

V Sección

Poesía, pintura, música, ficción narrativa y tipografía: humanismo todo

Relaciones peligrosas: Humanos y máquinas en las ficciones narrativas

Leda Rodríguez Jiménez
limero@hotmail.com
Universidad de Costa Rica

Recibido: 23 de febrero de 2015

Aceptado: 4 de abril de 2015

Resumen

El artículo propone un acercamiento histórico-selectivo de una serie de ficciones narrativas que exploran esa relación, fascinante y terrorífica, que el ser humano occidental ha establecido, en el seguimiento propio de los procesos modernizadores, con sus constructos maquinales. Interesa observar cómo de la aparición de máquinas que automatizan la vida cotidiana del ser humano, se da paso a las narrativas sobre autómatas y engendros entre finales del siglo XVIII y prácticamente todo el siglo XIX, relatos que establecen las pautas para las representaciones futuras. El siglo XX, conocido también como el siglo de las máquinas, inicia con todo un movimiento apologista de lo maquinico -el *futurismo*- que en el plano narrativo se subdividirá en dos grandes tendencias representacionales: la máquina simula la fisonomía y capacidades humanas, el ser humano tiende hacia lo maquinico. Finalmente, el trabajo aborda el cambio de paradigma finisecular introducido por las realidades simuladas que, en el plano de la representación, va a significar la crisis de la solidez analógica del metal para dar paso a la disolución de los cuerpos por medio de la imagen.

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.ucr.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

Palabras clave: Ficciones narrativas; autómatas; andróides; ciborgs; interfaz; cuerpo-imagen

Abstract

Dangerous Liaisons: Human Beings and Machines in Narrative Fictions

This article proposes a historical and selective approach of a series of narrative fictions that explore the fascinating and terrifying relationship that human beings have established with their mechanical constructions, as one result of the west's modernizing processes. The text points out how the invention of machines that automate daily human life is followed by narratives about automatons and other mechanical beings during the last decades of the eighteenth and practically the whole nineteenth century. These stories will establish the pattern for future representations of machines in fiction. The twentieth century could be considered the century of the machine, and begins with a movement that praises machines above all, Futurism. On a narrative level, Futurism has two main themes: the machine that simulates human forms and skills, and machine-like human beings. Finally, the article presents the turn-of-the-century paradigm change introduced by simulated reality and leading to a crisis of the analog strength of metal, which on a narrative level will yield to the dissolution of the body in the image.

Key Words: narrative fictions; automatons; androids; cyborgs; interface; body-image

*Si (como el griego afirma en el Cratilo)
El nombre es arquetipo de la cosa,
En las letras de rosa está la rosa
Y todo el Nilo en la palabra Nilo.*

J.L. Borges. *El Golem*

Prólogo

Puede decirse que el *Golem* y *Pigmalión* quizás sean los dos mitos que asientan los primeros modelos de simulación en las tradiciones narrativas judeocristianas. El primero, imagen cardinal para del folclore medieval y la mitología judía, refiere a una figura de barro animada por su creador, el rabino *Judah Loew*, con la idea de que fungiera como defensor del gueto judío en Praga, ahí por alguno de los años

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/cr/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

que componen las últimas décadas del siglo XVI. El segundo no responde en sí al nombre del simulacro, sino más bien al de su demiurgo y es contenido estelar del clásico que conocemos como *Las Metamorfosis*, del poeta romano Ovidio. En resumen el relato trata de Pigmalión, Rey de Chipre que, cansado de buscar a “la mujer perfecta” para hacerla su reina y no conseguir más que frustración en su intento, decide consagrar su tiempo a la creación de esculturas hermosas y en ese afán da con una mujer de proporciones para su juicio perfectas, a quién le da el nombre de *Galatea*. De tanto observar y admirar su belleza, *Pigmalión* termina enamorándose de su obra. Admirada por su devoción y empeño, la diosa *Afrodita* interviene, otorgándole la vida a *Galatea*.

Ambos relatos pertenecen al plano de la representación y como tales, surgen de los dominios de la *doxa*, es decir, y aquí utilizo el sentido Husserliano del término, brotan del conocimiento pre-científico de la vida, material que le da validez a la subjetividad, pero también a la ciencia, la lógica formal e incluso a la matemática formal misma (Villanueva Barreto, 2006, 114). Ambos mitos refieren, por ello mismo, a la tenacidad del ser humano en su afán creador, al poder transformador de su deseo y a esa necesidad tan característica suya de extender sus constructos un poco más allá de las fronteras que separan el reino de los humanos del reino de los dioses. Esto es, en ambos textos, a unas creaciones humanas, a unos cuerpos artificiales, simulacros de hombre y de mujer y todo lo que ello representa, se les insufla la vida, de modo que sin ser humanos, sin haber seguido los procesos naturales para la creación de la vida humana, parecen tenerla, simulan tenerla. De este modo, lo que era solo una imagen hecha para ser vista, un objeto que pertenecía al orden de lo imaginario, de la representación, pasa al plano de la realidad representada como si tuviera existencia propia. Hay aquí, como advierte Víctor I. Stoichita un desafío de lo visual -una figura de barro, una escultura: objetos hechos para ser vistos- en nombre de lo táctil y lo corporal (un hombre/una mujer) (Stoichita, 2006, p.289-290) o, para decirlo en términos

baudrillardianos, “hay una suplantación de lo real por los signos de lo real (Baudrillard, 1978, 7).

Para el pueblo judío el *Golem* tiene casi el mismo sentido que en Occidente se le da al término androide. El rabino, por un procedimiento que se mueve entre la magia y lo divino, le da vida para que obedezca sus órdenes. *Galatea*, por su parte, viene al mundo producto del deseo de un hombre, sumado a la mano divina. El sentido de su existencia es colmar una falta, suplir un vacío. Pero lo más interesante es que tanto uno como el otro emergen sin un referente concreto y ahí reside su particularidad si se le compara con otros mitos de origen: ambas estatuas, fruto de la creación humana, son fantasmas, seres extraños que no imitan nada y a nadie (Stoichita, 2006, p.14), que no tienen historia personal más allá del deseo de sus creadores. Su naturaleza está afianzada en lo maquínico, su virtud en la simulación y su camino parece ser el de la esclavitud.

Y en esto, según nos ha enseñado a interpretar la tradición modernista occidental, puede percibirse de forma palmaria el inicio de una relación que se hará fecunda con la Revolución Industrial: el ser humano y la máquina, en cuyo umbral se cuece eso que conocemos hoy como Realidad Virtual y que el ámbito de la representación no ha dejado de utilizar como motivo de reflexión y de puesta en evidencia de que prácticamente toda invención del ser humano, desde la rueda hasta los ordenadores, no ha sido más que una prolongación de sí mismo, también un fetiche y, en última instancia, una vía para tratar de escapar de lo que se conoce desde el texto fundacional de todas las narrativas judeocristianas -la Biblia- como la caída en el tiempo.

1. En el principio estuvo el reloj: el paradigma mecanicista, el cuerpo-máquina y los autómatas

¡Es la muerte! -Decía el maestro Zacarías con voz sorda- ¡Es la muerte! ¿Qué me queda de vida después de haber esparcido mi existencia por el universo? ¡Porque yo, el maestro Zacarías, soy el verdadero creador de todos los relojes que he fabricado! ¡Es una parte de mi alma lo que he encerrado en cada una de aquellas cajas de hierro, plata u oro! ¡Cada vez que uno de esos malditos relojes se para, advierto que mi corazón deja de latir, porque los regulé por mis pulsaciones.

Julio Verne Julio Verne, *Maître Zacharius ou l'horloger qui avait perdu son âme.*

La utopía moderna que con la Revolución Industrial favoreció una nueva sensibilidad hacia las máquinas, trajo consigo tanto una transformación en la cotidianidad del sujeto como nuevas modalidades para la construcción de sus imaginarios. Quiero decir, a partir de la Revolución Industrial las vidas de las personas, por lo menos en lo que conocemos como mundo occidental, se han ido desarrollando de una u otra forma en función de las relaciones que social o individualmente se han erigido en torno a lo maquínico.

El capitalismo, como bien advierte Paula Sibilia (2010), nació industrial, de ahí que sus principales emblemas -la locomotora, la máquina a vapor, etc.- fueran de naturaleza mecánica. Pero quizás, indica la autora, la más emblemática de las máquinas que emergen con la Revolución Industrial haya sido el reloj, pues este pequeño aparatito “cuya única función consiste en marcar mecánicamente el paso del tiempo simboliza como ningún otro las transformaciones ocurridas en la sociedad occidental en su ardua transición hacia el industrialismo y su lógica disciplinaria” (p.18). Con la expansión del reloj¹ el tiempo empieza a ser medido en

¹ El reloj mecánico fue inventado en el siglo XIII por reputados artesanos europeos anónimos y su uso durante siglos sirvió únicamente para presidir campanarios y torres de edificios públicos. En sí constituye la primera máquina totalmente automática, cuyo complicado engranaje sirvió de ejemplo para otras máquinas. Debido a que la base del mecanismo es un péndulo que se debe alimentar constantemente, su funcionamiento depende de la cuerda que se le da. Su expansión está estrechamente ligada al nacimiento y desarrollo de la vida urbana entre los siglos XVIII y XIX, tras el triunfo de la Revolución industrial. Para el XIX es ya todo un símbolo de modernidad. Sobre la aparición, evolución y usos del reloj en tanto definición de la longitud del tiempo, recomiendo el La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](#) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](#). Para más información envíe un mensaje a

calidad de valor, las horas del día adquieren un precio y con ello los organismos humanos se vieron sometidos a una serie de operaciones para poder adaptarse a sus compases (Sibilia, 2010, p.18). Esta máquina, más que ninguna otra, transformó a las personas sometiéndolas al imperativo del tiempo, a trabajar y hacer las cosas según el marcaje de las horas, a ordenar y regular sus vidas y a adoptar un interés por la puntualidad que no era connatural a la vida humana (Valencia Giraldo, 2004, p. 11). Por ello, como lo hiciera notar Lewis Mumford (1992) en el libro clásico *Técnica y civilización*, publicado en las primeras décadas del siglo XX, el reloj, la máquina clave de la modernidad, propició que las prácticas metódicas y rutinarias propias de los monasterios se trasladaran a la vida secular, sincronizando así las acciones de las personas. El reloj se convierte entonces en un agente de mecanización para los sujetos, de modo tal que los imaginarios colectivos y sus representaciones así como las prácticas cotidianas, con su expansión a partir del siglo XVIII, se forjaron y quedaron indisolublemente vinculadas a la técnica y sus significados. Al respecto David Le Breton (2012) apunta:

El reloj que se utiliza para llevar a cabo la reducción del tiempo en el desplazamiento en el espacio, exorcismo de lo inaprehensible como tangible, es la metáfora privilegiada, el modelo depurado del mecanicismo; el recurso que legitima la asimilación de todos los aspectos de la naturaleza en un conjunto de engranajes invariantes cuyos desplazamientos, causados por el choque inicial y exterior, son previsibles, pues dependen de leyes inmutables. (...) la conquista del tiempo a través del reloj, la espacialización de la duración, ofrece una imagen triunfal de que, finalmente, no hay nada que no sea reductible al mecanismo. Y sobre todo el hombre o, más bien, esa parte aislada de él que es el cuerpo. (Le Breton, 2012, p.66-67).

