundo misterioso de Arthur C. Clarke*, se ha proyectado en muchos países. También trabajó con Walter Cronkite en las transmisiones de la CBS de las misiones del Programa Apolo. Asimismo, fue ganador del Premio Kalinga (1962), del Aviation-Space Writer's (1965) y del Westinghouse Science Writer's (1969).

Entre sus novelas más destacadas se encuentran: la saga de *Odisea espacial*, compuesta por: *2001: Una odisea espacial* (1968); *2010: Odisea dos* (1982); *2061: Odisea tres* (1987) y *3001: Odisea final* (1997); *El centinela* (1951); *El fin de la infancia* (1953); *En las profundidades* (1957); *Bajo la luz de la Tierra* (o *Claro de Tierra*, 1955), y *Cita con Rama* (serie de cuatro libros, 1973-1993). Es el autor del célebre cuento “Los nueve mil millones del nombre de Dios”, incluido en el *best seller* de Jacques Bergier y Louis Pawels, *El retorno de los brujos*.

En 1998, Arthur C. Clarke recibe el título de caballero de la Orden del Imperio Británico. También en su honor prestó su nombre a un asteroide, 4923 y una especie de dinosaurio ceratopsiano, el *Serendipaceratops arthurcclarkei* descubierto en Inverloch, Australia³³.

DE MONO HUMANOIDE A HIJO DE LA ESTRELLAS

A fin de realizar una película de ciencia ficción, Stanley Kubrick, director de cine norteamericano, solicita la colaboración de Arthur Clarke en la elaboración del guion cinematográfico. No es esto lo único que aporta Clarke, sino también sus extensos conocimientos en el campo de las telecomunicaciones.

33 Datos tomados de: Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Arthur_C._Clarke>.

El argumento de *2001: Una odisea espacial* se basa en el supuesto descubrimiento de un centinela inteligente en forma de monolito cristalino, que observa desde la Luna la evolución del ser humano hasta convertirse en un ente superior; hecho este que corresponde a un sueño milenario y que continúa siendo objeto de especulaciones por parte de filósofos y de científicos: la transformación de la materia en energía pura, en una especie de espíritu.

El viaje del astronauta a través del tiempo y del espacio concuerda en sus fases con la aventura mítica del héroe, y más que una traslación del personaje, el periplo señala la ardiente necesidad del individuo de salir de su mundo cotidiano, familiar, para cambiar, para evolucionar y salir de las tinieblas.

La conquista del espacio en el siglo xx constituye una proeza similar en importancia a la del descubrimiento del Nuevo Mundo, que marcó el inicio de una etapa diferente en la historia. Y presenta dificultades y experiencias tan insólitas como las de las célebres odiseas marítimas que hasta ahora hemos conocido. De allí que la aventura espacial sea un motivo de reflexión acerca de lo que constituirá para el mundo el próximo siglo.

Como explica Kubrick, a través de numerosas conferencias de prensa, se sintió profundamente interesado por la idea de que la vida es el resultado del azar a través de una evolución planetaria de millones de años. Y si algunas cosas son improbables en el día de hoy, ellas formarán parte de una realidad futura.

Por su parte, Clarke prevé que el hombre pasará un buen tiempo en contacto cada vez más íntimo con las máquinas, antes de alcanzar el estado de energía pura. Por ahora, aceptará llevar algunos aparatos y mecanismos artificiales, de plástico o metal, en el interior de su organismo, para sobrevivir un poco más. Hasta que tenga las posibilidades de explorar el espacio y pueda desprenderse de su cuerpo, así como de los mecanismos que la han permitido

subsistir: se efectuará la conversión del hombre-máquina en entidad inteligente desprovista de cuerpo.

Este proceso no es una novedad, pues desde la antigüedad el hombre ha pensado en forma análoga en relación a las etapas del alma, manteniendo la idea de que tras la muerte y un período de adaptación, el individuo pasará a formar parte de un todo y se constituirá en un ser incorpóreo y lúcido. Pensadores como Plotino, Swedenborg y Spencer han sostenido lo mismo.

Arthur Clarke clarifica las ideas antes señaladas en su libro *Perfiles del futuro*, en el que señala cuáles serán los cambios fundamentales de la sociedad del futuro. Enfoca diversos aspectos: los medios de transporte, los poderes de la mente, el factor hereditario, las mutaciones, la inevitable simbiosis hombre-máquina y la inmortalidad. En los capítulos 17 y 18 analiza el estado deplorable de atrofia y deterioro progresivo de los órganos de los sentidos en el hombre:

Presumamos que nuestros sentidos familiares nos dan una imagen completa de lo que nos rodea, pero no hay nada más lejos de la realidad. Estamos sordos como una tapia y ciegos como un pozo a los colores, en un universo de impresiones más allá del alcance de nuestros sentidos³⁴.

Clarke analiza las sensaciones de dolor, fatiga, pérdida de la memoria, así como el problema de la vejez, aspectos que convergen en la idea de que el cuerpo humano necesita urgentemente ser sustituido por otro diferente:

El cuerpo es el vehículo del cerebro y el cerebro es la sede de la mente. En el pasado esta conjunción pareció inseparable y lo fue, pero no lo será siempre. Si no podemos evitar que nuestros cuerpos se desintegren, tal vez podamos hacer otra cosa: sustituirlos cuando aún estén a tiempo. El sustituto no tiene por qué ser otro cuerpo de carne, huesos y sangre, sino que bien puede ser una máquina y que esto represente la próxima etapa de la evolución³⁵.

34 Arthur C. Clarke, *Perfiles del futuro*, *ibid.*, pp. 242-243.

35 *Ibid.*, p. 249.

Mas el hombre no podrá permanecer en la Tierra por mucho tiempo y deberá explorar el espacio para hallar el medio de superar sus deficiencias:

Es el exterior de la Tierra donde el hombre puede encontrar la solución de sus limitaciones. En este planeta, por lo que sabemos, ningún organismo vivo ha desarrollado órganos capaces de detectar las ondas hertzianas de la radio o la radioactividad³⁶.

Ese espacio del que habla Clarke corresponde psicológicamente a un mundo inferior, a un proceso introspectivo que los antiguos identificaron con el interior de la Tierra, específicamente con el centro. Y el hombre actual sigue siendo un ser desprendido de su centro.

El próximo paso, esto es, el hombre-máquina u organismo cibernético, ya ha sido bautizado: *cíborg*. Actualmente solo tiene injertos mecánicos, sintéticos y electrónicos, pero en el futuro solamente conservará el cerebro del hombre y el resto de su cuerpo será artificial.

Clarke es otro de los autores de ciencia ficción que, al igual que Isaac Asimov, desecha el “complejo de Frankenstein” con respecto a las máquinas pensantes.

Por el contrario, me siento inclinado a argüir que solo las máquinas no inteligentes podrían ser malignas y hostiles (...). Mientras más elevada es una inteligencia, mayor es el grado de cooperación que desarrolla. Las máquinas inteligentes no pueden ni tienen por qué ser agresivas o peligrosas para el hombre³⁷.

Para desarrollar este conjunto de ideas en forma novelada, compuso una narración que comprende toda la evolución de la humanidad, desde el proceso de “hominización”³⁸ del mono humanoide hasta la

36 *Ibid.*, p. 262.

37 *Ibid.*, p. 269.

38 La “hominización” es un término que ha sido ampliamente difundido, a partir del primer trabajo científico publicado por el padre jesuita de nacionalidad francesa Teilhard de Chardin, en 1923, y que se titulaba *La hominización. Introducción al estudio científico del fenómeno humano*. En él ofrece un análisis de la evolución de la

criatura superior, el Hijo de las Estrellas, en el cual se convierte el astronauta David Bowman, mediante mutaciones biológicas sufridas en su viaje hasta Jápeto, el satélite más lejano de Saturno.

La narración parte del instante en que Moon-Watcher descubre el cadáver de su padre. Esto sucede en una comunidad de monos humanoides de una región de África, tres millones de años atrás. Ya aquí se cumple el motivo de la orfandad del héroe dentro de la estructura mítica de la aventura³⁹: “Moon-Watcher depositó el cuerpo bajo un mezquino matorral, y se apresuró a volver a reunirse con la tribu. No volvió a pensar más en su padre”⁴⁰.

En esta etapa, nuestro antepasado no podía ocuparse de enterrar a sus muertos, puesto que vivía apremiado por otras preocupaciones, como el miedo a las fieras que hallaba fuera de su caverna, y la necesidad de buscar alimento.

El nombre de Moon-Watcher (observador de la Luna) se explica por una actitud contemplativa, características de los monos humanoides. “De todas las criaturas que hasta entonces anduvieron por la Tierra, los monos humanoides fueron los primeros en contemplar fijamente la luna”⁴¹. Enfrentados constantemente a la muerte, los seres han relacionado a la Luna con el lugar a donde iban los muertos⁴². En el alba de los tiempos, la noche y la luna precedieron a los ritos solares.

vida terrestre desde el estado de materia elemental hasta llegar a la forma humana (noosfera), para luego pasar a una etapa superior que concluye en el punto omega, cuando el hombre se identifica con la divinidad.

39 La orfandad es la soledad radical frente a la cual el héroe se ve obligado a buscar un camino individual.

40 Arthur C. Clarke, 2001: *Una odisea espacial*, col. Biblioteca Básica Salvat, Navarra, 1970, p. 15.

41 *Ibid.*, p. 17.

42 “Igual que el hombre, la luna posee una ‘historia’ patética, ya que su decrepitud, como la del hombre, terminan con la muerte. Durante tres noches el cielo estrellado queda sin luna. Pero esta muerte va seguida de un renacimiento: la luna ‘nueva’”

Moon-Watcher observaba, pero sobre todo oía, pues en aquel tiempo todavía los seres tenían extremadamente desarrollados el sentido auditivo. “Y de pronto, le llegó un sonido que Moon-Watcher no podía posiblemente haber identificado, pues jamás había sido oído antes en la historia del mundo. Era el rechinar del metal sobre la piedra”⁴³.

En la mitad de la noche, Moon-Watcher recibe el prime mensaje de los dioses, a través de la piedra, que durante toda la obra será centinela de la criatura humana, en espera de su regreso a su lugar de origen. Es la primera parte del “llamado”, otra unidad de la aventura heroica.

Moon-Watcher y sus compañeros acuden al llamado de la piedra y caen extasiados ante los influjos magnéticos y los extraños sonidos que ella emite. Por su aspecto, se trata de una piedra cristalina, transparente, que emite destellos fulgurantes. La piedra es lapis, piedra de los alquimistas.

Era una losa rectangular, de una altura triple a la suya pero lo bastante estrecha como para abarcarla con sus brazos, y estaba hecha de algún material completamente diferente; en verdad que no era fácil verla, excepto cuando el sol que se alzaba destellaba en sus bordes⁴⁴.

La escena destaca la devoción del primitivo hacia lo que representa la piedra, aspecto explicado por Mircea Eliade en su *Tratado de historia de las religiones*: “La dureza, la rudeza, la permanencia de la materia representa para la conciencia religiosa del primitivo una hierofanta. (...) La roca le revela algo que trasciende la precariedad de su condición humana: un modo de ser absoluto”⁴⁵.

(L. Villegas, *op. cit.*, p. 104). “El muerto participa de otro género de ‘vida’. Y por el hecho de que esa vida en la muerte está validada y valorizada por la ‘historia’ de la luna y (...) por la de la tierra, los difuntos pasan a la luna o regresan bajo la tierra a fin de regenerarse” (M. Eliade, *Tratado de historia de las religiones*, Era, México D. F., 1975, pp. 150 y 165).

43 A. C. Clarke, *op. cit.*, p. 19.

44 *Idem.*

45 M. Eliade, *op. cit.*, cap. VI, p. 201.

Tomando en cuenta su contexto y aspecto cristalino, recordamos que J. E. Cirlot destaca el elemento cristalino, el igual que las piedras preciosas, como símbolo del espíritu y del intelecto a él asociado: los místicos veneraban este símbolo⁴⁶.

Por otra parte, el conjunto de sonidos que la piedra emite adquiere un verdadero ritmo musical:

Una simple y enloquecedora vibración repetida salía expelida por el cristal, hipnotizando a todo cuanto aprehendía en su sortilegio. Por primera vez —y la última en tres millones de años— se oyó en África el sonido del tambor. (...) El vibrar se hizo más fuerte e insistente. Los monos humanoides comenzaron a moverse hacia delante como sonámbulos, en dirección al origen de aquel obsesionante sonido⁴⁷.

El tambor es símbolo del sonido primordial, vehículo de la palabra: Marius Schneider⁴⁸ señala que este instrumento es uno de los que conlleva un mayor número de ideas místicas. El sonido, así como el timbre del tambor, permite al chamán entrar en un estado de trance⁴⁹.

La piedra observa y analiza a los monos humanoides, en especial a Moon-Watcher y su tribu, quienes irán evolucionando, y en ocasiones volverán a tener contacto con la piedra, mas esta irá perdiendo transparencia y luminosidad. Cuando ellos aprenden a satisfacer el hambre y otras necesidades, la piedra desaparece de sus vidas.

Tres millones de años más tarde, los hombres de la Tierra realizan un viaje de exploración lunar y hallan enterrada una losa negra en

46 Véase J. E. Cirlot, *op. cit.*

47 A. C. Clarke, *op. cit.*, p. 20.

48 Véase Marius Schneider, *El origen musical de los animales-símbolos en la mitología y la escultura antiguas*, Instituto Español de Musicología, Barcelona (Esp.), 1946.

49 “El tambor es, como el arco iris, un puente tendido entre lo Invisible y los hombres. Su nombre mítico es ‘arco’ o ‘arco cantante’; con frecuencia se alterna en las tradiciones con el arco musical, el instrumento de cuerda, que también él tiene un simbolismo cósmico y un origen divino” (J. Servier, *op. cit.*, cap. VII p. 170). Véase también M. Eliade, *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l’extase*, Payot, París, 1951, p. 175.

Base Clavius. La piedra emite fuertes vibraciones de índole magnético y su forma es rectangular⁵⁰. Su influjo magnético apunta hacia Saturno, específicamente hacia Jápeto⁵¹. Con el objeto de averiguar la procedencia del monolito, este es analizado en el laboratorio, llegando a descubrirse que su edad es de tres millones de años, cuando aún no existía vida inteligente en la Tierra. La hipótesis lanzada es que seres extraterrestres llegaron hasta el satélite de Saturno y depositaron el monolito.

Para investigar el caso, David Bowman y otros ingenieros son enviados al espacio, pero a ninguno de los tripulantes de la nave *Discovery* se les dice la verdad, a excepción del computador Hal. A todos se les dice que deberán llegar hasta Júpiter.

En primer lugar, aparece otra vez la piedra llamando a los hombres, en particular a David Bowman, quien inocentemente llegará hasta su verdadera casa, sin sospecharlo. Nuestro personaje, Bowman (el arque-ro) se constituirá a lo largo de la narración en un auténtico héroe. Por ahora ignora que alguien tan brillante como él le oculta la verdad: Hal

50 René Guénon sostiene que las “piedras negras” pueden ubicarse en la categoría de los *betilos*, cuyo nombre procede del relato bíblico (en el Génesis) sobre el sueño que tubo Jacob al dormir sobre la piedra Beith-El: la casa de Dios, y que se le confiere por extensión al lugar donde estuvo Jacob. Los betilos se consideran como “moradas divinas” o soportes de “influjoes espirituales”. (R. Guénon, “Las piedras del rayo”, *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, *Ibid*). Además hay una relación muy estrecha entre el betilo y el *omphalos* delfico, símbolo del “centro del mundo” o sede de la divinidad. “En todos los casos, el betilo era una piedra ‘profética’, una ‘piedra que habla’, es decir, una piedra que proporcionaba oráculos gracias a los ‘influjoes espirituales’ de que era soporte; el ejemplo del *omphalos* de Delfos es muy característico a este respecto” (*Ibid.*, p. 152). Por su parte, Mírcea Eliade, al referirse a los betilos y a los ejemplos de la ka’bala de la Meca y la piedra negra de Pesinunte, imagen de la gran madre de los frigios Cibeles, destaca su carácter sagrado como emblema de la fertilidad de los meteoritos. Pero la piedra negra es imagen de la gran madre. Véase M. Eliade, “Meteoritos y betilos”, *op. cit.*, pp. 211 ss.

