



UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

Tesis Doctoral

La realidad bajo ataque.
La resurrección de lo fantástico en la ciencia ficción
ontológica de Philip K. Dick

Alejo Steimberg

Departamento de Lenguas Modernas y Literaturas Comparadas

2016

Con la conformidad del Director de Tesis,
Enrique Santos Unamuno

(Firma)

INTRODUCCIÓN..... 5

PARTE A: FANTÁSTICO, *FANTASY* Y CIENCIA FICCIÓN COMO “LITERATURAS DE LO IMAGINARIO”. HERRAMIENTAS TEÓRICAS..... 17

1. El concepto de género, un terreno resbaladizo..... 18
2. Mundos posibles-mundos ficcionales..... 29
3. Las “literaturas de lo imaginario”, ¿una categoría teórica obvia?..... 48
4. Lo fantástico: un caleidoscopio de conceptos y definiciones..... 59
 - 4.1 El gótico y los orígenes de lo fantástico: el despertar del monstruo..... 65
 - 4.2 La perspectiva de Todorov..... 68
 - 4.3 De las poéticas a las políticas de lo fantástico (Rosemary Jackson)..... 72
 - 4.4 El carácter elusivo de lo fantástico (dentro y fuera del texto) 75
5. La *fantasy* y los mundos imaginarios..... 84
 - 5.1 Fantástico/*fantasy*: terminología y confusiones..... 84
 - 5.2 Teoría romántica del arte como subcreación..... 90
 - 5.2.1 El concepto de imaginación
 - 5.2.2 S. T. Coleridge o el poder de la imaginación
 - 5.2.3 La obra literaria como heterocosmos
 - 5.3 La *fantasy* como género..... 104
 - 5.4 El romance, un género/modo antimético..... 106
6. La ciencia ficción, ¿lo antifantástico? A favor de una definición histórica
y conceptual..... 110
 - 6.1 Ciencia ficción y duda fantástica. Relaciones entre formas literarias..... 115
 - 6.2 La ciencia ficción fuera de la ciencia ficción: *slipstream* y más allá..... 119
7. Viejas inquietudes, nuevos paradigmas: literaturas del estrés ontológico
 - 7.1 Lo fantástico ha muerto, ¿viva lo insólito? 124
 - 7.2 Lo fantástico ha muerto, viva la ciencia ficción ontológica..... 127
 - 7.3 Lo virtual, ¿nuevo sobrenatural? 130
 - 7.4 La duda ontológica, una línea transversal en el panorama de los
géneros antimiméticos (a modo de conclusión parcial)..... 140

PARTE B: REALIDAD VIRTUAL Y EFECTO FANTÁSTICO: LA CIENCIA FICCIÓN COMO COARTADA PARA LA DUDA ONTOLÓGICA. PHILIP K. DICK Y SUS ¿SUCESOES?		147
1.	El problema de lo real: la “serie de los mundos falsos” de Philip K. Dick...	151
1.1	Mundos subjetivos y dispositivos de entrada: <i>Eye in the Sky</i> (1957), <i>The Three Stigmata of Palmer Eldritch</i> (1964) y <i>Ubik</i> (1969)	153
1.2	Máquinas creadoras de realidad, cajas de pandora: <i>Simulacron-3</i> (1964) de Daniel F. Galouye y <i>A Maze of Death</i> (1970) de Philip K. Dick.....	167
2.	Virtualización y disolución de la duda ontológica.....	181
2.1	La saga del Ensanche de William Gibson.....	182
2.1.1	<i>Neuromancer</i> (1984): lo virtual y lo real como opciones excluyentes	
2.1.2	<i>Count Zero</i> (1986) y <i>Mona Lisa Overdrive</i> (1988): lo real y lo virtual sin solución de continuidad	
2.2	La imposición de lo virtual como paradigma. Ejemplos centrales y “periféricos”	196
2.2.1	Los mundos virtuales y/o paralelos de Iain M. Banks: la realidad como trans (o para) espacial	
2.2.2	Jonathan Lethem: el uso de la virtualidad y de la subjetivización de la realidad en un autor transgenérico	
2.2.3	Singularidades de la virtualidad globalizada. ¿Mundos virtuales latinoamericanos?	
3.	Reaparición de la duda ontológica en la ficción audiovisual.....	235
3.1	En la pantalla chica: <i>The X-Files</i> (1993-2002).....	235
3.2	En la pantalla grande.....	247
3.2.1	<i>eXistenZ</i> (1999)	
3.2.2	<i>The Matrix</i> y sus secuelas (1999-2003)	
CONCLUSIÓN.....		281
BIBLIOGRAFÍA.....		287

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer en primer lugar a mi director de tesis, Enrique Santos Unamuno, que me demostró su confianza a lo largo de años de trabajo. Su guía, sus sugerencias y su atenta lectura fueron indispensables para que esta tesis pudiera realizarse.