El modelo mecanicista que ya desde el siglo XVII funciona como principio de inteligibilidad del mundo, estará de esta forma asociado a la producción y difusión

texto de Asdrúbal Valencia Giraldo titulado *De la técnica a la modernidad: construcciones técnicas, ciencia, tecnología y modernidad* publicado en el 2004 por la Editorial de la Universidad de Antioquía o La medida de la realidad de Alfred W. Crosby, traducción al castellano de Jordi Beltran publicada en 1998 por Grijalbo Mondadori.

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

de mecanismos artificiales que le dan al ser humano un sentimiento de poder y control sobre el mundo como nunca antes había experimentado (Le Breton: 2012, p.75), a la vez que le encadenan a su lógica maquinal. Y, si el mismo cuerpo del ser humano ya era visto por Descartes como un autómeta, como un reloj² compuesto por ruedas y contrapesos que, aun habiendo sido fabricado con cierto perfeccionamiento y complejidad por “el artesano divino”, no dejaba de ser máquina, no es de extrañar que el desarrollo de la producción de esa pequeña máquina omnipresente, autónoma³ y dictadora que constituye el reloj, empujara el interés por la fabricación de engendros maquínicos a imagen y semejanza del engendro divino.

Esta visión maquinista y enciclopedista del mundo que hizo de la automatización signo del progreso económico y social, condujo a que en el siglo XVIII proliferara la producción de autómetas y que estos adquirieran paulatinamente una dimensión en cierta medida realista y funcional. Quizás el invento más celebrado y capaz de reunir tales características haya sido *Automata* (1770), la memorable invención del relojero suizo Pierre Jaquet-Droz. Prácticamente sin saberlo, Jaquet-Droz lleva la fascinación del Siglo de la Luces por lo maquínico al terreno de las artes visuales, es decir, de la representación, con una pieza artesanal

² Importante recordar también que Descartes, al igual que la concepción calvinista de la divinidad, consideraba a Dios como “el Gran Relojero”, creador de la máquina cuyo motor es la vida.

³ Michael Shallis (1986) ha sido uno de los autores que más ha hecho notar que de las máquinas el reloj es la más autónoma y diferenciada del ser humano, paradójicamente es la que más lo esclaviza. Dice Shallis: *La mayoría de las tecnologías prolongan las facultades humanas. La rueda es una prolongación del pie; el telescopio, del ojo; nuestras propias ropas son una prolongación de la piel. Estas tecnologías, extensiones del cuerpo humano, podrían clasificarse como protésicas, como miembros y órganos artificiales. Sin embargo, el reloj no es una prolongación de ninguna facultad humana, si bien nuestro cuerpo responde a varios relojes biológicos internos. El reloj es una máquina autónoma, automática en cuanto funciona ella sola sin ninguna ayuda, una vez que se le ha echado a andar su funcionamiento es independiente del hombre. El reloj encarna un modelo de movimiento planetario para proporcionar elementos de tiempo: no refleja físicamente al hombre en absoluto, ni mide ninguna cualidad física –puesto que el tiempo es inmaterial-, sino que refleja las ideas del hombre. El poder transformador del reloj reside en su autonomía, en su independencia del hombre. Es un espejo que refleja una idea racional.* (Shallis: 1986, p. 11).

compuesta de tres figuras de la más completa y exquisita relojería: el escribiente, el dibujante y la pianista que, sin ningún truco ajeno a su programación⁴ lograban ejecutar –y continúan haciéndolo hoy en el Museo de Historia de Neuchâtel, en Ginebra- las labores propias de las profesiones que representan; es decir, uno escribe, el otro dibuja y la figura femenina toca el clavicordio. La invención de Jaquet-Droz, que en principio tenía un objetivo más de índole económico - incrementar las ventas de sus relojes de péndulo- que artístico o científico, puede pensarse ciertamente como el continuador material del mito fundado con *Pigmalión* y el *Golem*⁵, o igual como el contenedor material y visible de la semilla de la robótica, la informática, la inteligencia artificial y desde luego la realidad virtual. Lo que la ficción narrativa había imaginado y convertido en mito siglos atrás, Jaquet-Droz lo llevaba al plano de la realidad. Y si consideramos que el reloj es justamente el dispositivo que hace funcionar a estas máquinas, artefactos

⁴ El invento de Jaquet-Droz había sido precedido por el aclamado *canard digérateur* (1739) de Jacques de Vaucanson o el tan célebre como vilipendiado *Turco* (1769) de W. Von Kempelen, que simulaba jugar al ajedrez. Tampoco puede olvidarse que se cuenta que el mismo Descartes tenía una autómatas en su casa o que Da Vinci diseñó en su momento un par de ellas; sin embargo, lo que hace la diferencia es que los autómatas de Droz ejecutan verdaderamente sus labores, es decir, no son manipulados por ningún brazo humano externo, como sí lo hubo en los inventos de Vaucanson y de Kempelen, más cercanos al truco de magia que al automatismo. Poco más de un siglo después, sería Leonardo Torres Quevedo, un ingeniero de caminos, matemático e inventor español, quien presentara en la Feria de París de 1914 a un verdadero ajedrecista autómatas, capaz de jugar al ajedrez y ganar siempre, sin la necesidad de intervención humana. Torres Quevedo es considerado en muchos ámbitos como pionero de la industria del “videojuego”.

⁵ Habría que recordar, igualmente que en el plano médico-filosófico, el materialista ilustrado Julien Offray de la Mettrie recuperaba años atrás con *L'Homme-machine* (1748) una larga tradición mecánica que remitía, desde luego, tanto al *Golem* como a *Pigmalión* y a toda una serie de leyendas populares medievales referidas a cabezas mecánicas y otros engendros por el estilo. Importante agregar que Michel Foucault utilizaría el hombre máquina de la Mettrie como referente fundamental para lo que entendió como una “antropología de la modernidad” que vendría a buscar la docilidad del cuerpo a través de diversas técnicas normalizadoras. Dice Foucault: *L'Homme-machine de La Mettrie es a la vez una reducción materialista del alma y una teoría general de la educación, en el centro de las cuales domina la noción de "docilidad" que une al cuerpo analizable el cuerpo manipulable. Es dócil un cuerpo que puede ser sometido, que puede ser utilizado, que puede ser transformado y perfeccionado. Los famosos autómatas, por su parte, no eran únicamente una manera de ilustrar el organismo; eran también unos muñecos políticos, unos modelos reducidos de poder: obsesión de Federico II, rey minucioso de maquinillas, de regimientos bien adiestrados y de prolongados ejercicios.* (Foucault, 2002: p.125).

hechos a escala humana en su apariencia y sus funciones, no carece de lógica pensar que estos autómatas constituyen el emblema o metáfora perfecta de la automatización y normalización de la vida humana⁶.



Ilustración 1 Automata (las tres figuras) de Pierre Jaquet-Droz y detalle de la espalda del escribiente

Los autómatas de Jaquet-Droz simbolizan, por otro lado, uno de los primeros momentos en que se vislumbra la articulación entre el fetichismo moderno por lo mecánico y los consecuentes temores proyectados hacia el futuro de lo humano en el ideario occidental. Esto es, la fascinación por las máquinas y por las cuantiosas posibilidades de desarrollo y expansión que abren al ser humano, encuentra su contrapeso dialéctico, su reverso si se quiere, en la personificación que las mismas hacen de los miedos que gobiernan al sujeto, en la angustia que puede experimentar éste frente a su poderío amenazante cuando escapan al control humano o cuando sustituyen al humano en sus funciones sociales. Y precisamente estos temores se convertirían en punto de partida para que en el ámbito de las ficciones narrativas, empezaran a aparecer una serie de relatos y

⁶ Interesante la analogía que hace Carles Feixa entre la metáfora del reloj y los mecanismos utilizados en distintos lugares y momentos para medir el acceso a la vida adulta, en el artículo titulado *Del reloj de Arena al Reloj digital* en: *JOVENes*, Revista de Estudios sobre Juventud, Año 7, No. 19, México DF, julio-diciembre, 2003. Feixa advierte que el reloj mecánico o analógico, al estar fundado en un sistema numérico continuo -no binario- se basa en una concepción lineal del tiempo, característica de la civilización industrial o moderna. Su funcionamiento surge de un artificio mecánico que si no se para de alimentarlo, hace que el tiempo fluya siempre adelante, de la misma forma en que la sociedad supuestamente progresa.

personajes que son referentes obligatorios a la hora de estudiar el conflicto ético y existencial, así como el problema del deseo del sujeto, que subyace en las relaciones entre lo humano y lo maquínico.

2. El siglo XIX y la narrativa sobre autómatas/androides: dos historias de amor imposible

Somos un pueblo maravilloso y vivimos en una era también maravillosa. ¡Paracaídas y trenes... trampas para individuos, y trampas de alambre y escopeta! Nuestros vapores surcan todos los mares, y el globo de Nassau está a punto de realizar viajes regulares entre Londres y Timboctú a sólo veinticinco libras el pasaje de ida y vuelta. ¿Quién puede calcular la enorme influencia sobre la vida social, sobre las artes, el comercio y la literatura que tendrán los grandes principios del electromagnetismo? ¡Y le aseguro que esto no es todo! El avance de las invenciones no tiene fin. Las más admirables... las más ingeniosas (...) los aparatos mecánicos más útiles, más verdaderamente útiles, brotan cada día como hongos...

Edgar Allan Poe. *The Man That Was Used Up*.

Si los avances en la relojería hicieron del siglo XVIII la época de mayor esplendor en la fabricación de autómatas, el siglo XIX lleva tal obsesión al plano de las ficciones narrativas. Es decir, la energía puesta al servicio de la construcción de engendros animados y la atracción que despertaban estos en el Siglo de las Luces, el XIX lo convierte en relato. Por eso no es de extrañar que autores como E.A Poe y E.T.A Hoffmann hicieran de *El Turco* de Wolfgang Von Kempelen o de los inventos de Jacques de Vaucanson motivo literario en textos como *Los Autómatas* (*Die Automate*, 1814) y *El jugador de ajedrez de Maelzel* (*Maelzel's Chess Player*, 1836) o que Julio Verne se inspirara en la precisión de la relojería para escribir la novela corta *El maestro Zacarías* (*Maître Zacharius ou l'horloger qui avait perdu son âme*, 1854), la historia de un relojero suizo que prácticamente le vende su alma al tiempo.