51 Jápeto, hermano mayor de Saturno, a quien le concedió la primacía a condición de que matara a todos sus hijos varones. Al no cumplirse esto, surge una revuelta que es contenida por Saturno, con ayuda de Júpiter. Jápeto es padre de Prometeo y de Epimeteo.

9000, cerebro y sistema nervioso de la nave, que había sido entrenado para mantener estable los sistemas de subsistencia, de controlar los movimientos humanos dentro de la nave y de asumir el mando en caso de emergencia. Este ordenador ejerce en todo instante (pues nunca duerme), el papel rector de la consciencia humana.

Bowman comienza a sufrir ligeros cambios de comportamiento: el aislamiento y su lejanía de la Tierra terminan por afectarle. Pero todavía tiene un compañero, Frank Poole. Solo descubre algunos desperfectos en la nave y ciertas irregularidades que Hal le oculta, pues no puede permitir que se conozcan, puesto que pone en peligro los planes de la Tierra. En forma muy hábil, el ordenador actúa antes de que Poole se dé cuenta de lo que está sucediendo, pero ocasiona un accidente mortal.

Como en los cuentos de hadas, Hal se convierte en el guardián monstruoso cuyo poder radica en que no duerme jamás y es capaz de adormecer (matar) a todos, menos al héroe.

Para Bowman, la noche había comenzado. Ordena a Hal que despierte del estado de hibernación al resto de la tripulación, a lo cual Hal se niega. Muy irritado por la respuesta del ordenador, Bowman impone su autoridad y amenaza con desactivarlo. Hal obedece y comienza a elaborar un plan para destruir al astronauta, quien descubre, para su asombro, que todos sus compañeros han perdido la vida. Muy preocupado, pero sin dejarse vencer por el miedo, Bowman se dirige al tablero del sistema central de energía, donde están las unidades mentales de Hal. Ahora el héroe se enfrenta al monstruo. “Pues como sus constructores, Hal había sido creado inocente, pero demasiado pronto había entrado una serpiente en su Edén electrónico”⁵².

Psicológicamente, Hal se hallaba en conflicto. Por un lado, debía obedecer las instrucciones para las que había sido programado y guardar el secreto. Por el otro, debía obedecer a su comandante y mantenerlo informado. Hal intenta seguir las instrucciones y ocultar la verdad,

52 A. C. Clarke, *op. cit.*, p. 126.

pero cuando Bowman lo obliga a obedecerle y procede a desactivarlo, Hal lo interpreta como una amenaza de muerte.

Sin titubear, Bowman desconecta a Hal mientras este, consciente de lo que le está haciendo, protesta razonablemente. Por un momento, Bowman desfallece. “Esto es más duro de lo que creía, pensó Bowman. Pero es cosa que ha de hacerse, y quiero recuperar el control de la nave”⁵³.

El cerebro había enfermado, y la consciencia que había tratado de gobernar al cuerpo (la nave) es frenada por Bowman, quien por ahora desconoce su condición de alma tratando de llegar a su destino.

Bowman se comunica con la Tierra y el Dr. Heywood Floyd le descubre la verdad y la historia de monolito negro. Esta parte explicativa es un tema bastante socorrido en las obras de ciencia ficción: la del científico veterano que todo lo sabe y le brinda una relación detallada de lo que ha sucedido y sucederá al héroe.

Ese “anciano sabio” es uno de los personajes que ayudan al protagonista, porque posee los conocimientos suficientes como para encaminar nuevamente al héroe.

Luego del diálogo sostenido con el doctor Floyd, Bowman entra en una etapa de reflexión y Clarke aprovecha la ocasión para intercalar su teoría y suposiciones, expuestas anteriormente, acerca de la evolución del hombre y la conquista del espacio⁵⁴.

Bowman trata de adaptarse a la soledad y comienza a experimentar una comunicación más estrecha con la nave, ese caballito metálico que le permitirá atravesar el espacio y llegar a su destino. Es el comienzo de la simbiosis hombre-máquina, etapa pasajera que corresponde a la vida física y en la cual el hombre se identifica con su cuerpo.

Una de las actividades que emprende en estos momentos es la lectura de los clásicos, pero pronto llega a aburrirse. Opta por escuchar música, específicamente de compositores románticos. Pero termina por sentirse atormentado y acude a la música de Bach, que le proporciona gran

53 *Ibid.*, p. 133.

54 A. C. Clarke, *Perfiles del futuro*. *Ibid.*

tranquilidad. Es un verdadero período de meditación que lo prepara para alcanzar la lucidez total.

Mas el verdadero proceso de iniciación comienza al llegar Bowman a Jápeto y descubrir en el interior del “gran ojo quemado” la presencia de otra piedra, una gigantesca losa vertical, análoga a TMAI, la piedra que permanecía en la Luna: “¡Es el hermano mayor de TMAI!”⁵⁵.

Pero el monolito es hueco, tiene una entrada y constituye el “umbral”: la Puerta de las Estrellas.

Al atravesar esta primera puerta, Bowman observa millares de estrellas que se desplazan velozmente. El personaje siente que la nave desciende y él junto con ella. El narrador describe el descenso como si fuera por un pozo hasta llegar al centro, atravesando a Jápeto de lado a lado.

Ese descenso corresponde a la etapa del laberinto en las narraciones mitológicas. A continuación se presenta la *anábasis* o el ascenso. Mira el firmamento y lo ve como en un negativo: blanco con millares de puntos negros. En este momento, Bowman es atacado por un terror mortal ante el vacío: “Aquello no era un lugar para el hombre. Aunque en el interior de la cápsula hacía un calor confortable, sintió frío de súbito, y fue atacado por un temblor casi indomitable. Deseó cerrar los ojos y descartar la perlada nada que le rodeaba; pero eso sería acto de un cobarde, y no quería ceder ante él”⁵⁶.

Ante el peligro de quedarse dormido nuevamente, Bowman reacciona como ante un monstruo desconocido. Esto constituye la fase de *Asterión*. (Bowman debe salir triunfante de aquel laberinto que pretende enloquecerlo). Y al subir atraviesa otra puerta. El reloj se detiene y una especie de boca se abre en la parte superior. Es la “salida del cosmos” que detalla René Guénon en *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*:

55 A. C. Clarke, 2001... *Ibid.*, p. 154.

56 *Ibid.*, cap. VI, p. 166.

... la salida final de la caverna iniciática, considerada como representación de la salida del cosmos, parece deber efectuarse normalmente (...) por una abertura situada en la bóveda, y en el cénit de ella; (...) la caverna “cósmica” podrá tener dos puertas “zodiacales” opuestas según el eje que acabamos de considerar y por lo tanto, correspondientes, respectivamente, a los dos puntos solsticiales, una de las cuales servirá de entrada y la otra de salida; en efecto, la noción de estas dos “puertas solsticiales” se encuentra explícita en la mayoría de las tradiciones, e inclusive se le atribuye por lo general una importancia simbólica considerable. La puerta de entrada se designa a veces como “la puerta de los hombres”, quienes entonces pueden ser iniciados en los “pequeños misterios” como simples profanos, puesto que no han sobrepasado aún el estado humano; y la puerta de salida se designa, por oposición, como “la puerta de los dioses”, es decir, aquella por la cual pasan solamente los seres que tienen acceso a los estados supraindividuales⁵⁷.

Nuestro personaje ha experimentado una muerte iniciática al entrar por la puerta de los hombres al interior de la caverna, denominada en este caso la Gran Central. Pero él supera el peligro de quedarse allí, llega al centro, sube y sale por una boca superior (la puerta de los dioses). El tiempo se ha detenido y Bowman ha dejado de ser el hombre que era antes, mas todavía le falta un largo trecho para alcanzar su estado final. Ahora Bowman está naciendo bajo otra forma.

En la salida vislumbra el sol rojo, su objetivo; delante se le interponen una pareja de estrellas blanco azuladas, las enanas blancas, llamadas así porque semejan a seres pequeños, deformes, con rasgos infantiles. En realidad, son estrellas que siendo muy pequeñas tienen un peso muy elevado, y se cree que se trata de estrellas moribundas, por lo que han perdido brillo y del rojo pasan al tono blanco azulado⁵⁸.

Bowman logra pasarlas, pero ahora atraviesa un cementerio de chatarra cósmica, un “celeste mar de los Sargazos”, una trampa similar al cementerio de la Atlántida, del que nos habla Platón.

57 R. Guénon, *op. cit.*, cap. XXXIV, p. 200.

58 Véase I. Asimov, “Enanas blancas”, *El universo*, Alianza, Madrid, 1968, p. 215.

Finalmente, el protagonista llega al infierno del sol rojo e inicia un descenso, para encontrar a su paso a otras criaturas monstruosas, en forma de brillantes burbujas: “Si eran seres organizados, ciertamente eran leviatanes, contruidos a la escala del mundo que habitaban”⁵⁹. Por sus movimientos en dirección a la enana blanca, Bowman supone que son sus hijos.

Ahora el descenso termina y el astronauta toca una superficie dura, para descubrir lo inesperado, el lugar común, su destino: una habitación de hotel, idéntico a los de la Tierra. Todo es ficción; imita un ambiente conocido por el hombre: el vientre de la madre. Los muebles y el decorado funcionan casi de verdad. Pues como observa Joseph Campbell, en *El héroe de las mil caras*, en esta etapa de regreso: “Los dos reinos son en realidad uno. El relato de los dioses es una dimensión, ya sea en forma voluntaria o involuntaria. Encierra todo el sentido de la hazaña del héroe”⁶⁰.

Bowman está agotado. Tiene hambre, sed y sueño. Penetra en una cocina y experimenta —como la Alicia del País de las Maravillas— una fuerte curiosidad por abrir las latas y paquetes de alimentos tan parecidos a los de su país. Pero ¡qué extraño! El alimento es una masa blanda y azul y todas las cajas contienen lo mismo. Se trata del líquido amniótico materno. Y cuando bebe el agua que sale del grifo, percibe que es agua destilada, libre de impurezas. Pues el héroe, al volver al comienzo, debe estar totalmente limpio, sin contaminación alguna.

A continuación, el protagonista sufre el proceso de *Lethe*⁶¹. La bebida y el alimento le producen el sueño, en el cual se da su transformación definitiva. Algo en su interior se apodera de su mente

59 A. C. Clarke, *op. cit.*, p. 173.

60 J. Campbell, *op. cit.*, p. 200.

61 El Leteo (*Lethe*, *Lete*) es una de las cinco aguas que separan el mundo de los muertos de los vivos. Las otras son: Estigia, Aqueronte, Cocito y Piriflegetonte. “El Leteo se relaciona íntimamente con la idea de que aquellos que van a reencarnar, reciben una bebida mágica que le hace olvidar su existencia anterior” (H. J. Rose, *Mitología griega*, Ed. Labor, Barcelona [Esp.], 1973, p. 93).

y sufre una operación regresiva hasta alcanzar el estado fetal. Y al despertar, su cuerpo ha desaparecido para convertirse en el Hijo de las Estrellas.

X.

SIRIO: EL PERRO GENIAL DE OLAF STAPLEDON

BIOGRAFÍA Y OBRA

Olaf Stapledon nació en 1886 y fue educado en Abbotsholme School, Balliol College, Oxford y en la Universidad de Liverpool. Después de pasar dieciocho meses trabajando en una oficina de embarques en Liverpool y en Port Saíd, Stapledon cursó estudios libres (extramuros) a través de la Universidad de Liverpool en Literatura Inglesa y en Historia Industrial. Sirvió en Francia como parte de la Friends Ambulant Unit, desde 1915 hasta 1919. Posteriormente, realizó estudios libres de psicología y filosofía. Murió en 1950. Sus libros más importantes son: *La última y la primera humanidad* (1930); *Juan Raro* (1935); *Hacedor de estrellas* (1937); *Sirio* (1944), y *Criaturas de fuego* (1947).

EL SUPERPERRO

Sirio es una narración de trágicos rasgos, en la cual un hombre evoca la espantosa soledad de un perro que nació con la mente de un humano. La obra principal del investigador Thomas Trelone fue conseguir una raza superior de perro pastor, a través de la aplicación de hormonas en el vientre de las madres. Sirio es el único animal que sobrevive a los experimentos de Trelone y obtiene una capacidad cerebral similar a la del ser humano. Nacido casi al mismo tiempo que Plaxy, la hija de Trelone, ambos se crían juntos como dos hermanos.

El conflicto nace a consecuencia de las obsesiones mentales que sufre Sirio, así como por la violencia de sus instintos que ocasiona serios efectos en la mente de Plaxy.

DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

Su pelambre, a pesar de ser corta, resultaba soberbiamente gruesa y sedosa, particularmente alrededor del cuello, en donde tenía una especie de collarín apretadamente revoltoso. Su sedosidad perdía todo afeminamiento por una insinuante forma de guarnición o jaez. Alambre de seda, lo llamó Plaxy una vez. En la parte trasera y en la corona era negro, pero en los costados y en las piernas, así como en la superficie inferior de su cuerpo, palidecía hasta alcanzar un austero color sobre los ojos, confiriéndole al rostro un color grisáceo de cervato. También tenía dos parches del mismo color sobre los ojos, o la apariencia de una estatua griega, con un yelmo tirado hacía atrás desde la cara. Lo que distinguía a Sirio de los demás perros era su cráneo inmenso. En realidad, no era tan grande como uno lo hubiese esperado en una criatura con inteligencia humana (...). No obstante, la cabeza de Sirio era mucho más elevada que la de cualquier perro normal. Sus cejas combinaban con la sedosidad de su pelambre, para venir a conferirle un aspecto del famoso perro border collie, el tipo más resaltante de perro pastor. (...) Pero su cráneo era mucho más grande que el del collie. La bóveda craneal alcanzaba casi hasta las puntas de sus afiladas orejas alsacianas. A fin de sostener el peso de la cabeza, los músculos del cuello y los hombros estaban fuertemente desarrollados. En la época de nuestro encuentro, él era verdaderamente leonino, puesto que el cabello se le estaba erizando a lo largo de la columna (...). Sus ojos grises podrían haber sido los de un lobo si las pupilas no hubieran sido redondas como las de cualquier otro perro⁶².

Esta descripción contiene todos los elementos que configuran a Sirio tanto física como espiritualmente: por un lado, su deseo de llegar a ser pastor de almas, por otra parte, su instinto lobuno. Y la forma de su rostro permite intuir cierto gesto heroico ante la vida.

62 Olaf Stapledon, *Sirio*, Penguin Books, Londres, 1973, p. 9. [Textos traducidos por la autora. N. del E.]

EL SIGNIFICADO DE SIRIO

El nombre del personaje nos brinda las claves para entender sus características físicas, así como su comportamiento y el rol que juega dentro de la obra.

Apuntemos antes que nada, que en árabe, Sirio significa perro. Y precisamente Sirio es, en la obra de Stapledon, un perro. Veamos ahora la importancia del perro en las culturas antiguas.

Como señala Jean Servier, en *El hombre y lo invisible*, en una sociedad secreta bambara⁶³ hay cinco grados en la escala de conocimiento que debe alcanzar el hombre; cada uno dura aproximadamente cinco años. Los grados de iniciación son: los leones, los sapos, los pájaros, las pintadas y los perros. Son los perros la más alta etapa del camino de iniciación en la sociedad de los bambara. El perro representa a la tierra cultivada, “domesticada”, fiel al servicio del hombre, así como al mismo hombre que vive en sociedad⁶⁴.

Servier hace mención de otros pueblos que le dan una gran importancia al perro:

El perro (...) es, en la mitología griega, el compañero de los infiernos y de los ritos funerarios; es un aspecto complementario de ese símbolo, que no deja de recordar a Anubis, el dios de cabeza de chacal que los egipcios llamaban “reajustador de huesos”, el que abre las puertas del mundo interior. Entre los antiguos mexicanos, junto al muerto se inmolaba un perro destinado a acompañarlo durante el Gran Viaje. El perro es Xólotl, el dios que supo penetrar en el infierno, en el comienzo de los tiempos, para robar las osamentas con las que los dioses dieron origen a la nueva raza de los hombres. Representa un papel comparable al del Hermes psicopompo de la Grecia antigua, que guiaba las almas hasta su última morada⁶⁵.