Agradezco también a los colegas que, en diversos coloquios y congresos, mostraron su interés por esta investigación y fueron un reaseguro sobre el camino a seguir, así como a los lectores de las revistas académicas en las que han sido publicados los artículos con resultados parciales de este trabajo.

Quiero agradecer por último a mi mujer y a mis hijos, que hacen que todo esfuerzo tenga sentido.

INTRODUCCIÓN: LA FICCIÓN Y LO ONTOLÓGICO

Hace tiempo ya que el concepto de “ontología” (“Parte de la metafísica que trata del ser en general y de sus propiedades trascendentales”, según el DRAE) ha hecho su entrada en la teoría literaria, de la mano de las teorías sobre la ficcionalidad. Thomas Pavel (1981: 234), por ejemplo, define “ontología” como “una descripción teórica de un universo”. Tomado en ese sentido, es evidente que el concepto resulta pertinente para el análisis literario en su conjunto. Pero lo que nos interesa aquí es lo ontológico como atributo de la ficción o, mejor dicho, las ficciones que hacen de lo ontológico su núcleo, problematizando la cuestión y las modalidades del ser. Las ficciones en las que la ontología (o más bien su imposibilidad o sus dificultades) ocupa un lugar central, y que ponen en escena una duda sobre la esencia de la realidad. De lo que nos ocuparemos entonces aquí es de los relatos en que esas inquietudes se manifiestan, que proponemos llamar relatos de *duda ontológica*.

¿Se puede hablar de ficciones con dominante¹ ontológica y ficciones con dominante epistemológica? Brian McHale (1999: 9, 59-60) piensa que sí, y afirma entonces que la ciencia ficción, al igual que la ficción postmoderna, está gobernada por la dominante ontológica y que es tal vez el género ontológico por excelencia. Este autor recuerda cómo Darko Suvin definió la ciencia ficción como “literatura del extrañamiento cognitivo”, en la que se confrontan datos empíricos de nuestro mundo con un elemento (o más) ajeno a él, un *novum*². Este extrañamiento sería cognitivo porque eliminaría proyecciones puramente mitopoéticas sin relación alguna con una visión del mundo basada en la lógica, la razón o la ciencia positiva. En este enfrentamiento entre mundos distintos radicaría el énfasis ontológico. Las ficciones con dominante epistemológica, escribe McHale, serían aquellas que plantean preguntas ligadas a la interpretación de los eventos del mundo de la ficción, no a su naturaleza.

Si bien la clasificación de ficciones según tengan una dominante epistemológica u ontológica puede resultar interesante, la manera en que McHale aplica esta división ha sido criticada por otros autores. Peter Stockwell señala, en *The Poetics of Science-Fiction* (2000: 103-104), su desacuerdo en considerar la ciencia ficción como limitada a cuestiones ontológicas: la ciencia ficción, continúa Stockwell, puede tener claramente preocupaciones ontológicas (la obra de Philip K. Dick sería un buen ejemplo de ello), pero no hay duda de que la epistemología ocupa también un lugar central. El énfasis

1 “The dominant may be defined as the focusing component of a work of art: it determines and

2 Suvin había tomado el concepto de *novum* de Ernst Bloch (1938: 132).

ontológico que McHale señala en Philip K. Dick correspondería entonces a un cambio de paradigma sucedido en la ciencia ficción, que implicaría un pasaje de la *certeza* ontológica (necesaria para la exploración epistemológica) a la *incertidumbre* ontológica (Bukatman 1993: 16). Es esta ciencia ficción, en la que se inserta una parte importante de la obra de Dick, la que nos interesa. También es polémica la afirmación de McHale (1999: 75) de considerar que el consenso en la poética contemporánea se inclina por un acercamiento *epistemológico* a lo fantástico, acercamiento cuya versión más influyente sería el enfoque de Todorov³. La duda fantástica (esencial para Todorov) sobre la naturaleza de los eventos extraños que tienen lugar en el relato y que afecta en última instancia al universo en que éste sucede (que será o bien natural o bien sobrenatural), no es menos ontológica que la duda del personaje dickiano por saber si vive en un mundo material o en uno virtual.