La idea del automatismo –al igual que la del marionetismo- se convierte paulatinamente en el centro de la reflexión sobre la libertad ideal y sobre las condiciones reales del hombre artificial desde finales del siglo XVIII. Pero, determinada aún por el siglo del idealismo “la literatura de esta época se opone a toda función automática, mecánica y sin alma de cualquier ser vivo” (Molina, 1998, p. 161)⁷. Tanto los escritores románticos del XIX, como más tarde los simbolistas y parnasianos, expresarían además su preocupación por el problema ético que enfrentaba el ahora ya reconocido Sujeto Moderno ante el cruce de ciertos límites, empujado por las ciegas esperanzas depositadas en la tecnociencia.

Un detalle importante de advertir es que en la producción narrativa decimonónica que atraviesa el tema del automatismo y lo maquínico, priva la tendencia hacia la representación de máquinas que simulan las capacidades del ser humano, más que el efecto inverso. Es decir, si bien hoy sabemos que la integración de lo humano con lo maquínico se juega desde dos escenarios primordiales que circulan en principio de manera inversa: el humano tiende hacia lo maquínico o lo maquínico simula las funciones humanas, en este siglo aún no se dio el paso hacia la representación de cuerpos humanos adulterados, inclinación que, como veremos, se volverá recurrente conforme avanza el siglo XX⁸.

Entre los casos que en la representación estética se pueden rastrear en el siglo XIX, expansión total de los procesos modernizadores y de la industrialización en Occidente, hay dos textos que sobresalen entre aquellos que trabajan sobre las

⁷ La fascinación por las célebres autómatas de la época recogida en *El hombre máquina* (1748) de J.O de la Mettrie, resulta ser, por tanto, una especie de rareza.

⁸ Igualmente es importante mencionar que en la literatura hispanoamericana de estas épocas no parecía haber interés aún por la representación de engendros mecánicos ni cuestiones relacionadas con la fabricación del humano artificial. De hecho, lo que entendemos por Ciencia Ficción no marcaba tendencia aún por estas tierras. Uno de los escasos relatos es el texto del argentino Eduardo Ladislao Holmberg, hombre de ciencia dicho sea de paso que, inspirado en la literatura de Hoffmann, publica el texto *Horacio Kalibongo o los autómatas* en 1879.

relaciones entre el ser humano y la máquina. El primero de ellos, y que sirvió de fundamento para la teorización freudiana de *Lo Siniestro*, es ciertamente *El hombre de la Arena* (*Der Sandmann*, 1817) de E.T.A Hoffmann y, el segundo, *La Eva Futura* (*L'Eve future*, 1885) del francés Auguste Villiers de L'Isle-Adam. Ambos textos ponen de manifiesto el fetichismo por lo maquínico en tanto escenario donde se inscribe el deseo del sujeto, a la vez que recogen la tradición romántica para enrolarse en esa vertiente narrativa que contempla a las máquinas como productoras de terror y como alegoría del miedo a ser dominados por aquello que fabricamos, idea que poco tiempo después de la publicación del texto de Hoffmann se convertiría en la piedra fundante de la Ciencia Ficción con la invención pesadillesca y arquetípica de Mary Shelley que conocemos como *Frankenstein* (1818)⁹.

Pero quizás el aspecto más interesante que comparten ambos textos sea que la “relación” entre el humano y la máquina se dé a partir del discurso amoroso. Y aún más, que lo maquínico, artificial, pero a la vez falsamente idílico, contenga y simule ciertos atributos femeninos capaces de despertar sentimientos en los protagonistas. La rareza que contienen ambos textos y que entronca

⁹ No olvidemos que el título completo del texto de Shelley es *Frankenstein o el moderno Prometeo* y que, aunque al engendro fabricado por el Dr. Víctor Frankenstein no se le asocia necesariamente con la imagen del autómatas porque por un lado Shelley prescinde definitivamente de la relojería y, por otro, la criatura es fabricada a partir de fragmentos de cuerpos humanos (cadáveres, en vez de tuercas), esta resulta ser finalmente un ensamble de piezas anatómicas animadas por corrientes eléctricas y que, por más necesidades fisiológicas y afectivas similares a las de cualquier ser humano que tuviera, desvelaba igualmente las terribles consecuencias de seguir los caminos prometeicos de la ciencia y la tecnología. Interesante notar que en esta especie de advertencia para el ser humano que intenta transmitir Shelley, se puede percibir con claridad la estela del romanticismo diseminada a lo largo de toda la novela, sobre todo en el recordatorio constante del problema de la responsabilidad ética del creador frente a sus obras, pues si hay algo que resulta imperdonable en el Dr. Víctor Frankenstein no es solo el hecho de haber jugado a ser Dios, sino de abandonar al monstruo a su propia suerte. Para no extenderme demasiado en este trabajo y por temor a perder el hilo conductor que son las relaciones entre el ser humano y la máquina, no voy a profundizar en este personaje por ahora, pero lo dejo abierto a futuras investigaciones puesto que me interesa sobre todo como arquetipo de lo monstruoso.

perfectamente con el relato de *Pigmalión*, es sin duda que el automatismo ya no forma parte de un espectáculo de feria o de circo como solía suceder en la vida real, sino que viene a afectar la más profunda intimidad de los dos personajes masculinos.

En el cuento de Hoffmann, el personaje principal *Nataniel*, atormentado por un trauma vivido en su infancia, entra en una especie de delirio psicótico que le desvía del camino de la razón para terminar cayendo presa de “los encantos físicos” y “las consideraciones” de una autómatas: *Olimpia*. Escuchemos al narrador del texto de Hoffmann:

Solo vivía para Olimpia, y pasaba los días enteros junto a ella, y le hablaba de su amor, de la ardiente simpatía que sentía, y fantaseaba acerca de las afinidades electivas psíquicas, y Olimpia escuchaba esto con suma atención. Nataniel iba sacando de su escritorio todo lo que había escrito, poesías, fantasías, visiones, novelas (...) que leía a Olimpia, que jamás se cansaba de escucharle. Nunca había tenido una oyente tan magnífica. No tejía, no cosía, no miraba por la ventana, no daba de comer a ningún pájaro, no jugaba con algún perrillo (...) no disimulaba un bostezo fingiendo toser. (Hoffmann, E.T.A: 2008, p. 78).

Tanta perfección en un objeto amoroso, que se vincula por otro lado con la idea futura del robot como el empleado ideal: incansable, sin enfermedades ni derechos que reivindicar, pone de manifiesto también el problema de la falta y en consecuencia del deseo en el malestar propio que caracteriza al discurso amoroso¹⁰. La no-relación de *Nataniel* con *Olimpia* movilizaba en el relato de Hoffmann es un “enlace” en apariencia “perfecto”: suple la falta en la relación sexual y hace abolir toda ocasión de alteridad compartida porque ella, que no

¹⁰ *El amor es siempre recíproco*, decía Lacan (2003), porque de no serlo, no sería entonces amor, sino más bien solo una proyección histérica del sujeto enamorado; pero es recíproco además porque el lazo amoroso implica el encuentro de proporción imposible entre dos deseos que de suyo no podrán nunca ser colmados, o sea, dos deseos que están formados a partir de una falta estructural.

desea, no representa amenaza alguna ni frustración para *Nataniel*. Sin embargo, por perfecta en apariencia, Hoffmann termina mostrando que no hay máquina que contenga el deseo del sujeto ni que solape la verdad sigilosa que a este impele. Volvamos al texto:

Al ver la cabeza de Olimpia en el suelo, Nataniel reconoció con espanto una figura de cera, y pudo ver que los ojos, que eran de esmalte, se habían roto (...) Nataniel vio a sus pies, efectivamente, dos ojos sangrientos que le miraban con fijeza... (80-81)

Olimpia como muñeca o maniquí, parece recordarnos Hoffmann con este pasaje, está lejos de representar un ícono que haga honor a la modernidad tecnológica; con ella se descubre más bien el cortocircuito propio de su naturaleza artificiosa o, peor aún, la puesta en evidencia de sus restos cercenados.

En el caso de la novela de Villiers de L'Isle-Adam, pareciera de primera entrada que estamos más bien frente a toda una apología de la máquina como suplencia, casi un elogio del objeto maquínico; sin embargo, el texto irá develando de a poco que las cosas no son como parecen.

En efecto, la perversa invención de la androide *Hadaly* –*hadaly* significa ideal en lengua persa, de acuerdo con el narrador- a quien el autor denominó *La Eva Futura* (1885), recupera el deseo de *Pigmalión* por Galatea y -siguiendo a Gabriel Albiac (1995)- pone al engendro maquínico como la gloria demiúrgica del hombre frente a la mujer natural que, por lógica y por metonimia, escenificaría la derrota de Dios en su imperfección, derrota a partir de cuya constatación de fracaso se forja un paradigma, el de la mujer ideal: sin oquedades, sin falta, sin deseo.

En resumen el relato cuenta la historia de *Lord Ewald*, un hombre atormentado por una mujer de nombre *Alicia*, a quien no tolera por su falta de inteligencia pero sin cuyos encantos físicos su vida se tornaría insoportable. Por esta desproporción

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

en su objeto amado, *Ewald* decide suicidarse y visita a su viejo amigo *Thomas Edison* para despedirse. El otro, hombre pragmático y de ciencia, le pide posponer el suicidio tan solo cuatro semanas, tiempo suficiente para ejecutar un experimento que asegura le devolverá el deseo de vivir a su amigo: fabricará una “mujer” idéntica físicamente a la causante de su tormento¹¹, pero diferente en su estructura anímica y en inteligencia, pues tendrá un arsenal de pensamientos y palabras de inteligencia y sensibilidad impecable, que han sido legadas ya por poetas y novelistas. Y el electrólogo cumple con su palabra, *Hadaly* viene al mundo como construcción del hombre por y para el hombre, como artefacto para servir y para agradar, pero las demandas femeninas y la volubilidad de sus espíritus no formarán parte de sus engranajes, como tampoco aquellos aspectos desagradables de lo real de sus cuerpos orgánicos: no enferma, no envejece, no muere...tampoco tiene “profundidades ocultas” susceptibles de exploración interpretativa como advierte Albiac (1995); es decir, entre otros agujeros, no tiene vagina... tampoco, por tanto, todo lo que ello implica en lo real de la relación amoroso-sexual. Pero, de lo que nos enteramos los lectores, conforme la narración se acerca a su final, es que este engendro es tan solo un avatar: el contenedor material del alma de mujeres reales. Es decir, la existencia de *Hadaly*, lo que la hace única como tal, depende de unas técnicas que superan a la ciencia misma en ese momento y que no dejan de ser un misterio para el mismo *Edison*. Y he aquí, a mi juicio, el aporte más significativo que la novela de Villier de L’Isle Adam hace al ámbito de la representación y que la crítica ha dejado de lado. El alma de *Hadaly* es animada a través de ciertas herramientas de interfaz por un espíritu tan humano como femenino: “el estado de espiritualidad constante y la soberana clarividencia” de una mujer desdoblada -*Annie Anderson/ Sowana*- magnetizada por *Edison* en una especie de hipnotismo cataléctico, permitió que

¹¹ Este paradigma acabaría por abandonar la ficción unas décadas más tarde para irrumpir en la realidad, con el encargo de la muñeca-mujer a imagen de Alma Malher, que haría el atormentado pintor Oskar Kokoschka a la fabricante de muñecos Hermine Moos, si bien con un resultado decepcionante para el pintor.

esta se incorporara mentalmente al cuerpo de *Hadaly* y la animara. Que la explicación de *Edison* sea tan confusa como fantástica no le resta mérito a la invención de L'Isle Adam. Después de todo hemos partido de un pacto de ficción que nos permite a los lectores jugar a creer que *Edison* puede insuflarle algo similar a la vida a un ser inanimado.