63 Dicha sociedad es el N'Domo, analizada por Dominique Zahan en *Sociétés d'initiation Bambara: le N'Domo: le Korè*, Mouton, París, 1960, p. 53.

64 J. Servier, *op. cit.*, cap. V, p. 128.

65 *Ibid.*, p. 123.

El perro, en muchas sociedades, representa al conductor de las almas de los muertos en su viaje a los infiernos y es emblema de fidelidad, además de representar al hombre en sociedad. Tales aspectos son señalados por J. E. Cirlot, aparte del significado de este animal en el simbolismo cristiano:

También tiene el simbolismo cristiano, otra atribución —derivada del servicio del perro de pastor— y es la de guardián y guía del rebaño, por lo que a veces es alegoría de sacerdote. Más profundamente, y en relación no obstante con lo anterior, como el buitre, el perro es acompañante del muerto en su “viaje nocturno por el mar”, asociado a los símbolos maternos y a la resurrección⁶⁶.

Y es el caso que nuestro personaje pertenece a la raza del perro pastor y como tal se inicia en la vida, como pastor de rebaños, y después de conocer místicamente al espíritu decide que su destino es ser pastor de almas. De allí su anhelo de trabajar junto al reverendo Geoffrey.

Las conexiones de nuestro personaje con la luz son más evidentes, pues el nombre de Sirio se la ha dado a una estrella, la más brillante en la constelación del Can Mayor. Precisamente, el protagonista de la narración de Stapledon ha heredado rasgos del perro mastín o can.

La estrella Sirio tiene una gran importancia en las civilizaciones más antiguas. Jean Servier⁶⁷ nos dice lo siguiente:

Sirio es el perro de Orión. Los tuaregs lo llaman “Eidi” —el perro—, como los griegos de la Antigüedad. Muchas civilizaciones lo convirtieron en la estrella del final de la cosecha, la estrella resplandeciente, cuyo nacimiento marca el fin de los pequeños misterios (que son revelados en la primera etapa de la iniciación). Para los iniciados griegos era el símbolo del campo segado, de la destrucción de la guerra y de la muerte, el portero de la resurrección. En las islas Marquesas, como en casi toda Oceanía, es la “Gran Estrella”. Sirio ocupaba un lugar preponderante en la astronomía de Egipto, pues su nacimiento heliaco correspondía a la crecida de Nilo: es al menos lo que de

66 J. E. Cirlot, *op. cit.*, s.v. “perro”, s/p.

67 J. Servier, *op. cit.*, cap. XII, pp. 257-258.

ello han retenido los egiptólogos. Los dogon consideran que nuestro mundo terrestre salió del sistema de Sirio, más exactamente, de una estrella de color blanco bien distinta, pues Sirio es roja (Cf. M. Griaule y G. Dieterlen, “Un système soudanais de Sirio”, en: *Journal de la Société des Africanistes*, t. XX, París, 1950, p. 284). (...) El sistema de Sirio está ligado a las prácticas de renovación de la persona, y, en consecuencia, a las ceremonias de renovación del mundo (*idem*).

La idea de la resurrección aparece en todos los héroes de los cultos solares⁶⁸, quienes mediante la iniciación se convierten en hijos del ser supremo.

Sirio descubre pronto que no ha nacido para la vida intelectual y que llegará a experimentar la “muerte” para luego resucitar como luz. Por ser un elemento psicopompo, goza del poder de bajar al reino de los muertos como guía de las almas y poder conducir las hasta la luz.

Pero Sirio sufre a causa de su dualidad: pastor y lobo. Recordando sus rasgos físicos y observando su comportamiento en los primeros años de vida, descubriremos una cierta relación del personaje con el Apolo Licio. En griego, *leukós* significa luz y *lykos*, lobo, pues Apolo, dios de la luz, protector de la música, de la medicina, ha sido también una deidad invocada por los pastores de rebaños. Apolo posee el poder necesario para enviar o alejar a los lobos.

Por último, es interesante señalar el significado que para la cultura inglesa tiene la palabra *dog* (perro), inversión de *God* (Dios). En la Cábala, el nombre de Satanás es el nombre de Dios leído al revés.

En el relato, Sirio es rechazado por la comunidad ya que la gente opina que él es una criatura diabólica, y por lo tanto, admitirlo en la Iglesia es considerado como un sacrilegio. En torno al fisiólogo Trelone y su familia se tejen rumores acerca de sus experimentos y su forma extraña de vida. Por eso, también, cuando Plaxy se queda

68 Cf. M. Eliade, *op. cit.*, cap. III, pp. 124-149.

a vivir sola con Sirio, un sacerdote se dirige a ella en nombre del pueblo para que desista de sus relaciones bestiales.

LAS MANOS DE SIRIO

Sirio tenía serias desventajas en comparación con Plaxy, su única compañera de juegos: carecía de unas manos que le permitiesen asir ágilmente las cosas y ejecutar tantas operaciones como ella. Para agarrar los objetos, se servía, como todo perro, de su hocico. Cuando quiso escribir, le pidió a la madre de Plaxy que le atara una pieza de cuero a una pata delantera y solo así llegó a escribir. Plaxy, por el contrario, era bastante hábil y los movimientos de sus manos tenían gran encanto para sus admiradores.

Posteriormente, cuando Sirio visita la Universidad de Cambridge, le irrita enormemente contemplar la torpeza manual de los intelectuales, quienes a pesar de verse en la necesidad de escribir, de dibujar, de esculpir o de realizar cirugías, no saben manejar sus manos y prefieren desarrollar sus facultades mentales.

Thomas, su creador, adolece del mismo defecto y por menospreciar las actividades manuales olvida, en sus experimentos, el buscar la fórmula para adaptarles unas manos a su criatura. Por eso, cuando el viejo Pugh, que entrenaba a los perros pastores, conoce a Sirio descubre la falla de la obra de Trelone:

Pero Mr. Trelone, cuando haga otro perro como este no se olvide de nuevo de que las manos son tan necesarias como un cráneo. A menudo se me ha roto el corazón por Bran, cuando lo he observado tratando de usar su boca parahacer las cosas que yo hago tan fácilmente con estas incómodas garras mías. Sí, usted debe darle al próximo unas manos, ¿no es verdad, señor Trelone?⁶⁹

LA VISIÓN DE SIRIO

Otra deficiencia orgánica de este personaje era la falta de un desarrollado sentido de la vista que pudiese captar, como los hombres,

69 O. Stapledon, *op. cit.*, cap. VII, p. 85.

todos los matices y formas de las cosas. Por esa razón, se le hacía *torturante* comunicarse a veces con Plaxy, pues ella vivía extasiada por el aspecto de todos los objetos y personas que, según su criterio, eran hermosos. Porque Sirio durante toda su vida no llegó a conocer sino el color más puro: el de la luz.

Pese a su defecto de alcance visual, Sirio aprendió lentamente a leer y llegó a gustarle la poesía. Pero su cortedad de vista le permitió (por contraste) conocer cuáles eran los gustos humanos y por qué se dejaban engañar por las apariencias.

SIRIO Y LA MÚSICA

El oído de Sirio captaba infinidad de detalles asombrosos que le permitieron, a muy temprana edad, desarrollar su afición por la música, en especial, por el canto. Al principio, cuando desconocía el lenguaje de los humanos, se le dificultaba comprenderlos y, en cuanto a la música que ellos componían, le resultaba insoportable. “Su fina discriminación auditiva hacía que aún los solos bien ejecutados, le pareciesen bastante desafinados”⁷⁰.

Del lado contrario, los oyentes de Sirio encontraban los sonidos de su voz muy altisonantes. Por eso, la familia Trelone se decide a enseñarle música, y aunque a él nunca le agradaron las melodías de los humanos y soñaba con reformarlas, poco a poco aprendió a soportarlas. De este modo —a través de la música—, Sirio pudo acercarse a los seres humanos que quería, en especial a Plaxy.

Sirio devuelve a sus lectores hacia el pasado, a las experiencias místicas de civilizaciones milenarias, a la época cuando la humanidad consideraba la música imitativa como inagotable fuente de sabiduría. Aprende a imitar las tonadas que el hombre empleaba para comunicarse con sus semejantes.

A Sirio le resulta extremadamente beneficioso su contacto con el pastor de almas, el reverendo Geoffrey Adams, quien le permite

70 *Ibid.*, cap. 3, p. 35.

conocer el mundo marginal y miserable de Londres, y además le lleva a conocer la música religiosa. Obsesionado por una voz interior, que lo conmina a trabajar para salvar a los hombres. Sirio desea cantar en las iglesias para hablarles del espíritu.

Grandes fantasías lo asediaban:

Sirio, el único compositor canino, no solo cambió el carácter completo de la música humana, aportando algo de la sensibilidad auditiva más fina del perro; él también, en sus propias creaciones incomparables, expresó la fundamental identidad en la diversidad de todos los espíritus, de cualquiera de las especies, canina, humana y sobrehumana⁷¹.

Cuando Sirio encuentra en su camino la luz del espíritu, vive una experiencia mística que le permite comprender la totalidad del universo y que lo lleva a buscar experiencias similares en los templos. Allí, sin embargo, descubre que las voces de los coros y de los solistas son falsas.

El reverendo Geoffrey estimula las inquietudes musicales de Sirio y le permite la entrada en la iglesia. Es el reverendo quien descifra para sus feligreses el contenido del canto de su amigo. Pues su voz

... expresaba a través del medio del sonido y transformaba en símbolos universales el espíritu particular de Thomas, Elizabeth, Plaxy y Geoffrey mismo. Hablaba de amor y de muerte, del hambre y del espíritu y del carácter lobuno propio de Sirio. Hablaba del East End y del West End, de la huelga portuaria y del cielo estrellado⁷².

A pesar de los esfuerzos del reverendo para ayudar a Sirio, ninguno de los feligreses ve con buenos ojos a esta criatura y el escándalo

71 *Ibid.*, cap. 9, p. 107.

72 *Ibid.*, cap. 10, p. 125.

no se hace esperar. Por eso, Sirio abandona su vocación de pastor de almas.

SIRIO Y SU CREADOR

Sirio nació gracias a los sensacionales experimentos del brillante fisiólogo Thomas Trelone, un abnegado científico que concibe la idea de criar a Sirio como a un auténtico hijo suyo.

A pesar de su discreción profesional, le era difícil en extremo evitar toda publicidad. “Él tenía un exagerado, mórbido sentimiento de aversión a la vista del público. Justificaba esta obsesión explicando que él temía la explotación de su técnica por charlatanes o inescrupulosos comerciantes”⁷³.

Thomas Trelone no deseaba crear un animal que se igualase con el hombre, sino producir una raza superior de perros, que sirvieran a la humanidad.

Consciente de las necesidades de los cachorros, procura no descuidar ningún detalle e incluso le confiere a Sirio un lenguaje especial y lo pone a vivir junto a su hija Plaxy. Pero Thomas descuida ciertos detalles, que su misma criatura le llegará a reprochar. Para comenzar, se olvida de darle manos apropiadas a Sirio; además, logra crear un solo perro inteligente, con lo cual sume en la soledad a Sirio.

Trelone es un hombre soñador que no calcula el rechazo que los hombres sienten hacia Sirio como ser monstruoso. Y cuando coloca a Plaxy como compañera del perro, no piensa en el obsesionante temor de su hija ante una relación bestial. La queja de Sirio es la misma del monstruo del doctor Frankenstein⁷⁴.

Temo que no esté funcionando de acuerdo al plan —dijo él—. Pero si realmente soy una persona no debería esperarlo de mí. ¿Por qué me creaste sin

73 *Ibid.*, p. 13.

74 “¿Es justo acaso que todo hombre pueda encontrar esposa, todo animal su hembra y que yo, yo únicamente permanezca solo?” (Mary W. Shelley, *Frankenstein*, Minotauro, Buenos Aires, 1974, p. 209).

hacer un mundo en el cual pudiera vivir? Es como si Dios hubiese hecho a Adán y no se molestase en hacer el Paraíso ni a Eva. Pienso que va a ser terriblemente difícil ser yo⁷⁵.

En principio, Thomas desconoce las inquietudes de Sirio y luego se le enfrenta cuando Sirio le revela su vocación como pastor de almas. Como científico que es, Thomas considera absurda la idea de que Sirio tenga una parte espiritual. Y opta por burlarse de la labor “mesiánica” del animal. Thomas ve el problema de Sirio desde otro ángulo: “Pero el conflicto no es realmente entre tu espíritu y tu cuerpo canino, es entre la parte canina de tu cuerpo y la parte supercanina que yo te di”⁷⁶.

Thomas empieza a preocuparse por el giro que toman las cosas y finalmente confiesa su error: “Es mi culpa que tú seas más que un perro. Es mi entremetimiento lo que despertó el ‘espíritu’ en ti, como tú lo llamas. Haré lo mejor por ti, te lo prometo”⁷⁷.

A diferencia de Víctor Frankenstein, Thomas siempre ama a su criatura y comprende el carácter rebelde y violento que se está manifestando en Sirio. Y entiende entonces todo el cargo de conciencia que sus actos implican:

¡Qué tonto fui! —dijo él—. No prever el problema psicológico. No creo que alguna vez haya llegado a la conclusión de que si las cosas iban mal con estos experimentos, no pudiera justo lavarme las manos. Me siento como Dios se debió haber sentido cuando Adán cayó en el error, moralmente responsable. La maldición de esto es que, aunque los sentimientos morales son meramente subjetivos, tú no los puedes ignorar⁷⁸.

Sirio inicialmente se parece a su padre. Primero, su carencia de manos se relaciona con la torpeza manual de Thomas, como

75 O. Stapledon, *op. cit.*, cap. 6, p. 78.

76 *Ibid.*, p. 77.

77 *Ibid.*, p. 78.

78 *Ibid.*, p. 92.

intelectual que desconoce la habilidad manual. Segundo, Thomas Trelone detesta sentirse parte del rebaño y como profesional desea destacarse. Sirio siente la misma inquietud y por eso le pide a Thomas que lo lleve a la universidad.

Pero mientras Thomas desconoce el lado espiritual, Sirio es alcanzado por la luz del espíritu y encuentra su camino en la música religiosa. Es allí donde Sirio halla la paz. Porque creado a imagen y semejanza de Thomas, Sirio se rebela y la criatura supera a su creador.

SIRIO Y LOS HOMBRES

En su obsesivo cavilar, Sirio llega a las siguientes conclusiones con respeto a la humanidad:

- I. Los hombres han sido dotados de una serie de atributos, que lejos de aprovecharlos y desarrollarlos artísticamente, lo ha descuidado y atrofiado. El hombre utiliza sus manos torpemente porque la sociedad no confiere importancia ni valor a las actividades manuales. En cambio, se exaltan los valores del intelecto y por ello, el individuo se dedica, dentro de las más altas esferas, a ejercer actividades exclusivamente mentales.
- II. Los hombres tienen poco desarrollado el sentido del olfato. Por eso no se dan cuenta de los olores que despiden sus cuerpos. Sirio, en cambio, al igual que los perros, posee un sistema indicador y clasificador del estado emocional del hombre, de acuerdo a su olor. Él logra reconocer la falsedad de la gente a través de esto.

Básicamente, la gran mayoría de los seres humanos despiden un olor insoportable. La misma Plaxy, cuando no logra comunicarse con la parte espiritual de Sirio, y se instala en un mundo de la materia despiden una esencia insoportable. Por el contrario, cuando Sirio experimenta su unión mística con el espíritu, percibe algo glorioso. Estas variables tan contrastantes entre lo material (representado por Plaxy) y lo espiritual nos brindan una relación entre el estado de impureza frente al estado de pureza.

III. La cultura del hombre actual manipula desmesuradamente el sentido de la vista. Nos dejamos llevar por las apariencias; catalogamos a las personas y a las cosas de acuerdo a patrones visuales, según las formas y los colores. La sociedad contemporánea desconoce la belleza interior y exalta las propiedades de la materia.