El primero en aceptar la centralidad de lo ontológico en su obra fue el mismo Dick. En efecto, en la conferencia “How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later”, el autor sostenía que la pregunta sobre qué es la realidad es uno de los tópicos centrales de su obra (Dick 1995: 180). Los analistas comparten esta opinión. Fredric Jameson (1975) habla de la “incertidumbre pesadillesca” (*nightmarish uncertainty*) causada por la fluctuación de la realidad, un rasgo típico de los relatos de Dick. Mucho más recientemente, y retomando la idea de incertidumbre de Jameson, Umberto Rossi (2011: 6, 10-11) ha planteado la incertidumbre ontológica (*ontological uncertainty*) como elemento clave de la producción dickiana. Rossi presenta su concepto ofreciendo una definición de “ontología” específica del ámbito del análisis literario: la meditación filosófica sobre la naturaleza del ser, lo existente o la realidad en general (definición básica de ontología), tal y como aparece en una obra de ficción. Partiendo de estos presupuestos, la obra de Dick, continúa Rossi, estaría basada en una ontología esencial particularmente inestable, caracterizada por una incertidumbre intradiegetica constante. En consecuencia, los personajes no pueden distinguir entre realidad e irrealidad y deben buscar constantemente la realidad detrás de la simulación, incluso siendo conscientes de que detrás de esa simulación puede haber otra.

Vale la pena agregar también que Rossi está lejos de ser el primero en considerar que la obra de Dick, más allá de su importancia dentro de la ciencia ficción, establece

3 Más allá de su interpretación de Todorov, McHale no deja de considerar que el género fantástico está gobernado por la dominante ontológica (McHale 1999: 74).

una ruptura con las obras que venían constituyendo el cuerpo central del género. Así, David Landon (2002: 110) define a Dick como la fuente principal de una “contradicción” (*countertradition*), que consiste en un ataque constante a la cómoda presunción de existencia de una realidad objetiva. Kim Robinson (1984: xi) se expresa de manera similar con respecto a la influencia de Dick en el género, al poner en pie de igualdad los cambios introducidos por su obra en la ciencia ficción con los generados por un movimiento tan importante como la *New Wave*, el movimiento de vanguardia que tuvo como nave insignia a la revista *New Worlds* a partir del momento en que Michael Moorcock asume como editor⁴.

La macrocategoría propuesta en el presente trabajo (*relatos de duda ontológica*) engloba tanto al género fantástico según la concepción de Todorov⁵ como a una parte de la producción dickiana, que correspondería a una ciencia ficción que podemos llamar también ontológica. El propio Dick avala esta lectura en sus reflexiones sobre su obra. En distintas conferencias, ensayos o entrevistas, el autor se ha referido a las diferencias entre las obras de ciencia ficción y las de géneros con un componente (confirmada o supuesta) sobrenatural. En la entrevista que le realizó Frank C. Bertrand en 1980, Dick (1995: 44) sostiene que lo que distingue a la ciencia ficción de la *fantasy*⁶ es que en la primera los hechos deben respetar las leyes científicas conocidas y por ello no son presentados como imposibles. Sin embargo, en su ensayo “My definition of Science Fiction” (1995: 78), Dick precisa que una y otra forma literarias son inseparables, debido a que la percepción de lo que puede llegar a ser posible depende de las creencias del lector.

El rasgo definitorio de los relatos de duda ontológica, por ende, sería la puesta en escena de una duda sobre la realidad, más allá de la naturaleza del evento disruptivo (sobrenatural, científico, etcétera) y aun de la lógica misma de esta irrupción. En la literatura fantástica, los eventos incomprensibles parecen desafiar las leyes del mundo en que suceden, mientras en la ciencia ficción dickiana son consecuencia del orden mismo que domina el universo ficcional, que es el de lo virtual. Señalemos que, aunque se trata de un término que proviene de la filosofía escolástica (Lévy 1995: 13),

4 Una descripción exhaustiva del movimiento puede encontrarse en la entrada a cargo David Higgins (2013) de en la enciclopedia en línea *A Virtual Introduction to Science Fiction* (http://virtual-sf.com/?page_id=321%22,%22732).