Por otra parte, pareciera que la revelación del misterio del ánima de la andreida se presenta como metáfora del misterio de lo femenino. En estos tiempos en que el feminismo ha ganado tanto terreno, no me parece casual que el texto de L'Isle Adam constituya un terreno tan fértil para reflexionar sobre la mujer, especialmente sobre la mujer desde la mirada y el deseo masculino, la mujer como proyección histórica de su deseo. *Hadaly* se presenta a *Ewald* y, por tanto al lector, justo como eso, como la representación casi alucinada de un cuerpo que da forma, o más bien que es solo producto tanto del deseo como del temor o el posible rechazo masculino a la mujer real. Sin embargo, aparte del tema del género, y esto es esencial para este artículo, lo interesante es que *La Eva Futura* propone una serie de elementos que marcan definitivamente una nueva pauta en la representación de lo maquínico.

En primer lugar, la construcción de *Hadaly* va a dar un paso más allá en relación al automatismo predecesor, porque para empezar, no es autómata sino andreida. El automatismo está indisolublemente ligado a la relojería y como tal, funciona en tanto máquina diseñada para moverse y actuar de forma independiente y autónoma, como lo hace un reloj. Sin embargo, y eso es algo que se percibe con claridad en la construcción de *Olimpia*, su comportamiento es completamente maquinal. Solo alguien psicótico como Nataniel podría hablarle de amor a una muñeca¹². Un androide/andreida, por su parte, es una especie de robot

¹² Interesante ver la construcción de la autómata (la *Bambola meccanica*) que hace Federico Fellini en una secuencia del filme *Casanova* (1976), ambientado justamente en el siglo XVIII; se trata de La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/cr/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

antropomorfo, que imita tanto apariencia como conducta humana, pero que ya ha superado la relojería y se aproxima a formas más complejas de animación, como pueden ser los dispositivos electrónicos. *Hadaly* en este caso sigue la tradición instaurada por *Frankenstein*, pues su operatividad se debe a las ondas electromagnéticas que *Edison* le insufla. Según es descrita, su comportamiento y sus maneras de expresarse se asemejan a las de un ser humano, a las de una mujer, más que a las de una muñeca, al punto que *Ewald* la confunde con el modelo original. En segundo lugar, y este es desde mi punto de vista el mayor aporte de *La Eva futura* a las narrativas sobre lo maquínico, el relato introduce una idea que paulatinamente se volverá fecunda en la esfera de la representación hacia finales del siglo XX y que, como veremos, se ha convertido ya en el sino de nuestros tiempos. Me refiero a la idea de la transferencia de una conciencia, de un espíritu humano a una máquina por medio de herramientas de interfaz¹³.

un engendro femenino completamente automatizado al cual Casanova, ya en su más completa decadencia, no puede resistirse, de modo que tras la galantería propia inicial de un seductor como él, y un pequeño baile al compás del ritmo típico de las cajas de música, pasan a una alcoba donde se da un bizarro “encuentro sexual” entre ambos. El uso de la muñeca y la retahíla de frases y palabras de amor y perversión que Casanova enuncia durante el mismo, lo hacen ver como un ser completamente solitario y desesperado, que tiene que echar mano incluso de un ser maquinal para mantener en su imaginario la idea del gran amante. Interesante notar, asimismo, la presencia de una pieza de relojería en forma de búho mecánico, artefacto que marca el ritmo que Casanova sigue en sus ajetreos amorosos.

¹³ Para no perder el hilo en este trabajo que ya es de por sí fragmentado, lo dejo abierto para futuras investigaciones, pero es importante notar también que *La Eva Futura*, y esto es algo que comparte de lleno con el relato de Hoffmann, pone en evidencia algo que se hace patente en la esfera virtual de nuestros tiempos: esa especie de psicosis diseminada en las relaciones que se establecen de manera virtual a través de un medio tecnológico. La crisis psicótica que sufre *Nathaniel* le lleva a enamorarse de una autómatas y después al suicidio. *Ewald*, por su parte, no es descrito como un psicótico, pero cualquier lector mínimamente avisado notará de entrada que un personaje que decida suicidarse porque los encantos físicos de su objeto amoroso no son proporcionales a su inteligencia, abriga ciertos visos de locura y precisamente al final del relato también se quita la vida porque el engendro metálico se ha perdido en el fondo del mar. No es casual que Freud haya utilizado la primera narración como punto de partida para teorizar sobre lo siniestro, un efecto que, lo ha señalado con mucha claridad Jesús González Requena (1997), está estrechamente ligado a la psicosis.

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr



Ilustración 2 fotogramas en secuencia del filme *Casanova* (1976) de Federico Fellini (*La Bambola Meccanica*).

3. El siglo XX: la mirada futurista y las nuevas variantes representacionales

In his vision of a car-crash with the actress Vaughan was obsessed by many wounds and impacts – by the dying chromium and collapsing bulkheads of their two cars meeting head-on in complex collisions endlessly repeated in slow-motion films, by the identical wounds inflicted on their bodies, by the image of windshield glass frosting around her faces as she broke its tinted surface like a death-born Aphrodite, by the compound fractures of their thighs impacted against their handbrake mountings, and above all by the wounds to their genitalia, her uterus pierced by the heraldic beak of the manufacturer's medallion, his semen emptying across the luminescent dials that registered forever the last temperature and fuel levels of the engine.

J.G. Ballard. *Crash*

Tras un siglo de expansión incesante de los procesos modernizadores que cambiaría por completo los paisajes urbanos y la vida cotidiana en las sociedades industrializadas, no es de extrañar que ya desde la primera década del siglo XX aparezcan los primeros textos vanguardistas en Europa, como tampoco lo es que justamente el primero de estos textos surja de las entrañas del *futurismo*, el primer movimiento artístico que se organiza y se conoce como tal, de acuerdo con la historiografía. En efecto, si bien es cierto que ya tanto *cubistas* como *fauves* “concebían la práctica artística como militancia a favor de la modernidad” (González García, Calvo Serraller y Marchán Fiz: 1999, 139), es decir, como vanguardia, el *futurismo* emerge como el primer círculo vanguardista fundado sobre la conciencia de que el arte tiene una función directa y explícita en la construcción de una nueva sociedad. El primer *Manifiesto del Futurismo*, con autoría del fundador y promotor de la facción Filippo Tommaso Marinetti, vio la luz

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](#) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](#). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

a principios del año 1909 en París, y se esparció por varias capitales europeas, siempre con el lema de que los signos de la moderna sociedad industrial serían los motivos sobre los cuales el arte debía encaminarse. Planteado en principio como ruptura al llamado *pasadismo* (el arte del pasado), el *futurismo* propone empezar de cero en el arte inspirándose en los cambios traídos por la modernidad, para lo cual la máquina y todas sus virtudes: fuerza, rapidez, velocidad, energía, movimiento, violencia y demás, serían el modelo e inspiración. En el Manifiesto de los primeros futuristas -U. Boccioni, A. Carrá, L. Russolo, G. Balla y G. Severin- publicado en 1910, se hacía un llamado a los jóvenes artistas de Italia, y en su grito de rebelión clamaban por un arte que “desembarazara de momias” el umbral del futuro:

Solo es vital el arte que descubre sus propios elementos en el medio que le rodea. De la misma manera que nuestros antepasados buscaron inspiración en la atmósfera religiosa que embargaba sus espíritus, nosotros debemos buscarla en los prodigios tangibles de la vida moderna, en la férrea red de velocidad que cubre la tierra, en los transatlánticos, en los “Dread-nought”, en los maravillosos aeroplanos en surcan en los cielos, en la tremenda audacia de los navegantes subacuáticos, en la agitada lucha por la conquista de lo desconocido... (González García, Calvo Serraller y Marchán Fiz: 1999, 143).

De modo que esta fe acérrima por el progreso tecnológico, que recoge y cristaliza la línea discursiva y la fascinación que J.O. de la Mettrie mostrara poco más de un siglo atrás por lo maquinico, abre el espacio para la irrupción del frenesí de la vida moderna en la plástica, la literatura, la música, el teatro, la arquitectura, la fotografía, la publicidad, la moda y desde luego también el cine, toda vez que prepara el camino para el florecimiento de otros *ismos* estéticos. Significativo advertir que el *futurismo*, un movimiento bastante belicista desde sus raíces mismas y que sobrevivió en Europa hasta alrededor de los años cincuenta, sirvió de antesala para lo que sería la primera demostración de que los temores románticos hacia las máquinas y el desarrollo tecno-científico no eran infundados.

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](#) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](#). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

Quiero decir, la explosión y la fuerza beligerante que traía el universo futurista, fue quizás el signo cultural de lo que ocurría o se avecinaba en otros planos sociales y que culminaría poco después, para ser exactos en 1914, con la Primera Guerra Mundial. No es casual, por tanto, que el mismo Marinetti terminara volcándose hacia las filas del fascismo poco tiempo después.

Pero lejos de tomar la postura combativa del *futurismo* solo desde la mirada acusadora, como no pocos lo han hecho, habría que considerar la importancia que tuvo el movimiento, su fuerza arrolladora en la representación de lo que ya era una realidad para la vida moderna. Así como la locomotora cortó distancias en el siglo XIX, el avión y el vehículo hicieron posible el acceso a todo el mundo. En pocas décadas los adelantos tecnológicos lograron lo que durante siglos solo podía vislumbrarse en el plano de la imaginación, de forma que para los futuristas y para las otras escuelas a las que posteriormente influenciarían de una u otra forma (*Bauhaus*, *Dadaísmo*, etc.), la artificialidad de lo maquínico y los efectos de la industrialización sobre la conciencia y el cuerpo humano, ocuparon un lugar protagónico en la representación del sujeto y sus constructos, preocupación que recorrería



Ilustración 3 *La máquina de coser electro-sexual* (1934), O. Domínguez

prácticamente toda la primera mitad del siglo pasado. Las célebres *poupées* de Hans Bellmer (años treinta), *La máquina de coser electro-sexual* (1934) de Oscar Domínguez, las musas de De Chirico o los hombres mutilados con prótesis metálicas de Georg Grosz, por citar solo unos pocos ejemplos, juegan incesantemente con la dialéctica sujeto-objeto que oscila entre la sensualidad y el

erotismo que irradian estos seres artificiales y la realidad mórbida y violenta que también destilan¹⁴.