IV. En lo concerniente a la música y al oído, solo unos pocos espíritus privilegiados de la humanidad han logrado darle verdadero sentido a sus creaciones musicales. El resto de los seres, cuando cantan, hacen burdas imitaciones que suenan tan falsas como ellos mismos. La música humana necesita ser modificada de acuerdo a otros criterios. La gente vive rodeada de ruidos espantosos y no capta el verdadero contenido musical. Por eso, todos están sordos.

Sirio clasificaba a los seres humanos con respecto a su actitud hacia los perros; y aún en su vida posterior, él encontraba esto como un criterio del carácter humano. Había un grupo de personas que era simplemente indiferente a los perros, que carecían de suficiente imaginación para entrar en cualquier relación recíproca con ellos. Había otro grupo de ‘amantes de los perros’, a quienes él detestaba. Estos eran tipos que sentimentalizaban a los perros, y realmente no tenían una conciencia precisa de ellos, exagerando su inteligencia y amabilidad, mimándolos y sobrealimentándolos; matando sus impulsos naturales de sexo, pugnacidad y cacería. Para esta clase, los perros eran muñecas meramente animadas y patéticamente humanas. Luego quedaba el grupo que por soberbia o por temor odiaba a estos animales. Finalmente, quedaban los que se interesaban en los perros, que combinaban un sentido aceptablemente preciso de la diferencia entre el perro y el hombre, con una disposición de respetar al perro, como a una persona, un familiar más bien remoto, pero esencialmente parecido mentalmente. Pugh era de esta clase⁷⁹.

...

79 *Ibid.*, cap. 5, p. 54.

¡Oh, Dios, qué especie para gobernar el planeta. Y tan obtusa acerca de todo lo que no es humano. Tan incapaz de darse cuenta imaginativamente de cualquier otra clase de espíritu que no fuera el humano⁸⁰.

No obstante, Sirio considera que el mundo está hecho de esa forma y que resulta inevitable el que las especies superiores dominen a las inferiores: “No tiene sentido acusar a los seres humanos por lo que eran. Cada cosa estaba hecha de manera que tenía que torturar a otra más. Sirio mismo no era la excepción, por supuesto. Lo hicieron de esa forma”⁸¹.

Esa es la explicación que Sirio encuentra con respecto a su doble naturaleza, animal y espiritual, y que corresponde también al ser humano.

¿LA BELLA Y LA BESTIA?

A consecuencia de los experimentos de Thomas Trelone, Sirio y Plaxy viven en tan estrecha conexión, que llegan a constituir una extraña pareja. Ella se convierte en la compañera única de los primeros años de la infancia de Sirio y aunque presentan diferencias orgánicas insalvables, ambos se comunican de un modo tan especial, que Plaxy llega a desdeñar a otros amigos. Pero esta situación cambia cuando Plaxy comienza a asistir a la escuela.

Entonces, su contacto con el mundo de los hombres le va forjando un carácter que a menudo Sirio llega a odiar.

Durante mucho tiempo, Plaxy había tomado a Sirio por su mejor confidente. Pero cuando deja de ser niña y comienza su etapa de adolescente, se va alejando de su amigo y él se siente violentamente abandonado.

Plaxy se vuelve hiriente y a menudo le señala a Sirio sus defectos visuales y su torpeza manual. Porque Plaxy es muy hábil con sus manos y estima mucho las formas y los colores de las cosas.

80 *Ibid.*, cap. 8, p. 10.

81 *Ibid.* p. 106.

Paulatinamente, ella irá revelando rasgos que la convertirán en la parte humana de la relación Sirio-Plaxy. Mientras Sirio demuestra un notable idealismo hacia los seres humanos y sus sentimientos, Plaxy, por el contrario, se inclina hacia las cosas materiales. Será una niña superficial y su único interés será cultivar amistades masculinas. Físicamente, será un ser hermoso y sensual, con rasgos felinos, que de acuerdo a la interpretación del narrador, su futuro esposo, estos rasgos significan el rechazo que como mujer Plaxy concibe hacia su amigo Sirio.

Porque a pesar del profundo amor que se tienen, Plaxy comienza a sentir que esta relación es monstruosa.

Sin embargo, ella descubre en Sirio una parte de sí misma que ama y durante un período de su vida se aísla totalmente del mundo para vivir en la granja con Sirio. Ello sucede a la muerte de su padre.

En torno a estos sentimientos contradictorios entre Sirio y Plaxy, él le dice: “Tú por ejemplo, eres a veces la cosa que yo más quiero en el mundo y otras veces solo un horrible mono que tiene un hechizo sobre mí”. Ella respondió enseguida: “Y tú eres a veces solo el perro del experimento de mi padre, a quien estoy encadenada por su culpa, pero a veces eres Sirio, la parte de Sirio-Plaxy que amo”⁸².

Esta unidad que forman ambos, como dos hermanos, se torna conflictiva cuando Robert aparece en la vida de Plaxy. Sirio se consume de celos al principio, pero luego acepta la idea de que Plaxy debe ser una mujer normal, casarse y tener hijos.

La idea de la unión entre un ser humano y un animal la podemos ver claramente ejemplificada con el episodio del monstruo mítico Minotauro, producto de la unión entre Pasifae, esposa del rey Minos, y un toro (encarnado por Poseidón).

Pues la unión de Sirio y Plaxy solo es posible en cuanto son espíritus, mientras que la idea de una unión terrenal de este tipo solo generaría un monstruo. Por eso, la amistad entre ambos es

82 *Ibid.*, p. 91.

mal vista por los vecinos, para quienes esta unión es una cuestión infernal. De ahí que Plaxy deberá dejar solo a Sirio y casarse con un hombre. Será una forma de matar al monstruo que lleva en su interior, ya que el Minotauro es el hijo de la perversión de Pasifae⁸³. Y simboliza una etapa de la vida del hombre que deberá superar.

Sirio define sus vidas en términos musicales:

—La música de nuestras vidas es un dueto de variaciones sobre tres temas. Está la diferencia entre nuestras naturalezas biológicas, la tuya humana y la mía canina, y todas las diferencias de experiencia que surgen de allí. Luego está el amor que ha crecido entre nosotros, extraños como somos. Nos ha unido y hecho uno fundamentalmente, a pesar de todas nuestras diferencias. Se alimenta con diferencias. Y está el sexo, el cual alterna entre separarnos a causa de nuestra lejanía biológica y unirnos a causa de nuestro amor. — Silenciosamente se miraron. Él añadió—: Hay un cuarto tema en nuestra música, o quizá sea la unidad de los otros tres. Es nuestro viaje a lo largo del camino del espíritu, juntos y sin embargo polos aparte⁸⁴.

Es el afecto de Plaxy lo que salva a Sirio de convertirse en una bestia. Como en las aventuras heroicas, el héroe salva los obstáculos y vence el monstruo gracias a la ayuda de una virgen, de la mujer amada, de un ser femenino que los orienta hacia la salida, esto es, hacia la luz.

83 Véase Paul Diel, “Teseo”, *El simbolismo en la mitología griega*, Seix Barral, Barcelona (Esp.), 1974, pp. 176-193.

84 O. Stapledon, *op. cit.*, p. 135.

XI

CLIFFORD SIMAK:

LA CIUDAD COMO FANTASMA DEL FUTURO

BIOGRAFÍA Y OBRA

Nacido en 1904, de nacionalidad norteamericana, Clifford Simak publica su primer relato titulado “El sol rojo” en la revista *Wonder Stories*, en diciembre de 1931. Crea numerosos relatos dentro de una corriente sociológica, pero también plantea los problemas del tiempo y del futuro.

De su extensa producción literaria, sus obras más representativas son: *Una y otra vez* (1951); *Ciudad* (1952); *Un anillo alrededor del sol* (1952); *Extranjeros en el universo* (1956); *Estación de tránsito* (1963); *Mundos sin fin* (1967); *El proyecto del hombre lobo* (1967); *Elección de dioses* (1971); *El planeta de Shakespeare* (1976); *Herencia de estrellas* (1977), y *La autopista de la eternidad* (1986).

RELATOS PERRUNOS SOBRE LA LEYENDA DEL HOMBRE

Ciudad es parte de una recopilación de cuentos perrunos, que conforman la leyenda del hombre. Estos ocho cuentos de origen remoto solían ser contados por los perros adultos a sus cachorros, cuando todos se reunían junto al fuego, por las noches. Estas historias no solo hablan del personaje mítico denominado “hombre”, sino también de cosas imaginarias que los acompañaban en los cuentos, como parte de su cultura: las ciudades y las guerras.

Para algunos historiadores, estos elementos solo constituyen recursos narrativos que sirven para conferirle mayor interés al relato. Para otros investigadores, que más bien están interesados en percibir aspectos verídicos detrás de las leyendas, la raza humana existió antes que el perro, en épocas muy remotas, para luego ceder su lugar de primacía a la raza perruna.

Algunos opinan que el hombre fue una especie de dios, a quien los perros invocaban en solicitud de consejo y ayuda. Unos pocos especulan acerca del origen extraterrestre de este personaje legendario, quien vino de otro espacio, probablemente del país de los duendes, para ayudar a los perros a evolucionar y que optó por irse a otros mundos cuando la raza perruna alcanzó su completa madurez.

Estas son las historias que cuentan los perros, cuando las llamas arden vivamente y el viento sopla del norte. Entonces la familia se agrupa junto al hogar, y los cachorros escuchan en silencio; y cuando el cuento ha acabado hacen muchas preguntas:

—¿Qué es el hombre?

—¿Qué es una ciudad?

—¿Qué es una guerra?

No hay respuesta exacta para esas preguntas⁸⁵.

Tanto el prefacio como las notas introductorias y los cuentos están contruidos desde el punto de vista perruno. El único ser cuya existencia se pone en duda es el hombre, sin embargo, quedan unas historias o leyendas en *Ciudad*.

En el comienzo, uno de estos seres legendarios advierte a un grupo de gente que la ciudad ha desaparecido y que el lugar del hombre es el campo; tal revelación destruye los planes gubernamentales de mantener a la gente recluida en la ciudad. Nuestro personaje, John J. Webster, es perseguido e incomunicado para impedir que inicie el

85 Clifford D. Simak, "Prefacio del editor", *Ciudad*, Minotauro, Buenos Aires, 1974, p. 9.

éxodo, hasta que un millonario filántropo lo ayuda y Webster logra llevarse a su gente para unas granjas, fuera de la ciudad.

Como en las fábulas y en los más antiguos cuentos folclóricos, el perro, por su nobleza de sentimientos, su espíritu fiel y sus dotes sensoriales, aporta toda su sabiduría para darle al lector imaginario (nosotros) una singular lección. Pues asombra pensar que en un universo aparentemente similar al nuestro, quienes no existimos seamos nosotros.

En los primeros cuentos de *Ciudad* aparecen unos perros que todavía no sabían hablar, que vivían en las colinas y aprendían historias y otras ciencias, de boca de unos hombres que habían emigrado de las últimas ciudades para refugiarse en las colinas y en los bosques.

La leyenda explica el origen de los primeros perros inteligentes, gracias a los experimentos de un fisiólogo brillante, el doctor Bruce Webster.

En el tercer relato, “Censo”, Webster informa al censista Grant sobre la importancia de sus investigaciones y experimentos en mutaciones. Su proyecto consiste en crear una raza inteligente de perros, que lleguen a ser los compañeros ideales de la especie humana, la cual se halla en vías de franca extinción.

Piense cuánto más lejos, cuánto más rápido hubiese ido el hombre si hubiera habido en el mundo dos razas inteligentes. Si esas dos razas hubiesen trabajado juntas. Pues verá usted, no hubiesen pensado del mismo modo. Hubiesen completado y comparado sus pensamientos. Lo que no podía pensar uno, lo pensaría el otro. La vieja historia de las dos cabezas⁸⁶.

Webster considera que los perros son inteligentes, pero diferentes a los seres humanos. Que los perros pueden trabajar conjuntamente

86 *Ibid.*, p. 85. Esa vieja historia es la de las parejas andróginas de dioses, conocidas como *syzygias* divinas (*syzgos*: apareado, unido). Este tema tan antiguo y universal como la historia de Adán y Eva, representa la integración de los contrarios. El mito del andrógino se conoce en las civilizaciones de la India, México, China, Israel, Grecia, entre otras. En la alquimia, el andrógino es representado como un ser con dos cabezas. Véanse M. Eliade, *Le Chamanisme...*, *ibid.*; C. G. Jung, *Arquetipo e inconsciente colectivo*, Paidós, Buenos Aires, 1974, pp. 52-53, y J. E. Cirlot, *op. cit.*

con el hombre y ayudarle a entender cosas que el individuo no logra captar.

Como Webster y otros investigadores han observado, el perro es psíquico. Puede captar los sonidos, las vibraciones y fenómenos sensoriales, imperceptibles para el hombre. La oscuridad no lo engaña y su fino oído percibe una vida oculta, interna, profunda. Por estas mismas razones, y como habíamos señalado antes en *Sirio* de Stapledon, el perro está llamado a hacer las veces de guía de otros seres, a través del mundo desconocido, para conducirlos hacia la salida.

Simak deposita en sus perros inteligentes el anhelo de todo humanista de encontrar una forma de vida integral y diferente a la actual, incompatible con el amor y la paz. El perro, a través de los tiempos y culturas, encarna lo ideal, lo elevado, lo espiritual.

Bruce Webster quizás conoce más al perro que al hombre, pues les ha dedicado su vida, entera y observa: “Un perro tiene personalidad. Puede advertirse esto en cualquiera de ellos. No hay dos iguales. Todos tienen inteligencia, en diferente proporción. Y no necesita más: una personalidad consciente y un poco de inteligencia”⁸⁷.

Solo que como también se especificó en *Sirio*, los perros adolecen de deficiencias visuales y la estructura de su cuerpo no le permite desarrollar unas manos como las de la especie humana. Webster trabaja arduamente para superar estas dificultades, así como la carencia de un lenguaje. En esto último logra resultados satisfactorios.

Como Prometeo con sus criaturas, Webster les confiere a los perros el don del habla. Pero Webster sueña con un ideal que no llegará a realizarse; aunque los perros avanzan en su proceso de evolución hacia una raza superior, el hombre, por su carácter egoísta y destructivo, termina desapareciendo del planeta.

87 C. D. Simak, *op. cit.*, p. 85.

Quien vislumbra este final es el censista Grant⁸⁸. Él no sueña, y al establecer una comparación entre hombres, robots, mutantes y perros decide confiar el destino del mundo a Nathaniel⁸⁹, el perro de la familia Webster. Los perros no serán por mucho tiempo los compañeros, sino que llegarán a ser los sustitutos de la raza humana.

Gracias a Webster, Nathaniel adquiere la facultad del habla y su extraordinaria inteligencia. Para los perros, él es un personaje histórico, cuyos orígenes se desconocen y en torno al cual se ha tejido la leyenda de los Webster.

La gran mayoría de los críticos perrunos opinan como el comentarista de *Ciudad*: los cuentos no son verídicos; están poblados de mitos y resulta inaudito que hayan existido perros que no supieran hablar. A estos seres, tales ideas les resultan tan desagradables como a nosotros aquello de que provenimos del mono.

“La implicación de que los perros son resultado de la intervención del hombre resultará, quizá, algo chocante. Rover, que nunca vio en la leyenda sino un puro mito, piensa que el episodio intenta explicar los orígenes de la raza”⁹⁰.

Nathaniel recibe instrucciones de Grant para que pueda adaptarse a este medio hostil y vivir con los hombres, hasta que lleguen a sustituirlos. Grant les dice: “Tendrán que recoger nuestros sueños y mantenerlos vivos. Tendrán que pretender que son hombres”⁹¹.

88 Grant, en inglés, significa concesión, otorgamiento, permiso, asentimiento. El apellido del censista concuerda con su papel dentro de la novela, pues es el que confiere el liderazgo de todas las especies de Nathaniel.

89 Nathaniel proviene de *Nathanael*, voz hebrea que significa “don de Dios” o “Dios ha dado”. “Debe su popularidad entre los protestantes al personaje citado por San Juan (I, 45,49) a quien Jesús dijo: ‘He aquí a un verdadero israelita, en quien no hay engaño ni doblez’. Se suele identificar a Nathanael con el apóstol San Bartolomé” (Gutierrez Tibón, *Diccionario etimológico comparado de nombres propios de persona*, Uteha, México D. F., 1956, s/p).