5 Rossi (Ibidem: 13) aclara que su concepto de incertidumbre ontológica también está tomado de Todorov.

6 Como veremos luego, la acepción más amplia del término *fantasy* en inglés abarca lo fantástico, pudiendo usarse *fantastic* simplemente como el adjetivo correspondiente.

el uso que se le da aquí coincide con el propuesto por Denis Berthier (2005: 1) para el contexto de la realidad virtual. Berthier identifica real con material; así, lo virtual pasa a ser aquello que posee todas las cualidades de lo real, sin serlo. La gran ventaja del acercamiento de Berthier es que nos permite entender un elemento recurrente en las ficciones que ponen en escena mundos virtuales: la angustia de los personajes ante la posibilidad de no estar en el mundo real. De cualquier modo, es importante subrayar que, para que una obra forme parte de la categoría sugerida, la duda sobre lo real que se pone en escena debe ser de nivel ontológico. Sin esta última condición estaríamos tratando con otro tipo de obras, en las que no se vulneran las leyes consideradas naturales⁷.

David Punter (1980: 404) ya había propuesto una categoría que engloba a todos los relatos en los que hay un elemento amenazador, pero en los cuales la enunciación es ambigua con respecto a su existencia real. El teórico la denominaba *paranoiac fiction*:

Fiction in which the reader is placed in a situation of ambiguity with regard to fears within the text, and in which the attribution of persecution remains uncertain and the reader is invited to share in the doubts and uncertainties which pervade the apparent story. It is this element of paranoiac structure which marks the better Gothic works off from mere tame supernaturalism: they continually *throw the supernatural into doubt*, and in doing so they also serve the important function of removing the illusory halo of certainty from the so-called 'natural' world.

La propuesta que desarrollaremos aquí es similar en diversos aspectos a la de Punter. Como él, sugerimos una macrocategoría: la de *relatos de duda ontológica*, que abarcarían lo fantástico en la acepción acuñada por Todorov, así como la ciencia ficción ontológica. Dado que la categoría de Punter abarca todas las ficciones que problematizan lo real (gótico, fantástico, cierta ciencia ficción y toda narración de teoría conspirativa), podrían concebirse los relatos de ficción ontológica como una categoría dentro de la ficción paranoica.

En la primera parte de la tesis, “Fantástico, fantasy y ciencia ficción como ‘literaturas de lo imaginario’”, nos ocuparemos de definir los instrumentos teóricos necesarios para poder encarar el análisis del corpus. El primer capítulo, “El concepto de género”, aborda las diferentes teorías al respecto. Sin trazar la historia desde sus orígenes, aunque mencionando a Platón y a Aristóteles, nuestro análisis se centra sobre todo en la historia contemporánea del concepto y repasa los acercamientos de Karl

⁷ Estaríamos hablando aquí, por ejemplo, de novelas que presentan teorías conspirativas, al tiempo que las ponen en duda.

Viëtor, Northrop Frye, Claudio Guillén, Robert Scholes, Gérard Genette, Jean-Marie Schaeffer, Mijail Bajtín y Jacques Derrida, entre otros, estableciendo comparaciones entre ellos. El segundo capítulo, “Mundos posibles-Mundos ficcionales”, pasará revista a la aplicación de la teoría de los mundos posibles a los estudios literarios, así como al concepto de ficcionalidad. Se analizarán las propuestas de Ruth Ronen, Alan Palmer, Paul Werth, Lubomir Doležel, Marie-Laure Ryan, Félix Martínez Bonati, Raymon Bradley- Norman Swartz, Umberto Eco, Tomás Albaladejo Mayordomo y Benjamin Harshaw. Se prestará asimismo especial atención a la cuestión de la construcción y reconstrucción (a través de la lectura) de mundos ficcionales. El tercer capítulo, “Las 'literaturas de lo imaginario', ¿una categoría teórica obvia?”, estará dedicado a las diferentes propuestas para la clasificación y ordenamiento de los géneros que construyen mundos ficcionales explícitamente distintos del que conocemos. En los diferentes acercamientos analizados, la cuestión de la relación entre los seres humanos y el mundo que los rodea ocupa un lugar esencial. Se otorgará especial atención a los trabajos de Northrop Frye, Darko Suvin, Kathryn Hume, Christian Vandendorpe, Tzvetan Todorov, Neil Cornwell y Andrzej Zgorzelski. A partir del análisis de estas diferentes posturas, intentaremos ir definiendo nuestra propia propuesta. En los capítulos siguientes, abordaremos de manera específica los diferentes géneros incluidos dentro del campo de la ficción que construye mundos vulnerando el principio de mimesis.