A diferencia del siglo XIX, tal como mencioné en páginas atrás, cuya narrativa trata al autómatas como entidad arquetípica representante de lo maquínico, este nuevo periodo paulatinamente empezará a incluir otras variantes representacionales en los relatos, que podrían considerarse desde dos aristas diferentes, a las que el crítico Santiago Koval (2008) ha denominado *integración exógena* e *integración endógena*. Con la vertiente *exógena* nos enfrentamos a la lógica mimética de las configuraciones naturales en la construcción de máquinas y su tendencia a simular las capacidades del ser humano, tendencia de la que deriva la figura del androide, pero que paulatinamente apuntará hacia una especie de “humanización” de la máquina. Esta vertiente, que toma como punto de partida el camino abierto por *Frankenstein* al mostrar a la máquina como entidad con consciencia, llega a su cúspide o hiperdesarrollo con la aparición de máquinas con sentimientos tan humanos como el amor o el temor mismo a la muerte. La *integración endógena*, por su parte, tiende a potenciar las habilidades y posibilidades que la naturaleza le ha dado al humano a través de componentes artificiales, derivando en una progresiva maquinización de lo humano, que se construye arquetípicamente en lo que se entiende hoy como *cyborg*¹⁵ o entidad post-humana. En la proliferación y diseminación de estas tendencias es importante recalcar que el cine, un modo de representación hecho para el espectáculo, que nace justo en los albores del nuevo siglo y que, a diferencia de las formas narrativas predecesoras, carece de posibilidades de existencia fuera del ámbito de las máquinas -unas lo hacen, otras lo proyectan- va a cumplir una función estelar

¹⁴ Sobre este aspecto véanse las fotografías de muñecos mutilados, fragmentados e incluso en posturas erótico- pornográficas de la norteamericana Cindy Sherman, heredera de Bellmer.

¹⁵ El término *Cyborg* fue acuñado en los años sesentas del siglo XX por Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline para referirse a un ser humano mejorado capaz de sobrevivir en entornos fuera de la tierra. El concepto en sí es un acrónimo en inglés de las palabras **Cyber** y **Organism**, por lo quiere decir organismo cibernético.

en la construcción visual de lo maquínico, tanto desde la vertiente *exógena* como *endógena*.

Con la primera de las tendencias, la cinematografía recoge ciertamente la herencia narrativa decimonónica¹⁶ partiendo de la falsa autómatas de Ernst Lubitsch en *Die Puppe* (1919), para luego adentrarse en la distopía tecnológica con el laberinto fabricado por Fritz Lang con *Metropolis* (1927), pieza donde el *futurismo*, el *expresionismo*, la *Bauhaus* e incluso el *Art Déco* convergen en una puesta en escena en la cual las máquinas, y entre ellas una andreida, toman el rol protagónico y se instalan en la imagen fílmica nuevamente como representantes de la amenaza y los peligros que traen consigo los inventos tecnológicos. Al igual que ocurre con el relato de Villiers de L'Isle Adam, en *Metrópolis* se feminiza al engendro, pero a diferencia de *Hadaly*, el personaje de la andreida es un ser maquiavélico que ha sido programada para sabotear los planes emancipatorios de unos obreros. Esta otra *Eva futura*, de nombre *María*, actúa siguiendo impulsos propios de los humanos, hasta el punto de exhibir una sexualidad desbordante y lujuriosa, pero encarnando lo que podía entenderse para esa época como la maldad femenina con cuerpo de metal.

¹⁶En efecto, puede decirse que esta tendencia toma la novela de Mary Shelley como punto de referencia en una serie de relatos que se diseminan a lo largo de todo el siglo y que empieza con las diferentes versiones que del texto de la inglesa se han realizado, versiones que van desde el cortometraje *Frankenstein* (1910) de Searle Dawley curiosamente producido por Thomas A. Edison, hasta el clásico de 1931 de James Whale y los posteriores remakes y adaptaciones libres que se ocupan tanto de la novia del monstruo, como de un supuesto hijo suyo, o que simplemente intentan reivindicar un alto perfil o alta fidelidad a la hora de adaptar el texto literario al cine, como es el caso del filme *Frankenstein de Mary Shelley* (1994) del inglés Kenneth Branagh.

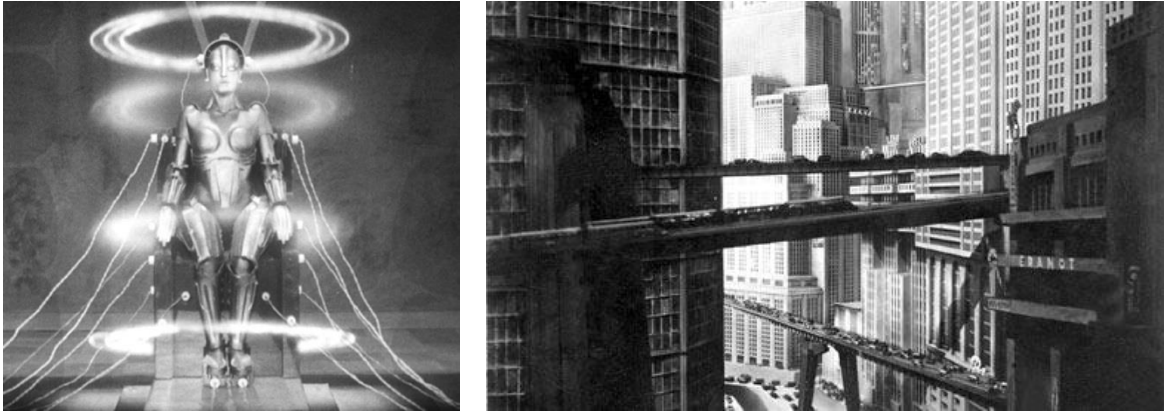
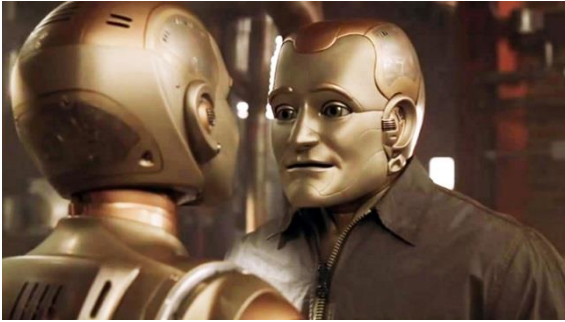


Ilustración 4 Fotogramas del filme *Metropolis* (1927), F. Lang (andrea y escenario futurista).

Los dos referentes clásicos en las narrativas de *integración exógena* hermanan nuevamente el ámbito de la literatura y la imagen audiovisual con dos filmes que definitivamente sacaron a la Ciencia Ficción de la clase B cinematográfica dignificando al género¹⁷. El primero de ellos es *2001: Una Odisea en el espacio* (2001: A Space Odyssey, 1968) de Stanley Kubrick, basado en el texto homónimo de Arthur Clarke y, posteriormente, *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, adaptación libre de la novela corta *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968) de Philip K. Dick. En ambos relatos asistimos a un mundo futurista donde la inteligencia artificial ha evolucionado al punto de que un ordenador enloquecido, *Hal 9000*, temeroso de ser “desconectado”, se va “deshaciendo” uno a uno de los tripulantes de una nave espacial o, un grupo de androides denominados *Nexus 6*, conscientes de su fecha de caducidad y, en general, de la amenaza humana, inician una fuga desde una colonia espacial hacia la tierra. Pero, si esos son los clásicos, quizás el culmen de

¹⁷ Además de *siglo de las máquinas* al siglo XX también se le ha definido en numerosos estudios como el siglo de la *Ciencia Ficción* (CF). El término, acuñado y generalizado por el escritor Hugo Gernsback, editor de la revista de narrativa especulativa *Amazing Stories* en 1926, lleva el sentimiento que dejó la experiencia de la Guerra al plano de la Literatura, un sentimiento de descontento, de pérdida de fe en las promesas de la modernidad. Sin embargo, hasta tiempo después de superada la primera mitad del siglo, la CF fue considerada un subgénero narrativo, incluso fue mayoritariamente el sustento del cine de clase B, un cine de bajo presupuesto hecho para las masas que se popularizó en el 2 x 1 que ofrecieron las *Majors* estadounidenses tras la gran Depresión del 29, con el fin de mantener los niveles de audiencia en las salas de cine.

esta tendencia se haya dado hacia finales del siglo XX, con los dos filmes más



extremos, a mi juicio, relativos a la humanización de lo maquínico: *El hombre Bicentenario* (*Bicentennial Man*, 1999) de Chris Columbus, filme basado en el relato homónimo de Isaac Asimov¹⁸ y la historia del persistente y edípico niño-máquina de *Inteligencia Artificial* (*A.I.*, 2001), de Steven Spielberg, a partir del cuento *Los súper-juguetes duran todo el verano* (*Super-Toys Last All Summer Long*, 1969), del escritor británico Brian Aldiss.

Ilustración 5 Fotogramas del filme El hombre bicentenario (1999), C. Columbus.

El primero de ellos relata la historia de *Andrew*, un robot hecho para ofrecer servicios domésticos a una familia y que, sintiendo emociones similares a las de los seres humanos tales como el amor, se va sometiendo a diversas cirugías para sustituir sus partes mecánicas por otras de tipo orgánico. Tras dos siglos de vida y de cambios que lo humanizan, *Andrew* solicita al *Congreso Mundial* ser declarado humano, petición que será finalmente concedida justo cuando está experimentando el sentimiento y la verdad más visceralmente humana conocida, que es la muerte.

¹⁸ Importante recalcar que Isaac Asimov ha sido, junto con Arthur C. Clarke, Robert A Heinlein y Philip K. Dick, uno de los escritores cienciaficcionalistas más prolíficos que ha dado la literatura de habla inglesa. Su vastísima obra literaria se empieza a desarrollar a partir de los años cincuenta y no cesa hasta su muerte en 1992. Asimov es, entre otras cosas, el inventor de las llamadas *Tres leyes de la robótica*.