90 C. D. Simak, *op. cit.*, p. 76.

91 *Ibid.*, p. 112.

Después del quinto relato, “Paraíso”, el hombre se va haciendo cada vez más extraño y se va aislando. Muchos de ellos emigran a Júpiter en busca de nuevas aventuras y riquezas, en busca de la tierra de Jauja. Para los lectores, no será difícil aceptar la teoría de Rover, según la cual el hombre es descrito en estas historias como la antítesis del perro, “una especie de criatura simbólica, una fábula social”⁹².

Debido a este éxodo de la mayoría de los hombres hacia Júpiter, los perros pueden conservar su ideal de paz y subsistir en relativa armonía con otras especies. Ellos continúan instruyéndose e impartiendo sabios consejos a sus hijos, además de cultivar ciertos poderes que el hombre no había llegado a tomar en cuenta.

Precisamente en “Esopo” conocemos a Ebenezer, un perro rebelde que detesta ser instruido por los Webster y por los robots para que aprenda a hablar. Él prefiere vivir en la ignorancia y disfrutar de la vida al aire libre. Aburrido de tantas lecciones, se queja de estar recibiendo demasiados conocimientos para su corta edad. Como los pueblos recién conquistados, no se le ha dado tiempo ni oportunidad de madurar y de adquirir su propia cultura. Ebenezer detesta ser parte del rebaño adoctrinado y por eso se siente más a gusto con el mismo lobo.

Pero no deja de ser un perro agradecido y cuando Jon Webster⁹³, uno de los últimos descendientes de la familia humana que permanece aferrada a la Tierra, regresa al mundo de los vivos, luego de un largo período de hibernación, Ebenezer lo recibe como a un ser

92 *Ibid.*, p. 134.

93 Jon, abreviatura de Jonás, profeta hebreo a quien Jehová le dispuso que fuese tragado por un enorme pez. Como Jonás, Jon Webster desciende al mundo inferior (el sótano de su casa) y se sumerge en un largo sueño. El pez lo devuelve, pero Jonás regresa a la vida para seguir predicando la catástrofe de Nínive, mas ahora piensa que lo mejor para él es morir. Del mismo modo, Jon emerge del sueño, pero al ver el curso que han tomado las cosas con la nueva raza de los perros decide irse definitivamente de la Tierra.

divino: “La mano de Webster se alzó y frotó la cabeza de Ebenezer, y Ebenezer se estremeció de felicidad perruna”⁹⁴.

Ebenezer le confiesa a Jon que él puede escuchar a los duendes. Al principio, Webster no le entiende y trata de ubicarlos. Ebenezer le habla de otra dimensión y ofrece la imagen de la casa: “Es como el interior de una casa muy grande (...). Una casa con muchos cuartos. Y puertas entre los cuartos. Y si está en un cuarto, puede oír lo que pasa en los otros, pero no entrar en ellos”⁹⁵.

Son estas las cosas que el perro capta y el hombre no. Y que el robot Jenkins —el criado eterno de los Webster— ha denominado “duendes” y así le dicen los perros, porque ellos no conocen las dimensiones: “Por ahora serviría esa palabra: duendes, las cosas del otro lado de la pared que uno oye y no puede identificar, los ocupantes del cuarto próximo”⁹⁶.

Ebenezer puede curar con la mente, al aplicar su hocico en la parte afectada. Él le quita unas verrugas de la cara a Jon y este comienza a reflexionar sobre la importancia de esta nueva raza. Por eso, consulta con Jenkins acerca de las facultades perrunas. Jenkins es más preciso que Bruce Webster y Grant, en cuanto a los perros: su larga experiencia de enseñanza le permite confirmar viejas teorías: “Son psíquicos, siempre lo han sido. No tienen talento para la mecánica, lo que es comprensible, pues carecen de manos. Así como los hombres fueron a la conquista de los metales, los perros irán a la conquista de los fantasmas”⁹⁷.

Ahora Jon sabe que no debe interferir en la labor de los perros y regresa a su estado de hibernación.

94 C. D. Simak, *op. cit.*, p. 192.

95 *Ibid.*, p. 193.

96 *Idem.*

97 *Ibid.*, p. 200.

Mas en la historia de las especies, los conflictos no terminan. Una nueva amenaza surge: las hormigas. Ante ellas, los perros se sienten indefensos, pues desconocen el método que aplicaban los hombres para dominar a las hormigas; exterminarlas con veneno en el azúcar.

El perro vislumbra el mal en el mundo de las hormigas y solicita la ayuda de Jenkins, que conoce la verdad, pero desea conservar a estos seres en estado de inocencia. Por eso, el perro, como ser ideal que es, tampoco podrá permanecer largo tiempo en la tierra.

LA SAGA DE LOS WEBSTER

A través de los ocho cuentos de *Ciudad* podemos seguir la evolución del personaje “imaginario” (esto es, el hombre) siguiendo la línea de sucesión de los hombres Webster, apellido que poco a poco se va convirtiendo en el genérico de una raza desconocida: el hombre.

I. John J. Webster, secretario de la Cámara de Comercio. Especie de Prometeo, intermediario entre la entidad gubernamental y los campesinos. Es el primero en alertar a la población de la desaparición de las ciudades y de la necesidad de buscar otro medio ambiente. Perseguido por las autoridades por rebelde revolucionario, es ayudado en sus intentos por Henry Adams, quien le ofrece financiamiento económico para que se traslade con su gente al campo y funde una nueva civilización.

II. Jerome Webster: médico. Amante de los anacronismos, gusta de permanecer instalado en su casa junto al fuego. Es el primero en descubrir el mal que padecen la mayoría de los hombres como él: la agorafobia. “Nadie, hasta donde él podía saber, había advertido con tanta claridad esa tendencia, nadie había notado que los hombres dejaban raramente sus casas. (...) Había una palabra caprichosa para esto: agorafobia, el temor mórbido a encontrarse en espacios abiertos”⁹⁸. Así, al abandonar la casa, los hombres sentían que quedaban

98 *Ibid.*, pp. 65-66.

al descubierto, a la intemperie. Y dejar la casa, era perder el cuerpo. Jerome es el personaje que mejor representa al ser humano normal, con todos sus temores y limitaciones, con sus apegos y sus fobias; es el primero de los Webster que toma consciencia del peligro a que se está exponiendo la raza humana, que pretende no detenerse ante nada.

III. Thomas Webster, por el contrario, se siente destinado a llevar a cabo una misión, enviado por Dios. Y se siente en su juventud, como el héroe auxiliado por el genio, cuando Joe se le aparece y lo ayuda a descubrir un error en sus cálculos. Pero con la llegada de la vejez, sus sueños se desvanecen y ahora sufre sumergido en la trivialidad de su hogar.

Como Fausto, Thomas Webster se lamenta de su insípida existencia y de la vejez. Y ve en Joe a ese espíritu del bosque que le brinda la clave de su felicidad. Pero el tiempo lo vence, y ahora solo sueña en construir una nueva vida para su hijo. Allen.

IV. Bruce Webster, hijo de Thomas, es quien inicia con sus experimentos la sustitución de la raza humana por la de los perros. Bruce es un personaje prometeico, que dota de inteligencia y lenguaje a sus criaturas. Él sueña con el ser perfecto, al darle al hombre la parte que necesita como complemento: el perro.

V. Tyler Webster, secretario del Comité Mundial. Desarrolla la agorafobia de sus antepasados. Se opone al proyecto de que los hombres emigren a otros planetas. Igualmente, lucha contra Joe, quien está interesado en dar a conocer a los hombres la filosofía del marciano Juwain; filosofía que el marciano había querido revelar a Jerome Webster, pero que este, por temor al espacio exterior, se había negado a conocer. El conocimiento de esta filosofía sería peligroso para los hombres.

A estas alturas de la narración, el hombre, representado por los Webster va madurando y obtiene gran lucidez como producto de sus hondas reflexiones. Ya no sueña con hallar paraísos artificiales,

y comprende la psicología humana. Ve en el perro una civilización mejor que la humana, pero ideal y difícilmente sostenible ante la ambición y la envidia del hombre.

Miles de años más tarde, los hombres, en su mayoría, han viajado a Júpiter y se han quedado allí. Solo insisten en quedarse los Webster, pero en medio de la soledad, los Webster prefieren someterse a la hibernación artificial. Cierran la ciudad y descienden al sótano de la casa.

VI. Jon Webster, el último de la generación Webster, quien despierta de su largo sueño, pero esta vez ya nadie lo reconoce como ser real, a excepción del robot Jenkins. Para el resto de los seres, Jon Webster es una especie de ser divino. Y como tal tiene que comportarse. Por ese motivo, se sacrifica y renuncia a sus deseos de regresar al mundo de los vivos y de gobernar a los perros. Nuestro personaje, el hombre, adquiere dimensiones crísticas.

Los perros tenían que tener su posibilidad. Tenían que vivir tranquilos e intentar el éxito allí donde el hombre no lo había logrado. Y mientras hubiese un elemento humano, los perros no tendrían éxito. Pues el hombre quería volver a dominarlo todo, estropearía todas las cosas, se burlaría de los duendes que hablaban en el otro cuarto⁹⁹.

A través de los relatos perrunos de *Ciudad*, Simak nos muestra los diversos caracteres de la familia Webster, para brindarnos una visión global del largo proceso de evolución de la humanidad, hasta su total extinción; presentando en cada generación las causas que ocasionaron tal desenlace, entre ellas, las fobias y los apegos de la raza humana.

Así por ejemplo, el hombre de la primera generación Webster lucha por salir de la ciudad y llevarse a sus hombres. Pero fuera de la ciudad, el hombre se instala en su casa y se acomoda al calor del hogar. Ya el hombre no sienta esa necesidad de salir y, en cambio,

99 *Ibid.*, p. 207.

teme a los elementos extraños, a los seres de otras dimensiones, a lo que está fuera de su cuerpo, a lo que puede invadirlo. Semejante fenómeno termina por ser una característica intrínseca del hombre mismo: su apego al cuerpo. Por eso, los hombres Webster intentan desconocer a los espíritus, a los duendes; y por consiguiente, son una raza opuesta a la de los perros, que representan al animal ideal. Para que los hombres cambien de actitud será necesario, primero, vencer el aislamiento y luego, descender o caer.

Esta fase mítica de la aventura del héroe le permitirá al hombre Webster alcanzar una nueva dimensión, un conocimiento cabal de su persona a la vez que una percepción lúcida del universo. Por ello, a medida que este sobreviviente aprende la lección y asimila gradualmente la idea de que no está solo en el mundo como ser inteligente, se irá haciendo más irreal para el resto de las especies pensantes e irá desapareciendo de la faz de la Tierra.

LOS MUTANTES DE CIUDAD

Básicamente, hay cuatro tipos de personajes que sufren cambios físicos y mentales a lo largo de la narración: los hombres, los perros, las hormigas y los robots.

De todos estos, solo los hombres experimentan una verdadera mutación, una alteración espontánea, pues los otros grupos deben sus cambios a ciertos experimentos.

Es el grupo de hombres mutantes el que más ocasiona conflictos en *Ciudad*. El mutante está representado por Joe, un ser excéntrico, divertido y curioso, que vive vagando por el bosque y que se detiene a observar a otros seres y se divierte ayudándolos. Posee una capacidad asombrosa para descubrir los enigmas, resolver desperfectos mecánicos y descifrar textos. Arregla o inventa; es el verdadero genio.

Joe no posee ninguna clase de estudios, su inteligencia es natural; pero, en cambio, carece del sentido de la responsabilidad moral y del compañerismo, así como de los prejuicios del hombre común. Es un superhombre: autosuficiente, vive solo y trabaja mientras se entretiene,

para luego irse a otra parte donde pueda curiosear. Desconoce el deber, la compasión, el agradecimiento. No siente remordimientos y se mofa de la aspiración de los hombres de convertirse en héroes. “Es un loco que vive en algún lugar de los bosques. Llega a arreglar las cosas; luego se va. No habla casi nunca. No espera a que le den las gracias”¹⁰⁰.

Todos estos aspectos señalados antes concuerdan con las características de un personaje bastante frecuente, casi indispensable dentro de los cuentos maravillosos. Es una figura del bosque de carácter burlón y muy huidiza, que es perseguida por los campesinos y los reyes, porque posee un don muy apreciado. En algunos casos, es apresado y llevado a la corte, en donde encuentra al príncipe y le pide que lo deje en libertad, a cambio de su ayuda: “Déjame marchar, te seré útil”¹⁰¹.

Vladimir Propp en *Las raíces históricas del cuento*¹⁰² analiza a este geniecillo del bosque y le incluye en la categoría de los personajes donantes-ayudantes de los cuentos folclóricos y maravillosos. Remitiéndose a los estudios de Bolte y Polívka¹⁰³ sobre las fuentes del monstruo silvestre, considera acertada la relación entre “Frente-de-cobre” y el silfo capturado por el rey Midas en la mitología griega¹⁰⁴,

100 *Ibid.*, p. 99.

101 A. K. Smirnov, *Recopilación de cuentos de la Gran Rusia*, en el Archivo de la Soc. Geog. Rusa, Petrogrado, 1917 (citado por V. Propp, *op. cit.*, cap. IV, p. 229).

102 *Id.*

103 Johannes Bolte y Georg Polívka, *Anmerkungen zu den Kinder und Hausmärchen der Brüder Grim*, 5 vv., Leipzig, 1913-1932 (citado por V. Propp, *id.*)

104 “Hablando en general, los silenos son sátiros más viejos (...) y mientras los sátiros se alegran con el vino, los silenos son propensos a pasar grandes borracheras; (...) una famosa leyenda, probablemente un cuento popular, nos informa que el rey Midas capturó a uno de ellos junto a una fuente, situada originalmente en o cerca de Macedonia. Lo consiguió mezclando vino en las aguas de la fuente, y emborrachando así al isleño; al ser llevado atado a presencia de Midas, habló de mala gana y dijo al rey que el mejor destino para el hombre es el de no nacer en absoluto, el segundo en importancia es el morir lo más rápidamente posible después

el fauno capturado por Numa Pompilio, el sabino, figura muy popular del folclore itálico¹⁰⁵ y el demonio Asmodeo, capturado por Salomón¹⁰⁶.

Joe ayuda al viejo Baxter a reparar una máquina en la granja; les construye a las hormigas una casa de vidrio y unos carros; le arregla una pistola automática a Grant y por último, encuentra un error en los planos de Webster. Más no hace todo esto por un sentido de colaboración. En su mente hay otros propósitos. Se trata de un personaje luciferino, que como mente superior observa los esfuerzos del hombre por alcanzar sus sueños y a veces lo ayuda para contribuir a su perdición.

Como el Mefistófeles de *Fausto*, Joe incita a los hombres a caer en el error. Solo personajes lúcidos como Grant y Tyler Webster conocen

de haber nacido" (Herbert J. Rose, *op. cit.*, p. 156). Los silenos eran divinidades secundarias de los griegos, que ayudaban a los campesinos y habitaban los bosques; además, formaban parte del cortejo de Dioniso, junto a otros genios campestres, como eran los egipanes (descendientes de Pan) y los sátiros. "En otra historia algo famosa, Midas dio hospitalidad a Isleño, al que su pueblo encontró vagando, y le devolvió a Dioniso. En recompensa se le concedió la satisfacción de un deseo, y él dijo que quería que se convirtiera en oro todo cuanto tocase. Pero al ver que su comida y su bebida se convertían en oro, a punto de morir de hambre, suplicó que se le privase de nuevo de ese don. Se le dijo que fuera a lavarse a las aguas del río Pactolo; fue liberado de su poder de convertir todo en oro con el tacto, pero desde entonces las arenas del río han contenido siempre oro" (*ibid.*, p. 162).

105 Según la leyenda, Numa quería saber cómo debía hacerse el ritual expiatorio necesario cuando una cosa fuese alcanzada por un rayo. Su esposa, la ninfa Egeria, le aconsejó que capturarse a dos dioses silvestres, Fauno y Pico, dejando vino cerca de una fuente, a la cual solían ir a beber. Así los obligó a que ellos le revelaran la forma de llamar a Júpiter. Véase *ibid.*, p. 313.