El cuarto capítulo, “Lo fantástico: un caleidoscopio de conceptos y definiciones”, tratará de los diferentes enfoques sobre el género. Comenzaremos por abordar el concepto de lo sublime, de gran influencia en la teoría y la crítica literarias posteriores. El punto 4.1, “El gótico y los orígenes de lo fantástico: el despertar del monstruo”, se ocupará del gótico inglés, que fue esencial para sentar las bases de una literatura centrada en la creación de un ambiente enrarecido, propicio para introducir al menos la sospecha de lo sobrenatural. El punto 4.2, “La perspectiva de Todorov”, se centrará en la teoría de este autor sobre el género fantástico, y en sus relaciones con otras formas literarias como lo maravilloso. El apartado siguiente (4.3, “De las poéticas a las políticas de lo fantástico”) analiza la postura de Rosemary Jackson. Desde una posición crítica frente al libro de Todorov, aunque sin rechazar de plano todos sus aportes, Jackson se centra en aspectos que a su entender estaban poco desarrollados. El punto 4.4, “El carácter elusivo de lo fantástico”, se ocupará de toda una serie de

definiciones que permiten completar los acercamientos de Todorov y de Jackson y logra una mejor comprensión tanto de su utilidad como de sus límites. Para ello, se abordarán las propuestas de David Roas, Ana María Barrenechea, Rosalba Campra, Jean Bellemin-Noël, Roger Caillois, Roger Bozzetto, Irène Bessière, Charles Grivel y Harry Belevan.

El quinto capítulo, “La *fantasy* y los mundos imaginarios”, será de especial importancia para nuestro trabajo, ya que *fantasy* es un término de inmensa productividad teórica que atraviesa la historia cultural de Occidente desde sus orígenes griegos (a partir de la serie de actividades mentales englobadas en la idea de *phantasia*) y que ha dado origen a numerosas controversias. El punto 5.1, “Fantástico/*fantasy*: terminología y confusiones”, atenderá específicamente las cuestiones terminológicas, que incluyen algunas confusiones interlingüísticas. Se considerarán los diferentes puntos de vista sobre el tema, que incluyen las posiciones de Neil Cornwell, Peter Hunt, William R. Irwin, Eric Rabkin, Colin Manlove, Brian Attebery, S. C. Fredericks, Brian Stableford, Farah Mendlesohn y Stephen Prickett. Una de las complicaciones del término es que se lo ha utilizado para significar al menos dos cosas bien distintas: la pulsión o impulso opuesto a la mimesis y la forma literaria en la que este impulso desempeña un papel esencial, que crea mundos ficcionales en los que las leyes de nuestro mundo no se aplican. La *fantasy* como género es tributaria del concepto tratado en el punto 5.2, “Teoría romántica del arte como subcreación”. En esta teoría ocupa un rol esencial el concepto de imaginación, al que dedicamos el apartado 5.2.1. Asimismo, la posición de Samuel Taylor Coleridge sobre el poder de la imaginación, a la que dedicaremos el apartado 5.2.2, ha tenido una enorme influencia. Pero ninguno de estos desarrollos habría sido posible si no se hubiera propuesto antes la idea a la que dedicaremos el apartado 5.2.3: la obra literaria como heterocosmos. El punto 5.3 considerará la *fantasy* en tanto género, para cuya difusión ha tenido una gran importancia la obra literaria y ensayística de J. R. R. Tolkien. El punto 5.4 se centrará en el *romance*, un género o modo (según las teorías) que tiene en lo antimimético su fuerza motriz.