Siguiendo en alguna medida la estela del *amor loco* cimentada por Hoffmann y Villiers de L'Isle Adam poco más de un siglo atrás, pero de manera inversa, o las *Aventuras de Pinocho* (*Le Avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*, 1882) del italiano Carlo Collodi, el relato de Spielberg, por su parte, nos presenta a un prototipo de androide infantil programado para sentir el amor que todo niño siente hacia sus progenitores. Adquirido por una pareja que lo usa en principio como sustituto temporal de un hijo que se encuentra en *animación suspendida* en espera de una cura para la enfermedad que tiene, el androicito-hijo va a desarrollar un amor especial e infinito hacia su madre adoptiva, amor que superará incluso el fin del mundo y la extinción de la especie humana, hasta llegar a convertirse en el último vestigio humano hallado por unos extraterrestres en un futuro lejano. Es decir, el relato de Aldiss-Spielberg lleva la relación del ser humano y la máquina a sus máximas consecuencias, que es la integración absoluta, el punto sin retorno en que es imposible disociar o, si se quiere, saber del ser humano sin mediación de las máquinas.

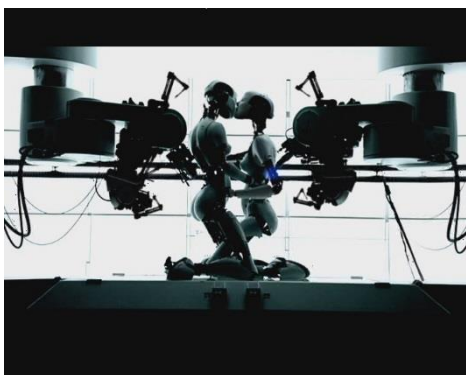


Ilustración 6 Fotograma del video *Todo está lleno de amor* (1999) de Björk e *Inteligencia artificial* (2001) de S. Spielberg.

Tan extraño y loco como parecía el amor de *Nataniel* hacia *Olimpia* o el de *Ewald* hacia *Hadaly* nos va parecer el amor inconmensurable de este pequeño engendro maquínico por un ser humano, por una “madre” que ha sido incluso capaz de abandonarlo a su suerte en un lugar solitario. Lo interesante es que esta tendencia va a invadir incluso el magma mediático del video clip, con propuestas tan poco

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

convencionales como las de la canción *Todo está lleno de amor* (*All is full of love*, *Homogenic*, 1999) de la cantante islandesa Björk con dirección del artista Chris Cunningham, en la historia en imágenes de dos robots-humanoides que se aman y se aparean.

Vale advertir que el tema de los amores locos hacia las máquinas fundado por los relatos de Hoffmann y de Villiers de L'Isle Adam va a tomar además ciertos tintes de perversidad en el siglo XX con ficciones narrativas que van desde las *Stepford Wives* (1972) del escritor Ira Levin (llevada al cine en 1975 por Bryan Forbes), hasta *Crash* de J.G Ballard, (llevada también al cine por David Cronenberg en 1996). Estas piezas, que ponen en clara evidencia la ingenuidad que caracterizaba los relatos del XIX, la búsqueda romántica de la mujer ideal, incorporan elementos en los cuales queda claro que los engendros producen otros efectos en la psique humana, más sexuales, retorcidos y polimorfos.



Ilustración 7 Fotogramas del filme *Crash* (1996) de D. Cronenberg

La *integración endógena*, por su parte, que se dirige hacia la maquinización de lo humano, si bien es tratada ya en alguna medida desde los años treinta en la literatura con textos como *Un Mundo Feliz* (*A Brave New World*, 1932) de Aldous

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

Huxley, empieza su verdadero desarrollo y masificación hasta superados los años cincuenta, desarrollo que puede entenderse a la luz de dos subvertientes principales que se continúan en el recién estrenado siglo XXI. En la primera de ellas los relatos refieren al adulteramiento y transgresión mediante artefactos biomecánicos de todos los límites que el cuerpo humano parecía tener. Metamorfosis, monstruosidad, mutilación, transformación, degradación, clonación, mutación, injertos tecnológicos e invasiones metálicas que se hibridan con la carne y hacen del cuerpo-máquina escenario monstruoso de lo inconsciente¹⁹. Esta tendencia se incorpora al *Mainstream* narrativo y se masifica con la llegada a la televisión de las series *El hombre nuclear* (*The six million dollar man*, 1973-1978) basada en la novela *Cyborg* (1972) de Martin Caidin y, como derivado de la misma, *La mujer Biónica* (*The Bionic Woman*, 1976 y 1978). Pero casi podría decirse que su figura prototípica se construye a nivel visual con el filme *RoboCop* (1987) de Paul Verhoeven²⁰, historia en la que el cuerpo mutilado a balazos de un policía es reconstruido a base de titanio y fibras kevlar y movido con motores hidráulicos, aunque la conciencia humana persiste.

¹⁹ Sobre este punto es importante considerar el concepto *Nueva Carne*, asociado desde el filme *Videodrome* (1983) con su realizador David Cronenberg y con la estética *Gore* y *Ciberpunk*, que refiere, grosso modo, a aquella tendencia estética contemporánea abocada a la representación de monstruosidades y mutaciones de la corporalidad (debido mayoritariamente al desarrollo tecnocientífico) que hacen que el infierno sea algo físico, no imaginado. Lo abyecto y el horror son su signo. Creadores como Joel-Peter Witking, David Cronenberg, H.R Giger o Clive Barker son algunos de sus más férreos representantes. Para mayores referencias recomiendo decididamente el texto *La Nueva Carne: Una estética perversa del cuerpo* (2002), editada por Antonio José Navarro y publicada por la Editorial española Valdemar.

²⁰ En realidad los relatos que dan sustento a esta corriente pueden rastrearse ya desde los años veinte con textos literarios como *Las manos de Orlac* (1920) del francés Maurice Renard y sus versiones cinematográficas de 1924 (Robert Wiene) y 1935 (Karl Freund), que no incluyo como punto de partida porque estamos hablando de un adulteramiento donde entra en juego lo maquínico.

En los relatos de este tipo son recurrentes las preguntas existenciales que se hacen los personajes acerca de su humanidad, lo que queda de ella y más aún, cómo vivir una vida de humano cuando el cuerpo ha abandonado este estatuto, cuando los placeres del cuerpo o sus necesidades afectivas han quedado



eclipsadas por la dureza del metal. Caso paradigmático de esta tendencia es el filme de *animé* japonés *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), a partir del manga homónimo creado por Masamune Shirow, publicado entre 1989 y 1991), otra historia policiaca en la cual la intensidad de la acción es proporcional a la intensidad filosófica que se va acumulando en sus diálogos. Lo que queda en evidencia en este despliegue de prótesis mecánicas que invade tanto la esfera de la literatura como el ámbito audiovisual es que, como apunta David Le Breton (2011) “la carne del hombre encarna su parte maldita, que innumerables dominios de la tecnociencia pretenden felizmente remodelar, “inmaterializar”, transformar en mecanismos controlables para librar al hombre del molesto peso en el que maduran la fragilidad y la muerte” (39).

La segunda subvertiente, a la que dedicaré el siguiente apartado, lleva la primera hasta su límite último pues aquí el cuerpo humano se dirige irrevocablemente hacia su disolución. Esto quiere decir que si el siglo XX fue el siglo de las máquinas protésicas, prolongación de las partes del cuerpo, de los sentidos y las habilidades humanas, el final del siglo XX y su distensión hacia el XXI, ya cansado del metal, hace otro tipo de apuestas. Por ello, como advierte Paula Sibia (2005), con la decadencia de “la sociedad industrial poblada de cuerpos disciplinados, dóciles y útiles, decaen también las figuras como las del autómatas, el robot y el hombre-máquina (...). Lanzado a las nuevas cadencias de la tecnociencia, el cuerpo máquina parece haber perdido su definición clásica y su solidez analógica”

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/cr/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

(13-14), para dar un salto cualitativo hacia su descomposición definitiva por medio de la imagen.

4. Interfaz y escena virtual

Case tenía veinticuatro años (...) operaba en un estado adrenalítico alto y casi permanente, un derivado de juventud y destreza, conectado a una consola de ciberespacio hecha por encargo que proyectaba su incorpórea conciencia en la alucinación consensual que era la matriz. Ladrón, trabajaba para otros: ladrones más adinerados, patrones que proveían el exótico software requerido para atravesar los muros brillantes de los sistemas empresariales, abriendo ventanas hacia los ricos campos de la información. Cometió el clásico error: robó a sus jefes (...) le dañaron el sistema nervioso...Para Case, que vivía para la inmaterial exultación del ciberespacio, fue la Caída (...) El cuerpo era carne. Case cayó en la prisión de su propia carne.

William Gibson. *Neuromancer*

Si el ciberespacio es la forma última de la cibernética social, es decir, la interconexión de los individuos y puesta en red de las subjetividades, la interfaz constituye su punto de partida: la frontera trashumante que conecta la idea inmaterial de un mundo virtual con la materialidad del cuerpo del sujeto que a ese mundo accede. De acuerdo con Catalá (2010), la forma interfaz es un dispositivo tanto técnico como heurístico que perteneciendo al paradigma del espacio-tiempo, pone en crisis la concepción espacial euclidiana hasta culminar en el campo mediático. (250)

Para comprender la noción de interfaz en toda su magnitud y sus implicaciones, se hace necesario, como indica el autor, una aproximación al concepto de espacio mental, que es “un ámbito no puramente material que sin embargo confiere sentido a lo material y que está ligado a esta materialidad a través del cuerpo del sujeto. Es la presencia de este cuerpo lo que nos impide caer en la tentación de suponer que esa entidad es puramente metafísica” (Catalá: 2010, 97). La interfaz hace visible entonces, materializa, el espacio mental que se hace externo y directamente operativo (100), es decir, deviene condición de posibilidad para un repertorio de escenas y escenarios que se desplazan entre el sujeto y la máquina.

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

El autor entiende este vínculo como un *modelo mental antropológico*, en el cual se establece una nueva relación tecnología-ser humano “que acoge en su seno una nueva visión de la comunicación humana” (148).

La interfaz hace de puente entre el sujeto y la máquina, conecta mundos, realidades. Si Villiers de L'Isle Adam introduce esta idea de espacio mental en la narrativa mediante una explicación poco convincente desde un punto de vista realista -los fluidos magnéticos- el siglo XXI está haciendo una “magia” similar mediante dispositivos de interfaz como el *mouse*, programas de *software*, las tablets, los teléfonos celulares, plataformas virtuales y un largo etcétera. Pero, como es ya costumbre, la ficción se vuelve referente para la realidad, de modo que es en el plano de la ficción narrativa donde se han hecho más claras y evidentes estas nuevas articulaciones entre ser humano y máquinas.