106 "Asmodeo, superintendente de las casas de juego. Destronó a Salomón, pero este lo venció y le obligó a ayudarlo a construir el templo. Se presenta bajo la forma de serpiente. Parece haber sido él quien tentó a Eva. Los egipcios le construyeron un templo en el desierto de Ryanneh. En los infiernos, en lugar de revestir la forma simplificada de una serpiente, tiene tres cabezas: una de toro, otra de hombre y otra de carnero. Sus pies son como los de un palmípedo, la cola es de serpiente y se presenta cabalgando un dragón. Enseña a los hombres a volverse invisibles; les enseña también la geometría, la astronomía y las artes mecánicas. Conoce el secreto de los tesoros ocultos (...) le obedecen setenta y dos legiones" (L. de Gérin-Ricard, *op. cit.*, cap. VII, p. 142).

el peligro que significa para el mundo el que los hombres se lleguen a apoderar de los conocimientos de Joe.

Grant conoce la situación de seres como Joe, forzado a esconderse de la civilización para no sufrir el atrofiamiento mental que les ocasiona el medio ambiente de las ciudades, se refugian en las montañas y desconocen el progreso.

Joe no cree en las instituciones sociales, ni en ninguna clase de agrupaciones: “La preservación de la raza es un mito (...) un mito que los ayuda a vivir, algo sórdido que ha surgido de la estructura social. La raza muere todos los días. Cuando un hombre desaparece, la raza desaparece con él. En lo que a él concierne, ya no hay raza”¹⁰⁷.

Grant admira a Joe y por un momento cree haber hallado al líder de las generaciones futuras. Pero reflexiona y se da cuenta de que individuos como Joe conducen a la destrucción del planeta: “¿Las mutaciones llevaban pues a esto? ¿La desaparición del instinto básico que hacía de los hombres una raza?”¹⁰⁸.

Joe tiene un poder que los mortales temen y desean: la telepatía. Cuando habla con Grant para arreglarle su pistola dice:

—Le oí decir que estaba rota.

—¿Me oyó pensar?

—Sí —dijo Joe—. Ahora mismo estoy oyéndolo¹⁰⁹.

Este poder es el cebo que atrae a los hombres, porque en el fondo Joe les concede lo que ellos buscan. Como en el cuento maravilloso, en *Ciudad* hay un genio ayudante de los Webster, pero los siguientes vástagos de la familia no se dejarán engañar por las insinuaciones de Joe.

Joe, además de ser el “padre” de las hormigas, se apodera del libro que contiene la filosofía del marciano Juwain, que permitirá

107 C. D. Simak, *op. cit.*, p. 108.

108 *Ibid.*, p. 109.

109 *Ibid.*, p. 105.

a los hombres y a todos los seres alcanzar la felicidad, y luego se las ofrece. Con esta filosofía, los hombres deciden irse a Júpiter y en el planeta solo quedan los mutantes y el resto de los animales. Pero los mutantes dejan que los perros se conviertan en la raza dominante y ellos se recluyen en los castillos.

Miles de años después, cuando ya no queda ningún Webster en el planeta, el robot Jenkins va a buscar a los mutantes al castillo y descubre que ellos han traspasado el umbral y se han ido a visitar otras dimensiones. Porque los mutantes nunca habían sufrido de la agorafobia que limitaba a los hombres como a los Webster:

Se han ido, dijo Jenkins, hablándose a sí mismo. (...) Se escabullaron en la noche y no dijeron a nadie que se iban. Y aún ahora, algunas veces se reirán entre dientes al pensar que creemos que todavía están aquí, se reirán al pensar que estamos esperando que salgan¹¹⁰.

Más allá de la puerta se extendía un desierto, un desierto amarillo hasta un horizonte calcinado por un enorme sol azul.

Una criatura que podía ser un lagarto, pero que era otra cosa, se deslizó por las arenas como un rayo de luz, emitiendo en fantástico silbido¹¹¹.

Porque el castillo es una vía de tránsito hacia otro mundo. Y los mutantes han salido de sus habitaciones, posiblemente para viajar al país de los silfos, espíritus elementales del aire.

LAS SUPERHORMIGAS DE CIUDAD

Si tomamos en cuenta las dimensiones de estos insectos, la forma en cómo se agrupan y se “organizan”, se desplazan, se abastecen de alimento y laboran mancomunadamente, podemos tener una idea lo que las hormigas¹¹² simbolizan en diferentes culturas.

110 *Ibid.*, p. 239.

111 *Ibid.*, p. 240.

112 “Hormigas: Atributo de Ceres; se usaba para la adivinación. En algún mito de la India aparecen como símbolos de la pequeñez de lo viviente, de su deleznablez y de su impotencia, pero también son aspecto de la vida que vence a la humana. Por su multiplicidad, su significado es desfavorable” (J. E. Cirlot, *op. cit.*, s.v. “hormiga”, s/p).

Maurice Maeterlinck, en *La vida de las hormigas*, nos da luces sobre el comportamiento de estas criaturas:

Las hormigas y los termites son insectos sociales por excelencia. (...). La población del hormiguero se compone de reinas o hembras fecundas que viven una docena de años; de innumerables legiones de obreras, sin sexo, menos sobrecargadas de trabajo que las abejas, viven tres o cuatro años y de algunos cientos de machos, que desaparecen al cabo de cinco o seis semanas, pues en el mundo de los insectos al macho se le sacrifica casi siempre. (...) Volvemos a tropezar con el problema de la colmena y el termitero. ¿Quién reina y quién gobierna la ciudad? ¿Dónde se oculta la cabeza o el espíritu de los que emanan órdenes que nadie discute? (...). La explicación más aceptable es la que ofrezco en *La vida de los termites*, a saber: que el hormiguero debe ser considerado como un individuo único, cuyas células (...) no están aglomeradas, sino disociadas, diseminadas, exteriorizadas, sin dejar de permanecer sometidas, a pesar de su aparente independencia, a la misma ley central. (...) Desde la fábula de Esopo, cuyos orígenes se pierden en la prehistoria hasta la Fontaine, la hormiga ha sido el insecto más calumniado. Opuesta a la cigarra, a la cual no se sabe por qué se adornaba con todas las virtudes fáciles y decorativas, se convirtió en el símbolo desagradable de la parsimonia desconfiada, de la mezquindad afanosa, del latrocinio ruin, malvado, limitado y maloliente. Representa, junto a la gran artista empenachada, y lo por lo demás, incomprendida, al burgués humilde, al rentista modesto, al empleadillo, al tenderito de las callejuelas (...). Las hormigas tienen, a la entrada del abdomen, una bolsa extraordinaria que podríamos llamar la bolsa o el buche social. Dicha bolsa explica la psicología, la moral y la mayor parte de los destinos del insecto. (...) Lo que busca y acopia sin descanso, con riesgo de su vida, es a los huevos, a las larvas, a las ninfas, a las compañeras y hasta las enemigas. No es más que un órgano caritativo. Trabajadora tenaz, ascética, casta, virgen, neutra, es decir, sin sexo, no disfruta más satisfacción que la de ofrecer a quien quiera tomarlo el fruto de sus trabajos. (...) La mayoría de las especies (...) son resueltamente pacíficas, lo que no les impide, cuando se ven atacadas, desplegar en la defensa de sus ciudades un valor casi siempre superior al de nuestras más heroicas tropas¹¹³.

113 Maurice Maeterlinck, *La vida de las hormigas*, Espasa-Calpe, col. Austral, Madrid, 1967, pp. 19, 22, 23, 31, 34 y 61.

Jacques Graven, autor de *El pensamiento no humano*, nos asombra al hablarnos de las hormigas esclavistas:

Puede parecer paradójico el considerar a la esclavitud como una prueba de la evolución de una sociedad. Sin embargo, los zoopsicólogos confluyen aquí con los sociólogos. Una sociedad que no tiene prisioneros indiscutiblemente está menos evolucionada que aquellas que conservan esclavos (...). ¿Cómo se traduce esta esclavitud de las sociedades de hormigas? (...) Una de las hormigas esclavistas más conocidas es la hormiga roja, *Formica sanguinea*. Este insecto se encuentra en el norte de Asia, en Europa y en América. Periódicamente, ejércitos de obreras parten por el sendero de la guerra y atacan los nidos de una especie negra, también muy común: la *Formica fusca*. Roban larvas y pupas del enemigo vencido y las transportan a su nido donde la mayoría son criadas con gran cuidado. Los adultos nacidos de esta “explotación” vivirán toda su vida en el seno de las nuevas colonias¹¹⁴.

Y no es menos asombrosa esta reflexión sobre la similitud entre la hormiga y la máquina:

En una comunidad de hormigas, cada trabajador ejecuta una tarea que le es propia. Puede existir una casta separada de guerreros. Ciertos individuos altamente especializados desempeñan las funciones de rey y la reina. Si el hombre aceptara eso como modelo viviría en un estado fascista, en el cual idealmente cada individuo está condicionado desde el nacimiento para una tarea que le es propia, en la que los gobernantes lo son a perpetuidad, los soldados lo son de por vida, el aldeano nunca deja de serlo y el trabajador está condenado a su profesión. (...) Estoy convencido de que una comunidad de hombres y mujeres es mucho más útil que otra de hormigas, y de que, si se condena y restringe a un hombre a efectuar una y otra vez las mismas tareas, no será una buena hormiga, para no hablar de un buen ser humano. (...) Así, el insecto se parece más a una especie de máquina de calcular cuyas instrucciones figuran de antemano en el “teclado” y que carece casi por completo de mecanismo de retroalimentación capaz de guiarlo a través del incierto futuro¹¹⁵.

114 Jacques Graven, *El pensamiento no humano*, Plaza & Janes, Barcelona (Esp.), 1972, pp. 89-90.

115 Norbert Wiener, *Cibernética y sociedad*, Sudamericana, Buenos Aires, 1969, pp. 48, 49 y 53.

Algunas de estas características debieron ser tomadas en cuenta para un autor como Simak, en la creación de la raza de las superhormigas en *Ciudad*.

Estos personajes constituyen una especie inteligente, que ha evolucionado gracias a la intervención del mutante Joe, individuo curioso que se interesa por estos seres y ve en ellos la posibilidad de que avancen y lleguen a oponerse a la civilización humana.

En sus largas observaciones, Joe nota que la hormiga solo trabaja para satisfacer sus necesidades primordiales durante la primavera y el verano, que en el invierno se refugian y permanecen en un estado de letargo. Para protegerlas del frío y ayudarlas a sobrevivir, Joe les proporciona una casa de vidrio y les enseña a emplear unos carritos.

Como le explica a Grant, las hormigas no avanzan porque pierden la memoria: “Los inviernos (...) borran los recuerdos de una estación a otra. Todas las primaveras las hormigas comienzan de nuevo, comienzan otra vez a hacer palotes. No reciben ninguna enseñanza de los errores del pasado. No pueden acumular conocimientos”¹¹⁶.

Gracias a Joe, las hormigas ahora no sufren las inclemencias del mal tiempo, trabajan permanentemente y avanzan e invaden los terrenos del hombre y los perros.

Grant, el hombre que le concederá el destino de la civilización a los perros, ve los efectos que causarán estos “hijos” de Joe; este tuerce el rumbo de las cosas y perturba la paz de la raza humana, crea seres a su imagen y semejanza. Ya las hormigas tiraban de los carros y construían casas con chimeneas: “chimeneas que arrojaban bocanadas diminutas y acres de un humo que hacía pensar en metales fundidos”¹¹⁷.

Las hormigas dejaron de ser estúpidas y descubrieron el secreto de la rueda y los metales. Y mientras trabajaban buscaban obreros.

116 C. D. Simak, “Censo”, *op. cit.*, p. 105.

117 *Ibid.*, p. 102.

Ahora llamaban a los robots; les abrían un agujero en el cerebro y los sugestionaban para que fuesen a trabajar al Edificio.

Grant se había horrorizado al pensar en la imposibilidad de convivencia de una raza mutante de hormigas con los hombres y los perros: “Había muchas posibilidades en contra. Por las venas del hombre y el perro corría una misma sangre, mientras que el hombre y las hormigas eran seres distintos, formas de vida que nunca podrían entenderse”¹¹⁸.

En las “Notas al octavo cuento”, el comentarista expone las interrogantes de su civilización (la de los perros) acerca del origen de las hormigas. Suponiendo que el hombre hubiese existido, como afirma la leyenda, las hormigas serían originarias de la Tierra y si ello fuera así, los perros no tendrían mucha esperanza de subsistir a esta invasión.

En el octavo cuento, “El modo más simple”, el eterno robot Jenkins observa preocupado la actividad febril de las hormigas en el Edificio: “Aquella nube de malignidad que llamaba Edificio. Algo que crecía, concebido por las hormigas, construido con un propósito y con un fin que solo una hormiga podía conocer”¹¹⁹.

Jenkins se propone averiguar la forma como los hombres controlaban la proliferación de las hormigas. Acude al último Webster, en estado de criogenización, y descubre que los Webster mataban a las hormigas poniéndoles veneno en el azúcar. Pero Jenkins ha luchado para mantener la civilización de los perros en completa ignorancia de la violencia. Y no puede revelarles el secreto. Pues era “mejor perder un mundo que caer otra vez en el crimen”¹²⁰.

118 *Ibid.*, p. 103.

119 *Ibid.*, p. 277.

120 *Idem.*

XII

EL SUPERORGANISMO EN MÁS QUE HUMANO, DE THEODORE STURGEON

BIOGRAFÍA Y OBRA

De nacionalidad norteamericana, Theodore Sturgeon nació en 1918. Se le considera un clásico de la ciencia ficción psicológica y sociológica. Sus obras se destacan por un estilo propio muy definido. De él ha dicho Judith Merrill, autora de varias antologías del género:

En su obra, la elección del lenguaje, el ritmo de la prosa (o lo poético), a veces incluso la sintaxis, derivan de la situación o del personaje: una continua variación de la estructura discursiva es uno de los elementos para marcar su estilo literario¹²¹.

En sus inicios, se dedicó a escribir historias cortas, sobre todo para revistas de ciencia ficción como *Astounding Science Fiction*, *Unknown* y *Argosy Magazine*. Se le considera un escritor de ciencia ficción, pero sus temas oscilan entre este género, el fantástico y el de terror.

Sus obras más importantes son: *Los cristales soñadores* (1950); *Más que humano* (1953); *Venus más X* (1960); *Voyage to the bottom of the sea* (adaptación del guion cinematográfico, 1961); *Las invasiones jubilosas* (relatos, 1965) y *Starshine* (relatos, 1966).

121 Judith Merrill, "Theodore Sturgeon", en Edward L. Ferman (comp.), *Lo mejor de Fantasy & Fiction*, Martínez Roca, Barcelona (Esp.), 1976, p. 49.

EL HIPERORGANISMO DE LAS ABEJAS: UNA FORMA GESTALT

Estudios realizados sobre el comportamiento de los animales han permitido hallar curiosos descubrimientos y desarrollar importantes teorías en torno al carácter social de colonias de insectos, como es el caso de las hormigas, los termites y las abejas. Estas últimas han dado fundamento a una teoría conocida como el *hiperorganismo*. Un renombrado etólogo francés, Rémy Chauvin, desarrolló una serie de trabajos en torno al papel del hiperorganismo en las colonias de abejas. Chauvin observó que la abeja tenía muy corto tiempo de vida y que cada una, aisladamente, no lograba producir suficiente calor, pero regulaba los excesos de temperatura en su interior. En cuanto a la alimentación y al funcionamiento de cada abeja, la colmena proporcionaba en su interior todas estas condiciones a cada una de las abejas.

En estas condiciones, no deberían atribuirse las asombrosas manifestaciones psíquicas de la abeja al sistema nervioso de cada abeja, sino al del organismo de la colmena superior en volumen y complejidad. Y ciertos especialistas piensan que existen superorganismos mucho más complejos aún que la colmena¹²².

EL MUTANTE EN MÁS QUE HUMANO

Theodore Sturgeon es uno de los primeros autores de ciencia ficción que maneja la noción de mutante y nos brinda su versión del hombre del futuro en *Más que humano*. Ese hombre es el Homo Gestalt¹²³ una agrupación simbiótica de organismos pensantes, que es capaz de superar el nivel de vida de los individuos de la sociedad conocida hasta hoy.

122 J. Graven, *op. cit.*, p. 73.

123 Gestalt significa *forma*. Este término también se utiliza en filosofía como sinónimo de *estructura*. Recuérdese el término alemán *Gestaltpsychologie* para designar psicología de la forma, que dio nombre a una escuela de psicología fundada en 1912, por Max Wertheimer, Köhler y Koffka, y que defiende la tesis de que el conocimiento no se realiza partiendo de una captación de datos sensibles aislados, sino por una consideración global del objeto como un todo.

La asociación está constituida por individuos con ciertas anormalidades físicas y mentales, lo cual hace que ellos aisladamente no puedan adaptarse a las formas de vida del *Homo sapiens*. Pero a pesar de las deficiencias de cada uno de los elementos integrantes del Homo Gestalt, la totalidad de este organismo funciona normalmente, pues a cada individuo se le asigna una función diferente de acuerdo a sus aptitudes y posibilidades. Por otra parte, cada ser posee una habilidad o “poder” desconocido por la sociedad actual y que les permite subsistir y trabajar conjuntamente en beneficio de la comunidad Gestalt.

Coengranar era una palabra que Janie usaba muy a menudo. Según ella se la había enseñado el bebé. Según ella quería decir que todos nosotros formábamos un solo ser, aunque hiciéramos cosas diferentes. Dos brazos, dos piernas, un cuerpo, una cabeza, dedicados a una tarea común, aunque la cabeza no pudiera caminar y los brazos no pudieran pensar.

...

—Gestalt.

—¿Qué quiere decir?

—Grupo. Como curar varias enfermedades con un solo tratamiento. Como varias ideas expresadas en una sola frase. El todo es mayor que las partes. (...)

—... Imagínese una estación de radio y luego cuatro o cinco receptores. Cada receptor mueve una máquina diferente. Una cava, por ejemplo, la otra vuela y la otra hace ruido, pero todas reciben órdenes del mismo lugar. Y cada una de ellas tiene, sin embargo, su determinada

función. Bueno, ¿hay en vez de eso, algo vivo que se le parezca?¹²⁴.

EL CEREBRO DEL HOMO GESTALT

El cerebro une todas las partes y las gobierna. Esa es la función ejercida inicialmente por el idiota Lone¹²⁵. El “fabuloso” idiota

124 Theodore Sturgeon, *Más que humano*, Minotauro, Buenos Aires, 1975, pp. 102, 103, 139 y 140.

125 Lone en inglés es solo. “¿No se había dado un nombre, sabiendo que ese nombre era una cristalización de todo lo que había sido y había hecho? Había estado siempre

vivía entre las malezas y actuaba como cualquier animal del bosque. Tenía veinticinco años, era alto y chato, de mirada serena y rostro inexpresivo. Oía los sonidos, pero no comprendía el significado de las palabras. Se alimentaba de lo que encontraba por el camino y de lo que la gente le proporcionaba. Había sido capturado en varias ocasiones, pero tenía un fuerte poder de sugestión en sus ojos que desarmaba a quienes lo miraban. Porque había en el interior del idiota, y sin que él lo supiera todavía, un ser interior.

Como un carozo en un durazno o una yema en un huevo, un ser interior, receptivo y sensible, vivía en el idiota. (...) El ser interior carecía de funciones específicas. (...) Pero este ser solo recibía y registraba, sin palabras, sin sistemas, sin transformaciones, sin cambios, sin manifestarse exteriormente. Tomaba, simplemente, sin dar¹²⁶.

El idiota Lone conoce el odio de los hombres y es herido muchas veces, pero también conoce el amor a través de Evelyn, una niña que es salvajemente asesinada por su padre, cuando la encuentra en comunicación con el idiota. Y esta experiencia provoca en Lone el cambio fundamental. Lone es recogido por los Prodd, un matrimonio campesino que lo cuida con afecto y cuando tienen a su hijo, un bebé “mongoloide”, se lo dejan al idiota. para que lo cuide.

LA MÁQUINA DE CALCULAR DEL HOMO GESTALT

Los ojos del bebé eran como cabezas de tachuelas y la piel, azafranada. Una crin corta, de un negro azulado, le coronaba la cabeza. (...) —... Eso que está ahí es lo que los médicos llaman un mongoloide. Si no lo cuidas, crece hasta ser como un chico de tres años y así se queda durante treinta. Lo llevas a la ciudad para que lo trate un gran especialista y quizás llegue a tener la estatura de un chico de diez. —Prodd sonreía mientras hablaba—¹²⁷.

solo y todo lo había hecho solo” (*ibid.*, p. 55).

126 *Ibid.*, p. 13.

127 *Ibid.*, p. 73.

Cuando Lone se lleva al bebé a su cabaña, este comienza a comportarse como una máquina de calcular. El bebé contesta todas las preguntas que se le hacen, como un aparato en el que “se aprietan unos botones y sale la solución”¹²⁸. De este modo, el bebé ayuda a Lone a construir un aparato increíble, especie de objeto mágico, el primer generador de antigravedad. Pero para poder comunicarse con los demás, el bebé tiene que valerse de otros seres que sean capaces de interpretar sus gestos, porque en un principio, el bebé no comprendía el lenguaje humano.

El bebé nunca crecerá más allá de los tres años, a diferencia de los otros personajes, que van madurando y cambiando. Por otra parte, es el único del grupo que no tiene un nombre propio. Simplemente, es el bebé.

EL VATE

El vate del Homo Gestalt es Janie, una niña de ocho años, que abandona a su madre, una mujer de vida licenciosa, y se va a vivir con Lone y el resto de la agrupación Gestalt.

En la cabaña de Lone (especie de cueva y de lugar sagrado), todos consultan al bebé y como su mensaje no puede ser transmitido en un lenguaje que el hombre común pueda comprender, Janie se encarga de interpretar las respuestas, del mismo modo que lo hacían los vates de los oráculos en la antigua Grecia. En aquellos tiempos, las respuestas divinas, los oráculos, se producían en medio de un delirio que experimentaba la pitia, mezclado con gemidos y convulsiones que no permitían captar con claridad el mensaje. Por ello, un sacerdote o vates observaba a la pitia y anotaba sus palabras, para luego interpretarlas en forma rimada, lo que a veces se prestaba para darle diversas interpretaciones a la profecía.

Janie es telépata y practica la telequinesis. Es uno de los personajes más importantes de la obra, porque cuando el Homo Gestalt

128 *Ibid.*, p. 76.

enferma, Janie se encarga de buscarle su curación, a través de otro personaje. Janie es el cuerpo del hiperorganismo y reacciona a tiempo contra los efectos de un elemento enfermizo, que se apodera de todos ellos y los maneja a su antojo.

“Dice que él es un cerebro computarizado y yo un cuerpo; las mellizas, los brazos y las piernas, y tú, la cabeza. Dice que ‘yo’ somos todos nosotros”¹²⁹. Es esta la interpretación que ofrece Janie de la respuesta del bebé a la pregunta de Lone: “¿Quién soy yo?”.

LAS EXTREMIDADES DEL HOMO GESTALT

Janie acostumbraba jugar con dos mellizas, hijas de un portero que siempre estaba borracho. Las mellizas se reían de sus travesuras y les gustaba mucho andar desnudas. Nadie las entendía, sino Janie. Porque al desnudarse, las mellizas, Boanie y Bennie¹³⁰, eran capaces de moverse de un lugar a otro mentalmente. Y continuamente aparecían y desaparecían en distintos lugares, lo que les permitía escabullirse en una situación de peligro y aparecérselos por detrás a las personas en el momento más inesperado.

Estos pequeños diablillos eran una pareja ideal que protegía a Janie, en todo momento, del ataque de los extraños: “Dos figuritass-taban sentadas como gárgolas¹³¹ en el muro del patio. La saludaron

129 *Ibid.*, p. 33.

130 *Bonnie*: bonita, buena. *Bennie*: bendita. Nombre diminutivo inglés de Benjamín, que en hebreo significa “hijo predilecto”.

131 “Gárgola (del francés *gargouille*, *gargouiller*: ‘producir un ruido semejante al de un líquido en un tubo’; latín: *gurgulio*; griego: γαργυρίζω, *gargárizo*, ‘hacer gárgaras’). Ser imaginario, representado generalmente en piedra, que posee características a menudo grotescas. El origen de las gárgolas se remonta a la Edad Media y se relaciona con el auge de los bestiarios y los tormentos del infierno. || “Parte sobresaliente de un caño que sirve para evacuar el agua de lluvia de los tejados. En la arquitectura de la Edad Media, especialmente en la gótica, son muy usadas en iglesias y catedrales, y suelen estar adornadas mediante figuras intencionadamente grotescas que representan hombres, animales, monstruos o demonios. Probablemente, tenían la función simbólica de proteger el templo y asustar a los pecadores. Las gárgolas tenían tres funciones: desaguar los tejados; decorar dichos desagües buscando, por tanto, una finalidad estética, y ahuyentar a brujas, demonios y

con la mano y se desvanecieron”¹³². Esa fue la tarde cuando Janie conoció a las mellizas y se produjo una comunicación entre ellas. Las mellizas solo tenían tres años y casi no decían nada, pero se comunicaban con Janie:

Esta fue (...) una conversación minuciosa, fluida, fascinante, sin otro sonido que el de la risa. Se ponían en cuclillas y comenzaban a manosear los hermosos libros de Janie. (...) Janie les enseñó a traer los chocolates desde el otro cuarto sin entrar en él... Se sentían unidas por algo inmortal, algo siempre nuevo, algo que nunca parecía repetirse¹³³.

EL SUSTITUTO DEL IDIOTA ES UN MONSTRUO

Para Gerry Thompson, el desinfectante era también el olor del hambre y la soledad. El desinfectante sazónaba la comida, entraba en el sueño, en el hambre, el frío, el miedo..., en todos los componentes del oído. Solo el odio iluminaba el mundo, solo él era la verdad. Un hombre se abraza fuertemente a la verdad, especialmente cuando no se conoce más que una, especialmente cuando tiene seis años. Y, a los seis años, Gerry era verdaderamente un hombre¹³⁴.

Cuando Lone envejece se da cuenta de que hace falta un sustituto para continuar con su labor y mantener el gobierno del organismo. Él sabe que su proyecto está inmaduro y que tendrá que ir evolucionando a medida que otros individuos se anexan al Homo Gestalt. Pero Lone no prevé el peligro que los acecha, cuando llega Gerry Thompson a su vida. Era un niño huérfano que se había escapado del orfanato y vivía como un delincuente, burlándose de las autoridades.

Gerry representa al personaje luciferino, cuya precocidad y el odio guardado en su interior, a consecuencia de los maltratos de

otros espíritus del mal”. Datos parcialmente tomados de: “Gárgola”, Wikipedia. Disponible en: < <https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A1rgola>>).

132 T. Sturgeon, *op. cit.*, p. 47.

133 *Ibid.*, p. 49.

134 *Ibid.*, p. 35.

otros hombres, terminan convirtiéndole en un monstruo. Con su aspecto de niño desamparado e inocente engaña a los integrantes del Homo Gestalt, para apoderarse de la información que le brinda el bebé (a través de Janie) y utiliza los poderes de los demás miembros del grupo, causándole daño a otros seres. Pues, como dice Janie:

Nuestra Gestalt (...) fue una vez un idiota. Lone era entonces “la cabeza”. Pero cuando Gerry sustituyó a Lone, la Gestalt fue algo joven, fuerte, en constante crecimiento. Y cuando Gerry se encerró en sí mismo, la Gestalt, que había sido un idiota, se transformó en un maníaco depresivo¹³⁵.

En la historia de Gerry vemos claramente dibujada la etapa de la aventura mítica del héroe (en nuestro caso el Homo Gestalt), en la que aparece el monstruo que será vencido a manos del héroe, quien es ayudado por otras fuerzas y elementos, como la mujer virgen (Janie) y los espíritus burlones (Bonnie y Bennie); solo así el organismo recuperará su fuerza y seguirá avanzando en su camino hacia una etapa superior.

Porque Gerry descubre a los ocho años que posee poderes similares a los de Lone. Es capaz de sugestionar a las personas y de extraerles sus pensamientos. Sus ojos adormecen y petrifican, como a Gorgona¹³⁶, a todo el que se atreve a mirarlos. Y cuando Gerry descubre los poderes del Homo Gestalt no vacila en atrofiar la simbiosis perfecta del organismo.

EL SALVADOR O LA VOZ DE LA CONCIENCIA

El pequeño Hip Barrows era un niño inteligente y hermoso, para quien el mundo no podía ser una pasillo largo y hostil, de azulejos desinfectados.

135 *Ibid.*, p. 213.

136 Gorgonas: Hijas de Forcis, dios del mar, y de Ceto, su esposa. Eran criaturas terroríficas, cubiertas de escamas y con serpientes en lugar de cabellos. Tenían alas fuertes y llevaban la lengua fuera. Vivían en lo más lejano del océano occidental y volvían de piedra a todo el que las miraba. Dos de las gorgonas, Esteno y Euríale, eran inmortales, mientras que Medusa era mortal. (...) El héroe Perseo se ofreció a matarla y volver con su cabeza, lo que hizo con la ayuda de Hermes y Atenea” (*Encarta 2006: Biblioteca Premium*, s. v. “Mitología griega”, Microsoft Corporation, Madrid, 2006).

Todo le era fácil, excepto dominar su curiosidad, y “todo” incluía las frías inyecciones de rectitud que le administraba su padre el médico, un hombre honesto, un triunfador, un hombre que había hecho carrera del tener razón y del estar seguro¹³⁷.

Precisamente, por esa facilidad con que obtuvo las cosas, Hip Barrows nunca comprendió las lecciones de su padre. Se convirtió en el número uno de la clase; el triunfador al que nada le era imposible. Y su curiosidad hizo que se encontrara en el camino con un personaje luciferino, poseedor de un objeto mágico, que cambiaría la historia de la humanidad. Hip Barrows no pudo vencer la tentación y por eso cayó dormido ante el iris de los ojos de Gerry, que giraban como ruedas.

Hip Barrows descubre un día el generador terrestre de anti-gravedad, propiedad e invento de Lone, heredado por Gerry. El descubrimiento de ese secreto le cuesta a Hip la “muerte”, porque Gerry le hace perder la memoria.

Cuando Janie encuentra a Hip decide salvarlo; para ello, lo rescata del lugar donde le habían recluido y le ayuda a recordar lo ocurrido. Y cuando ello ocurre, Janie le pide que extraiga de Gerry la parte monstruosa, para liberarlos a todos y recuperar al Homo Gestalt.

Hip había sido un personaje fáustico; había despreciado a la humanidad y anhelaba recibir los honores máximos del Ejército, gracias al descubrimiento del aparato inventado por Lone: “Iba a descubrir algo y a ofrecérselo al mundo, pero no por amor a la humanidad, sino para que... —Hip tragó saliva— me invitaran a tocar el piano en el club de oficiales, y me palmearan la espalda... y se miraran al entrar. Esos eran mis verdaderos deseos”¹³⁸.

Así, Hip intenta apoderarse del aparato, pero Gerry lo descubre y lo envía a las tinieblas del olvido. Solo Janie es capaz de iluminarlo nuevamente, ayudando a Hip a vencer a los monstruos. Ella

137 T. Sturgeon, *op. cit.*, p. 36.

138 *Ibid.*, p. 221.

lo hace porque ha visto en Hip el amor y algo más: la parte que el Homo Gestalt necesita para subsistir en completa armonía. Es la voz de la conciencia.

Janie había considerado que el Homo Gestalt necesitaba un código moral, para evitar el atrofiamiento del organismo y el abuso de poder de cualquier integrante, mientras que Hip comprende que en el caso del Homo Gestalt, el código no puede ser idéntico al de los individuos de las sociedades anteriores. Lo que ellos necesitan es un código ético: “Moral: código de la sociedad para la supervivencia del individuo (...). Ética: código del individuo para la supervivencia de la sociedad”¹³⁹.