4.1 La interfaz en el ámbito de la representación

En el terreno de la narrativa, la representación del enlace sujeto-interfaz-máquina, se produce a nivel visual a través de dispositivos como agujeros corporales, biopuertos que incorporan el metal a la carne, cascos, máscaras cableadas que atrapan la cabeza del sujeto como separándola del cuerpo, celdas que aprisionan esos cuerpos sustrayéndolos de la realidad para arrojarlos a un mundo de ensueño que simula ser otra dimensión de la vida, entre otros. Todos estos dispositivos funcionan como sustitutos ficcionales del *mouse*, el teclado, la pantalla, y demás elementos a los que estamos habituados. Los escenarios a los que se accede, por su parte, son diversos y numerosos: las infinitas redes digitales que constituyen la conciencia global que interconecta el mundo: *El Cortador de Césped* (*The Lawnmower man*, 1992 de Brett Leonard/ *Ghost in the Shell 2: Man/Machine interface*, versión manga de Masamune Shirow, 1997 e *Innocence*, 2004 de Mamoru Oshii), el cerebro de un psicópata que ha entrado en coma llevándose el secreto del paradero de su última víctima: *La Celda* (*The Cell*,

2000 de Tarsem Singh), la realidad simulada que hace creer a los humanos que hay un mundo “normal” después del Apocalipsis (*Matrix*, (1999), *Matrix Reloaded* (2003), *Matrix Revolutions* (2003) de los hermanos Wachowski), el cuerpo artificial –avatar- creado genéticamente para simular a un humanoide de una raza extraterrestre llamada *Na’vi*, a fin de establecer contacto con sus iguales (*Avatar*, 2009 de James Cameron), el inconsciente de un rico heredero a quién se intenta insertar una idea (*El Origen* (*Inception*, 2010 de C. Nolan), y, desde luego, la escena virtual en la que se pueden adoptar roles, jugar al héroe, tener licencia para matar y demás opciones fabulosas que permite un videojuego (*eXistenZ*, 1999 de David Cronenberg, *Avalon* (2001), de Mamoru Oshii²¹).



Ilustración 9 Fotogramas de los filmes *Avalon* (2001), M. Oshii y *Matrix* (1999), Hermanos Wachowski.

²¹ Sobre este filme ha sido publicado bajo mi autoría el texto titulado *Cine y Videojuego. Avalon de Mamoru Oshii: habitar la ficción* (2012) en la Revista Estudios No. 25, Universidad de Costa Rica.



Ilustración 10 Fotogramas de los filmes *EXistenZ* (1999), D. Cronenberg y *La Célula* (2000), T. Singh.

Aquella idea que *La Eva futura* introducía con el personaje *Sowana* que, acostada y en una especie de trance se conectaba a la máquina y la hacía funcionar, en estos relatos funciona de manera muy similar. Los personajes entran en cápsulas especiales o simplemente se recuestan en una cama o sillón y echan mano a una herramienta interfácica que les permite entrar mentalmente a esos otros mundos o dimensiones mientras el cuerpo queda en una pasividad total, como si estuviera durmiendo, lo que hace de los escenarios virtuales algo similar al sueño, aunque su composición narrativa no se corresponda necesariamente con la lógica que reina en el mundo del inconsciente. De modo que, puede apreciarse, si las máquinas protésicas del siglo XX potenciaron las posibilidades del cuerpo, sus desplazamiento a distancias otrora insospechadas, pareciera que las máquinas contemporáneas permiten el desplazamiento de las almas, de las consciencias hacia o por unos espacios hasta hace poco inéditos.

4.2. El reinado del simulacro: el ser humano como proyección de la máquina

Cuando se habla de realidades virtuales, sea en la esfera de la representación o fuera de ella, hay que tomar en consideración dos principios fundamentales. Cité en el prólogo de este trabajo a Víctor Stoichita (2006) para señalar que con el *efecto Pigmalión* se da un desafío de lo visual en favor de lo táctil y lo corporal (289-290); sin embargo, pareciera que con lo virtual el efecto tiende a funcionar de

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/cr/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

manera inversa, es decir, lo virtual implica ante todo, un desafío de lo material (lo táctil, lo corporal...) en favor de la imagen. He aquí el primer principio: la visualidad.

El segundo principio consiste en, tal y como advierte Oliver Krüger (citado por Paloma Martínez, 2008), que la realidad virtual no puede restringirse a las realidades generadas solamente en el entorno de las computadoras, sino que abarca todo tipo de realidad artificial, todo tipo de realidad generada a través de dispositivos tecnológicos (200) y ahí quizás sea donde se localice su verdadera especificidad, en su dependencia de lo maquínico:

Que los objetos o realidades virtuales son objetos producidos técnicamente, bien por medio de una red informática, de un casco o unas gafas estereoscópicas o un aparato de televisión, es una cuestión que parece quedar fuera de toda duda con independencia del punto de vista adoptado a la hora de establecer cuáles serían esas realidades virtuales, qué cualidades les competen o cómo debe definirse su naturaleza ontológica (Martínez, P., 2008, 200).

Estas dos consideraciones –la visualidad y su generación con dependencia de la máquina– van a empujar a las ficciones narrativas hacia la exploración de un tema que de una u otra forma aparece subrepticio en la relación ser humano-máquina y en el estatuto ontológico de la narrativa misma, y ese es precisamente el tema de la in-mortalidad.

Es en el año 1940 y de la mano de un autor latinoamericano: Adolfo Bioy Casares, que la ficción introduce un componente esencial en cuanto a los modos de representar el enlace ser humano-máquina, al tratar una idea completamente inexplorada en el ámbito: el abandono del cuerpo orgánico y el salto hacia la imagen. En efecto, *La Invención de Morel*, novela a la cual el mismo Jorge Luis Borges no considera “una imprecisión o una hipérbole calificarla de perfecta”, es quizás el texto más conocido del escritor argentino, pero ante todo es un referente

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr/) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

insoslayable para la literatura y el cine fantástico porque se anticipa, en una época en que aún no se vislumbraba siquiera la posibilidad de hablar de realidades virtuales, a la representación más radical de los caminos que el ser humano podría tomar con ayuda de las máquinas: la separación en rigor del viejo binomio cuerpo-alma que implicaría el olvido de lo perecedero -la carne- y, con ello la “salvación” del alma dentro de la condición propia que puede generar la realidad simulada.

De manera lo más expedita posible, el relato cuenta la historia de un *fugitivo* de la justicia que arriba a una isla desierta en algún lugar del Pacífico y, tras varios días escondido en la parte alta de la misma, descubre que no está solo: hay un grupo de turistas que se pasean sospechosamente por la isla. Luego de presenciar una concatenación de extraños eventos (hay dos soles y dos lunas, entre otras cosas), constatar que estos extraños no le perciben ni reaccionan ante su presencia (no le ven, ni le oyen) y barajar una serie de virtuales explicaciones a los hechos (entre los que figura la posibilidad de estar infectado por una extraña enfermedad, o el origen extraterrestre de los forasteros) advierte que uno de ellos, un científico de nombre *Morel*, ha inventado una máquina capaz no solo de grabar todos los aspectos de la realidad, sino también de capturar las almas de sus amigos en una suerte de bucle temporal y de reproducir la grabación eternamente. Decidido a materializar la ilusión del amor eterno (se siente enamorado de una de las mujeres que forman parte de la expedición), *Morel* atrapa con su invento los hechos que tienen lugar durante la semana que comparten en la isla. El *fugitivo* observa primero, cual espectador pasivo –además de temeroso- el decurso de los acontecimientos, hasta que logra comprobar que lo que ven sus ojos no es más que la reproducción de las imágenes proyectadas por las máquinas de *Morel*. Para este momento, ya él también se siente enamorado de *Faustine*, una de las turistas-imagen. Al igual que lo hiciera *Morel*, el *fugitivo* decide grabarse a sí mismo actuando como si ella y él se conocieran y vivieran un idilio en esa isla, de manera que también certifica así su inmortalidad al lado del objeto de su amor. A diferencia del grupo, que se entera de lo ocurrido tras una confesión del propio

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](#) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](#). Para más información envíe un mensaje a

revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

Morel el último día de esa semana, la intromisión del *fugitivo* en la escena, supone la representación perpetua de un rol, así como la injerencia de un componente “ficcional” en una suerte de acontecimientos representados como si fueran “reales”.

Como puede notarse, el texto de Bioy Casares pone de manifiesto y preanuncia el debate sobre la representación y simulación de la realidad que se ha venido fraguando en prácticamente todos los campos del conocimiento desde hace ya varias décadas. Los dos personajes que el relato introduce comparten un saber ontológico: que han dejado de ser materia para convertirse en hologramas, viviendo y actuando en un escenario virtual cuya “existencia” depende en última instancia del funcionamiento de unas máquinas. La inventiva sobre unos sujetos convertidos a voluntad en imagen, simulando ser lo que no son o tener lo que no tienen avizora la presencia de un potencial espectador que legitime o certifique la visión de lo que se intenta proyectar. Y esto, en verdad, puede pensarse como la antesala del ciberespacio, es decir, del reinado de las apariencias, de la simulación, de la virtualidad, último reducto de esperanza al que el sujeto ilusamente accede en tanto vía para escapar, como bien señala José Luis Brea (2010), de una certidumbre tan implacable como certera en su sobriedad, y esto es que *en nada hay permanencia* (10).





Ilustración 11 Fotogramas en secuencia del Filme *Magnetic Rose* (1995) de K. Morimoto, relato cuya trama toma como referencia directa el texto de B. Casares.

En *La invención de Morel*, al igual que en los otros relatos que se han mencionado a lo largo de este trabajo en tanto clásicos de la narrativa, referentes, o textos fundacionales construidos a partir del vínculo ser humano-máquina, de lo que se habla en última instancia es de una historia de amor loco y desesperado. Visto desde un punto de vista pragmático, pareciera que estas narrativas además de alertarnos sobre los peligros que encierra lo maquínico, cumplen con la función poner en evidencia la soledad y desesperación en la que vive el ser humano²², sentimientos que le llevan a realizar unos actos y tomar unas decisiones que más se asemejan a un pacto con el diablo que a una vía posible para escapar del tiempo o para encontrar un amor compatible con sus deseos o necesidades.

Queda claro en el texto, por otra parte, que el cuerpo analógico de la modernidad estaba destinado a perder toda su fuerza, porque finalmente se sabe que hasta las máquinas son obsoletas, algo que la saga *Terminator* también certificó desde

²² En esta línea narrativa, uno de los máximos exponente de la literatura *Cyberpunk*, William Gibson, nos inserta con la *Trilogía de Sprawl* (*Neuromancer*, 1984; *Count Zero* 1986; y *Mona Lisa Overdrive*, 1988) en un futuro distópico en el que la inteligencia artificial y la descarga de consciencias en los ordenadores ya han pasado a formar parte de la vida cotidiana. En la narrativa audiovisual, filmes como *Arrebato* (1980)²² del fallecido realizador Iván Zulueta, *Rosa Magnética* (*Magnetic Rose*, 1995 de Koji Morimoto) y más recientemente *Transcendence* (2015 de Wally Pfister) agregan otro tanto a este reinado del simulacro que se parece cada vez más a la realidad que vivimos.

su segunda entrega. La imagen parece indestructible, o al menos incorruptible por el paso del tiempo.