Es con estas reflexiones que Hip Barrows se enfrenta a Gerry. Pero no lo mata, tan solo vence al monstruo que mantenía enceguedido a Gerry. Gracias a Hip, Gerry renace y comprende todos sus errores. El monstruo ha desaparecido tras escuchar a la voz de la conciencia.

UNA NUEVA FORMA DE HÉROES

Sturgeon nos proporciona, a través del Homo Gestalt de *Más que humano*, una esperanzadora visión del destino de la humanidad, pero a diferencia de otros autores de ciencia ficción que han tocado el tema de los mutantes, las criaturas de Sturgeon rompen con la versión romántica del héroe, en el sentido de que se oponen al individualismo. El Homo Gestalt es, por su estructura orgánica, un ser eminentemente social, que se preocupa por convivir en una comunidad, valiéndose de una ética que le permite mantener el equilibrio del grupo al cual está íntimamente ligado.

En cuanto a sus capacidades y poderes, este hiperorganismo desarrollará facultades especiales, que hoy en día todavía permanecen en ciernes: la telepatía, la telequinesis, la ubicuidad, la invisibilidad y la inmortalidad.

139 ¹⁹ *Ibid.*, p. 227.

Pero lo más importante de destacar de esta novela, es que los seres que aparecen caracterizados aquí gozan de estas facultades sin ser individualmente seres superdotados de nacimiento, ni hijos de seres privilegiados. Pues como está planteado en la obra, a través de las explicaciones de Janie a Hip: “El Homo Gestalt es algo nuevo, algo diferente, algo superior. Pero las partes que forman ese ser —los brazos, las entrañas, la memoria, como los huesos de aquellos esqueletos— son las mismas que en el escalafón inferior, o poco diferentes”¹⁴⁰.

Y precisamente, todas las deficiencias que presentan cada uno de los integrantes del Homo Gestalt son superadas cuando se logra la comunicación e identidad de todos los componentes en una unidad.

Pero para entrar a formar parte de esta comunidad es necesario que cada individuo deponga sus intereses personales y adquiera conciencia de su verdadero papel en la vida. Para lo cual, todos los componentes del Homo Gestalt han tenido que atravesar duras y amargas experiencias, un enfrentamiento y una ruptura (romántica, inicialmente, si se quiere llamar así) con el mundo del *Homo sapiens* actual.

El mutante de Sturgeon alcanza la inmortalidad, puesto que está compuesto por elementos que pueden ser sustituidos. Hip Barrows hace este descubrimiento y es este conocimiento lo que acaba con los planes de dominio de Gerry Thompson, quien había olvidado que él mismo sustituyó a la cabeza del Homo Gestalt:

Hip pensó: “Una vez esta Gestalt tuvo otra cabeza, y podría tener otros seres telequinéticos, teleportadores. Bebé, ¿puedes ser reemplazado?”.

—Dice que sí —dijo Janie—. (...)

Si el bebé, el corazón y el núcleo, el yo, el depósito de todo lo que este nuevo ser había sido o hecho o pensado, podía reemplazarse, entonces ¡El Homo Gestalt era inmortal!¹⁴¹.

140 *Ibid.*, p. 219.

141 *Ibid.*, p. 230-231.

Los elementos del Homo Gestalt han vivido, cada uno su parte, y en diversas etapas la aventura mítica del héroe. Porque a fin de cuentas, nuestro héroe es el Homo Gestalt. Abandonados por sus familiares, desprovistos de cariño, odiados y alejados del resto de la sociedad del *Homo sapiens*, estos seres deciden abandonar sus hogares y atravesar por un infierno de soledad y de continuos enfrentamientos con los peligros que aparecen en ese largo camino de la existencia.

Y para salir del conflicto en que viven, oscurecidas sus vidas por la amargura y la soledad, y captando, como el idiota, únicamente el sonido y la furia¹⁴², ellos terminan por escuchar las voces de otros seres que necesitan de ayuda, de amor y de comunicación. Por eso acuden al llamado y llegan hasta la cabaña.

Pero antes de alcanzar la unión definitiva, ellos deben vencer a sus monstruos. Sometidos a la voz de la conciencia y ayudados por otros seres que conforman la unidad Gestalt, matan a Medusa y salen del mundo inferior, despojándose de la furia y renaciendo para vivir otra existencia: “Se vio a esos otros como una célula, y vio en su conjunto el diseño del ser en que, con alegría, llegaría a transformarse la humanidad”¹⁴³.

142 El autor trabaja constantemente con estos elementos, cuya procedencia la podemos encontrar en *El ruido y la furia*, de William Faulkner, y específicamente en *Macbeth*, de Shakespeare. Recordemos también que en la obra de Faulkner aparecía un idiota (Benji), muy similar al idiota Lone.

143 *Ibid.*, p. 240.

BIBLIOGRAFÍA

- Aristófanes (1965). *Las aves*, Madrid, Aguilar.
- Asimov, Isaac (1968). *El universo*, Alianza Editorial, Madrid.
- _____ (1971). *The caves of Steel*, Fawcett Publications, Greenwich, Connecticut.
- _____ (1973). *I, Robot*, Panther Books Ltd., Londres.
- _____ (1976). *La Edad de Oro de la ciencia ficción*, Martínez Roca, Barcelona (Esp.).
- _____ (1976). *The Bicentennial Man and Others Stories*, Doubleday & Co., Garden City (Nueva York).
- _____ (1976). *Lo mejor de Isaac Asimov*, Emecé, Buenos Aires.
- _____ (1983/2012). *Yo, Robot*, Epub Libre (ed. digital a partir de la trad. de Manuel Bosch Barrett, Edhasa, Barcelona [Esp.], 1983). Disponible en: <<https://ia904506.us.archive.org/9/items/5-robots-e-imperio-isaac-asimov/1%20Yo%2C%-20Robot%20-%20Isaac%20Asimov.pdf>>.
- Beaver, Harold (1976). *The Science Fiction of Edgar Allan Poe*, Penguin Books Ltd., Londres.
- Beigbeder, Olivier (1970). *La simbología*, col. ¿Qué es?, n.º 17, Oikos-Tau Ediciones, Barcelona (Esp.).
- Bergier, Jacques y Pauwels, Louis (1975). *El retorno de los brujos*, Plaza & Janes, Barcelona (Esp.).
- Blanchot, Maurice (1969). *El libro que vendrá*, Monte Ávila Editores, Caracas.

- Borges, Jorge Luis (1976). *Otras inquisiciones*, Alianza-Emecé, Madrid.
- Bradbury, Ray (1942). *Crónicas marcianas*, Minotauro, Buenos Aires.
- Butler, Samuel (1942). *Erewhon*, col. Austral, Espasa-Calpe, Buenos Aires.
- Campanella, Tomasso (1954). *La ciudad del sol*, Aguilar, Madrid.
- Campbell, Joseph (1959). *El héroe de las mil caras*, Fondo de Cultura Económica, México D. F.
- Capanna, Pablo (1966). *El sentido de la ciencia ficción*, Columba, Buenos Aires.
- Čapek, Hermanos (1966). *R. U. R. / El juego de los insectos*, Alianza, Madrid.
- Ceserani, Gian Paolo (1971). *Los falsos Adanes*, Tiempo Nuevo, Caracas.
- Cirlot, Juan Eduardo (1958). *Diccionario de símbolos tradicionales*, Luis Miracle Editor, Barcelona (Esp.).
- Clarke, Arthur C. (1970). *2001: Una odisea espacial*, col. Biblioteca Básica, Salvat. Navarra.
- (1977). *Perfiles del futuro*, Luis de Caralt Editor, Barcelona (Esp.).
- Crispin, Edmund (comp.) (1968). *Best Science Two*, Faber & Faber, Londres.
- Cuéllar de la Torre, Emma (2003, 3 de febrero). “Conciencia”, en: *Universo* [periódico universitario en línea], año 3, n.º 90, Universidad de Veracruz.
- Diel, Paul. (1974). *El simbolismo de la mitología griega*, Seix Barral. Barcelona (Esp.).
- Eliade, Mircea (1951). *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Payot, París.
- (1955). *Imágenes y símbolos*, Taurus, Madrid.
- (1958). *Rites and Symbols of Initiation: The Mysteries of Birth and Rebirth*, Harper Torchbooks, Nueva York.

- _____ (1959). *Mefistófeles y el andrógino*, Guadarrama Editores, Madrid.
- _____ (1967). *Lo sagrado y lo profano*, 2.a ed., Guadarrama, Madrid.
- _____ (1975). *Tratado de historia de las religiones*, Era, México D. F.
- Ferman, Edward, L. (sel.) (1974). *Final Stage: The Ultimate Science Fiction Anthology*, Penguin Books Inc., Nueva York.
- Gaster, Theodor H. (1973). *Mito, leyenda y costumbre en el Libro del Génesis*, Seix Barral, Barcelona (Esp.).
- Gérin-Ricard, Lazare de (1976). *Historia del ocultismo*, 2.^a ed., Luis de Caralt Editor, Barcelona (Esp.).
- Goethe, Johann Wolfgang von (1966). *Fausto*, Editora Nacional, México D. F.
- Graven, Jacques (1972). *El pensamiento no humano*, Plaza & Janes, Barcelona (Esp.).
- Graves, Robert y Patai, Raphael (1969). *Los mitos hebreos*, Losada, Buenos Aires.
- Guénon, René (1969). *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, Eudeba, Buenos Aires.
- Guirand, Félix (1971). *Mitología general*, Labor, Barcelona (Esp.).
- Hatt, Harold E. (1968). *Cibernética e imagen del hombre*, Martínez Roca, Barcelona (Esp.).
- Hoffmann, E. T. A. (1954). *Cuentos*, Fama, Barcelona (Esp.).
- Hollingdale, S. H. y Tootill, C.G. (1965). *Electronic Computers*, Penguin Books Ltd., Londres.
- Hurtado, Oscar (comp.) (1971). *Narraciones de ciencia ficción*, Miguel Castellote Editor, Madrid.
- Jung, Carl Gustav (1974). *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Paidós, Buenos Aires.
- _____ (1977). *El hombre y sus símbolos*, Luis de Caralt Editor, Bar-

- celona (Esp.).
- Kahn, Herman y Wiener, Anthony J. (1967). *The Year 2000: A Framework for Speculation on the Next Thirty-Three Years*, Macmillan, Nueva York. (Ed. en español: *El año 2000*, Ed. de la Revista de Occidente, Madrid, 1969).
- Kaufmann, Arnold (1970). *Los cuadros y la revolución informática*, Ed. Hispano Europea, Barcelona (Esp.).
- Lovecraft, H. P. (1973). *El color surgido del espacio*, Veron Editor, Barcelona (Esp.).
- Maeterlinck, Maurice (1967). *La vida de las hormigas*, col. Austral, Espasa-Calpe, Madrid.
- Maspero, Gaston (1898/1907). “Les statues parlantes de l’Égypte antique”, 2.^a ed., *Causeries d’Égypte*, París, pp. 167-173.
- Merrill, Judith (1976). “Theodore Sturgeon”, en Edward L. Ferman (comp.), *Lo mejor de Fantasy & Fiction*, Martínez Roca, Barcelona (Esp.), pp. 49-57
- Meyer, Arthur W. (1939). *The Rise of Embryology*, Stanford University Press, California.
- Meyrink, Gustav (1915/1975). *El Gólem*, Grupo Editor de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Miravittles, Luis (1969). *Visado para el futuro*, Salvat, Navarra.
- Naville, Édouard (1906). *La religion des anciens Égyptiens. Six conférences faites au Collège de France en 1905*, Ernest Leroux Editeur, París.
- Patrouch, Joseph (1976). *The Science fiction of Isaac Asimov*, Panther Books Ltd., Londres.
- Platón (1974). *La República o el Estado*, col. Austral, Espasa-Calpe, Madrid.
- Poe, Edgar Allan (1974). *El ajedrecista y otros relatos*, Edisvensa. Barcelona (Esp.).

- Propp, Vladimir (1974). *Las raíces históricas del cuento*, Fundamentos, Barcelona (Esp.).
- Rose, Herbert J. (1973). *Mitología griega*, Labor, Barcelona (Esp.).
- s/a (1961). *New World Translation of the Holy Scriptures*, Watchtower Bible and Tract Society of Pennsylvania.
- Samósata, Luciano de (1874). *Historia verdadera*, col. Maldoror, n.º 24, Labor, Barcelona (Esp.).
- Scheler, Max (1961). *El santo, el genio, el héroe*, Nova, Buenos Aires.
- Schneider, Marius (1946). *El origen musical de los animales-símbolos en la mitología y la escultura antiguas*, Instituto Español de Musicología, Barcelona (Esp.).
- Scholem, Gershom (1967). *Studies in mysticism and religion*, Magnes Press, Jerusalén.
- Servier, Jean (1970). *El hombre y lo invisible*, Monte Ávila Editores, Caracas.
- Shelley, Mary W. (1974). *Frankenstein*, Minotauro, Buenos Aires.
- Simak, Clifford D. (1974). *Ciudad*, Minotauro, Buenos Aires.
- Sprague de Camp, Lyon (1953). *Science Fiction Handbook*, Hermitage House, Nueva York.
- Stapledon, Olaf (1973). *Sirio*, Penguin Books Ltd., Londres.
- Sturgeon, Theodore (1975). *Más que humano*, Minotauro. Buenos Aires.
- Swift, Jonathan (1970). *Los viajes de Gulliver*, Salvat, Barcelona (Esp.).
- Tibón, Gutierre (1956). *Diccionario etimológico comparado de nombres propios de persona*, Uteha, México D. F.
- Todorov, Tzvetan (1974). *Introducción a la literatura fantástica*, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.
- Haag, Herder y Born, Adrianus van den (1975). *Diccionario de la Biblia*, Herder, Barcelona (Esp.).
- Villegas, Juan (1973). *La estructura mítica del héroe*, Planeta, Barcelona

(Esp.).

VV. AA. (1976). *Ciencia ficción: la otra respuesta al destino del hombre*, Timmerman, Buenos Aires.

Wells, H. G. (1971). *La máquina del tiempo*, Zero, Madrid.

Wiener, Norbert (1969). *Cibernética y sociedad*, Sudamericana, Buenos Aires.

————— (1974). *El hombre y las máquinas*, Monte Ávila Editores, Caracas.

DIGITAL
MAYO DE 2025
FUNDACIÓN IMPRENTA DE LA CULTURA
GUARENAS, VENEZUELA



LAS CRIATURAS DE LA CIENCIA FICCIÓN

ISAAC ASIMOV

RAY BRADBURY

ARTHUR C. CLARKE

OLAF STAPLEDON

CLIFFORD SIMAK

THEODORE STURGEON

A partir de su primera escritura, y durante más de treinta años, la autora se entrega a la reelaboración, ampliación y definición de esta obra, un proyecto en el que trabajó hasta el final de su vida. Valiéndose de un disciplinado análisis, Iliana Gómez Berbesí recorre la historia y evolución de la ciencia ficción, desde la exploración de sus orígenes religiosos y mitológicos hasta los subgéneros *pop*, como las revistas *pulp* y la *space opera*. *Las criaturas de la ciencia ficción* es el resultado de la pasión por el género, un viaje iniciático literario, filosófico y simbólico por los temas y las obras que han definido a la *science fiction*.

ILIANA GÓMEZ BERBESÍ (Caracas, 1951-2021)

Narradora, educadora y guionista. Cursó estudios en la Escuela de Letras de la UCV, donde obtendrá la licenciatura con su tesis *Las criaturas de la ciencia ficción*. Entre los años 1978 y 1980 formará parte del taller literario Calicanto, dirigido por Antonia Palacios. Con su libro de relatos *Secuencias de un hilo perdido* conseguiría el premio de narrativa en la Bienal José Antonio Ramos Sucre (1980). Su obra incluye, entre otros títulos: *Confidencias del Cartabón* (Fundarte, 1981); *Tornillos de taller* (Celarg, 1983); *Extraños viandantes* (Fundarte, 1996), y *¡Alto, no respire!* (novela finalista del Premio Rómulo Gallegos en 1999).

IMPRESO EN TIEMPOS DE
GUERRA ECONÓMICA
CONTRA VENEZUELA



Gobierno Bolivariano
de Venezuela

Ministerio del Poder Popular
para la Cultura