Y precisamente a este punto quería llevar las reflexiones y el análisis por el que se ha deslizado este trabajo. La relación-fusión del ser humano con la máquina, tal y como las ficciones narrativas han venido desarrollando desde la expansión de los procesos modernizadores al mundo entero trasluce, por un lado, que el *Malestar en la Cultura*, a casi cien años de su publicación, no puede tener más vigencia y, por otro, que la imagen se ha convertido en el reducto último al que el ser humano se afianza para olvidar ese real que recorre nuestro cuerpo, materia orgánica que envejece, se pudre, se vuelve polvo o cenizas; por ello, los sujetos representados en estos relatos parecen depositar sus ciegas esperanzas en la esfera de la tecnociencia, un ámbito que resulta tan prometedor como incierto.

Conclusiones

He propuesto una especie de recorrido histórico-selectivo de una serie de relatos que han sido clave para las ficciones narrativas que se encauzan hacia la representación de las relaciones entre el ser humano y las máquinas.

Hemos visto que ciertamente es a través la expansión de la más pequeña, pero significativa de las máquinas de la modernidad: el reloj, que la reflexión sobre lo maquínico se desprende de lo puramente filosófico y especulativo para irrumpir en el ámbito de la representación con las figuras de los autómatas. Estos engendros, que aparecen en escena como muñecos de feria, metáforas del cuerpo-máquina pregonado por pensadores como R. Descartes o J. O de la Mettrie y construidas para el divertimento de muchedumbres fascinadas por los incipientes logros de la tecnociencia, abandonan con el siglo XIX el espectáculo circense para pasar a formar parte de aquellos protorrelatos que vinieron a sembrar la semilla de la Ciencia Ficción en tanto género narrativo. Los dos textos que he considerado claves son el *Hombre de Arena* de E.T.A. Hoffmann y *La Eva Futura* de Villiers de

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/cr/). Para más información envíe un mensaje a

revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

L'Isle Adam. En ambas historias unos seres de naturaleza inanimada pero con atributos femeninos, el primero una autómatas, el segundo una androide, introducen las bases para la representación de unas historias de amor imposible entre el ser humano y la máquina. Con la *Eva futura* asistimos también a la puesta en escena del primer intento narrativo de mostrar la posibilidad de translación de una conciencia a una máquina por medio de herramientas de interfaz, idea que proliferará en la ficción literaria y audiovisual hacia finales del siglo venidero e inicios del siglo actual.

El siglo XX, que fue conocido cabalmente como el siglo de las máquinas y cuyo inicio coincide con la aparición del cinematógrafo y el movimiento *futurista*, introduce nuevos elementos representacionales en las narrativas sobre el binomio ser humano-máquina. Estos elementos se diseminan en dos grandes vertientes: 1. La *integración exógena* en la que la máquina simula la fisonomía y capacidades humanas hasta llegar a su culmen con la representación de androides con consciencia y sentimientos tan humanos como el temor a la muerte o el amor y 2. La *integración endógena* en la que el ser humano se encamina irremediabilmente hacia lo maquínico, tendencia que se subdivide a su vez en dos subvertientes; en la primera de ellas se observa la representación de cuerpos protésicos, mutilados, adulterados, etc. desde donde se construye la figura arquetípica del *cyborg*. En la segunda, el ser humano abandona por completo el cuerpo obsoleto para dar cabida al cuerpo-imagen, entidad que se desplaza por unos escenarios virtuales en los que confluyen lo visual y lo maquínico para dar paso a lo que puede entenderse como *el reino del simulacro*. En este último estadio, los seres humanos y la realidad misma aparecen como sistemas de “procesamientos de datos, códigos, perfiles cifrados, bancos de Información” (Sibilia, 2010, 14), es decir, pura imagen digital que se manifiesta solo con o por mediación de las máquinas.

¿Es la imagen la cicuta del cuerpo? O más bien, ¿puede descargarse una conciencia humana en un ordenador y quedarse viajando eternamente por el ciberespacio como lo han venido representado las ficciones narrativas? ¿Seguimos pensando todavía al sujeto desde la interafectación cuerpo-alma de la antigüedad clásica? ¿Podemos empezar a hablar seria y realmente de un cuerpo post-humano? Quizás estas preguntas queden abiertas por un largo tiempo pero, haciendo uso de las palabras de Sibilia (2010), por su alto contenido político “no deberían quedar libradas al azar”, sino por el contrario, “las artes, las ciencias y la filosofía tienen por delante una tarea esquiva: abrir grietas en la seguridad de lo ya pensado y atreverse a imaginar nuevas preguntas” (14).

Bibliografía

Albiac, G. (1995). *Caja de muñecas*. Barcelona: Ediciones Destino.

Arocena, Rodrigo y Sutz, Judith (2003). *Subdesarrollo e innovación*. Madrid: Cambridge University Press.

Asensi, M. (1995). *Literatura y Filosofía*. Madrid: Síntesis.

Ball, Philip (2012). *Contranatura: sobre la idea de crear seres humanos*. Madrid: Turner Publicaciones.

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Trad. Pedro Rovira. Barcelona: Kairós.

Brea, José Luis (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Ediciones Akal.

Bioy Casares, Adolfo (2010). *La Invención de Morel*. Novena reimpresión en edición de bolsillo. Madrid: Alianza editorial.

Borges, Jorge Luis (1998). *Nueva antología personal*. 23ª. Ed. Madrid: Siglo XXI editores.

Catalá, J. M (2010). *La imagen interfaz*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

La Revista Estudios es editada por la [Universidad de Costa Rica](http://www.universidadcostarica.ac.cr) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Para más información envíe un mensaje a revistaestudios.eeg@ucr.ac.cr

Crosby, W. Alfred (1998) *La medida de la realidad: la cuantificación y la sociedad occidental, 1250-1600*. Traduc. de Jordi Beltran. Barcelona: Grijalbo Mondadori.

De la Mettrie, Julien Offray (1962). *El hombre – máquina*, Colección *Los Imprescindibles*. Traducción de Angel Cappelletti. Buenos Aires: Editorial universitaria.

De L'Isle Adam (1972). *La Eva Futura* (Trad. De Mauricio Bacarisse). Madrid: La fontana Literaria.

Feixa, Carles (julio-diciembre 2003). "Del reloj de Arena al reloj digital". En: JOVENes, Revista de Estudios sobre Juventud. Año 7, No. 19. México D.F. pp. 6-27.

Foucault, M (2002). *Vigilar y Castigar*. Trad. de Aurelio Garzón del Camino. 1ª. Ed. Buenos Aires. Siglo XXI, ed.

Freud, S. y Hoffmann E.T.A (2008). *El hombre de arena, precedido de Lo Siniestro*. Colección El barquero. Barcelona: José J. de Olañeta, editor.

González García, Angel; Calvo Serraler, Francisco y Marchán Fiz, Simón (1999). *Escritos de Vanguardia: 1900-1945*. Madrid: Ediciones Istmo.

González Requena, J. (1998). Occidente. "Lo transparente y lo siniestro". En: Trama y Fondo: Revista de cultura. No. 4. Madrid. Consultado desde: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/extaut?codigo=20711>.

Gibson, William (2010). *Neuromante*. Barcelona: Ediciones Minotauro.

Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.

Haraway, Donna (1995). *Ciencia, Cyborgs y Mujeres: la reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.

Hayles, K. (1999). *How we became Post-human: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.

Koval, Santiago (2006). "Androides y Post-humanos: la integración hombre-máquina". http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/santiago_koval1.pdf. (Consultado el 4 de enero de 2015).

- Lacan, Jacques (2003). *Seminario XX: Aún*. Buenos Aires: Paidós.
- Lacan, Jacques (2005). *Escritos*. Vigésimotercera ed. en español. México D.F: Siglo XXI Ed.
- Lacan, Jacques (1995). *Seminario XI: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Le Breton, David (2011). *Adiós al cuerpo: una teoría del cuerpo en el extremo Contemporáneo*. México D.F: La Cifra Editorial.
- Le Breton, David (2012). *Antropología del cuerpo y modernidad*. -1ª. Ed. 6a. reimp.- Buenos Aires: Nueva Visión.
- Martínez, Paloma (2008). "Técnica y realidad: hacia una comprensión de lo virtual". En: *Ontology Studies* No. 8 pp. 199-208.
- Molina, Víctor (1998). "Criaturas artificiales". En: *Escenes de L'Imaginari*. Memoria del XXV Festival Internacional de Teatre Visual i de Titelles de Barcelona. Barcelona: Institut del Teatre.
- Musée des Beaux-Arts de Nantes. (2000). *Vision Machine*. Nantes: Somogy Editions Dart.
- Navarro, A.J (Editor) et al. (2002). *La nueva carne: una estética perversa del cuerpo*. Madrid: Valdemar.
- Mumford, Lewis (1992). *Técnica y civilización*. 1ª ed. 5ª reimp. Madrid: Alianza Editorial.
- Paz, M. (200-2001). "Máquinas fuera de servicio". En: *Máquinas*. Las Palmas de Gran Canaria- Palma: Centro Atlántico de Arte Moderno / Fundación La Caixa.
- Pedraza, P. (1998). *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*. Madrid: Valdemar.
- Rheingold, H. (1994). *Realidad virtual. Los mundos generados por ordenador que modificarán nuestras vidas*. Barcelona: Gedisa.
- Sádaba, I. (2009). *Cyborg: sueños y pesadillas de las tecnologías*. Barcelona: Ed. Península.
- Shallis, Michael (1986). *Tecnología: el ídolo del Silicio*. Barcelona: Salvat.
- Sibilia, Paula (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Sibilia, Paula (2010). *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales -2ª. Ed. 1ª. Reim.* – Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

Stoichita, V.I (2006). *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock.* Trad. Anna María Coderch. Madrid: Ediciones Siruela.

Valencia Giraldo, Asdrúbal (2004). *De la técnica a la modernidad: construcciones técnicas, ciencia, tecnología y modernidad.* Medellín: Editorial Universidad de Antioquía.

Villanueva Barreto, Jaime (2006). “Las diferentes maneras de ser racional: doxa y episteme en la fenomenología de Husserl”. En: *La lámpara de Diógenes, Revista de Filosofía* No. 12 y 13, pp.114-125. Consultadas desde: <http://www.lidiogenes.buap.mx/revistas/12/114.pdf>.