A continuación, el capítulo sexto, “La ciencia ficción, ¿lo antifantástico?”, tratará del género al que pertenece la parte principal de nuestro corpus. Como podrá comprobarse, no nos ocuparemos de los antecedentes del género, entre los que suelen incluirse obras tan lejanas en el tiempo *Utopia* de Thomas More, por citar una entre las

más célebres. Sucede que nuestro trabajo se centra en procedimientos literarios que comienzan con el gótico inglés y en la interrelación entre las diversas formas literarias no miméticas que fueron apareciendo a partir de ese momento. Sin negar la importancia de los precursores de lo prospectivo o lo especulativo en la literatura, esa temática no es esencial para nuestro enfoque. Para llegar a la definición histórica y conceptual que nos interesa, comenzaremos por revisar las posiciones de autores como Darko Suvin, Roger Luckhurst, Leslie Fiedler y Fernando Ángel Moreno. En el punto 6.1, “Ciencia ficción y duda fantástica”, explicaremos nuestra posición sobre la manifestación de la duda ontológica en un marco de ciencia ficción. Para ello nos referiremos a las posturas de Roger Bozzetto, Carl Malmgren y André Carpentier, además de a la conocida y ya mencionada definición todoroviana. El punto 6.2 tratará de “La ciencia ficción fuera de la ciencia ficción: *slipstream* y más allá” en las obras literarias donde lo “ciencia-ficcional” es un elemento innegable, sin que la crítica considere que pertenecen plenamente al género.

El capítulo séptimo, “Viejas inquietudes, nuevos paradigmas”, abordará la cuestión de las literaturas del estrés ontológico, un concepto que debemos a Thomas Pavel. El punto 7.1 “Lo fantástico ha muerto, ¿viva lo insólito?” partirá de la idea todoroviana de la muerte de lo fantástico para plantear la cuestión de sus eventuales sucesores. Para ello nos resultará de utilidad el concepto de lo insólito postulado hace ya tiempo por la teórica española Ana González Salvador. En el punto 7.2 se comparará a la ciencia ficción ontológica con lo fantástico y lo insólito a partir de la presencia o ausencia de tres elementos: un mundo ficcional “como el nuestro”, la irrupción de lo imposible y la duda ontológica. También se considerará brevemente el contexto histórico en el que surge este tipo de ciencia ficción y la aparición de sujeto posthumano, que vive en condición de virtualidad. En ese orden de cosas, el punto 7.3 se ocupará de lo virtual y de su eventual función de “nuevo sobrenatural” en la manifestación de la duda ontológica dentro de la ciencia ficción. El punto 7.4, “La duda ontológica como divisoria de aguas en el panorama de los géneros antimiméticos”, por último, planteará las conclusiones de la primera parte, y sentará las bases del análisis práctico que se llevará a cabo en el resto de nuestro trabajo.

En efecto, la parte B, titulada “Realidad virtual y efecto fantástico: la ciencia ficción como coartada para la duda ontológica”, tomará una serie de obras vinculadas con la ciencia ficción en las que la existencia de un mundo virtual ocupa un lugar importante

en la trama. El primer capítulo rastrea la presencia de la incertidumbre ontológica en un grupo de novelas de Philip K. Dick en las que la existencia de un mundo ilusorio oficia de catalizador de esa duda. El punto 1.1, “Mundos subjetivos y dispositivos de entrada”, se centrará en tres novelas: *Eye in the Sky*, *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, y *Ubik*, escritas entre 1957 y 1969, que ponen en escena mundos virtuales – específicamente, mundos mentales– que afectan el sentido de realidad de los personajes. Se trata en todos los casos de obras de ciencia ficción, que excluyen toda explicación sobrenatural, incluso cuando abordan cuestiones como la vida después de la muerte, que es lo que sucede en la última. En las novelas analizadas en el punto 1.2, “Máquinas creadoras de realidad, cajas de pandora: *Simulacron 3* (1964) de Daniel F. Galouye y *A Maze of Death* (1970) de Philip K. Dick”, los mundos virtuales pueden ser considerados en mayor o menor medida creaciones informáticas, que muestran tratamientos tempranos del imaginario de la realidad virtual por ordenador. Se trata de espacios envolventes, indistinguibles en principio del mundo concreto. Ese rasgo, la posibilidad de estar en un mundo virtual y no saberlo, es lo que causa la duda ontológica.

El segundo capítulo, “Virtualización y disolución de la duda ontológica”, abordará otra etapa del tratamiento de lo virtual en la literatura de ciencia ficción. El contexto de producción es el momento en el que los ordenadores –una de las interfaces de acceso al mundo virtual en las ficciones estudiadas– comienzan a popularizarse. Veremos así que la pérdida de importancia de la duda ontológica en las ficciones de lo virtual no puede separarse de la normalización de lo virtual como otro espacio de lo real. En las novelas que serán analizadas, la realidad virtual por ordenador es el dispositivo dominante para el acceso a los diferentes niveles de realidad representados. El punto 2.1 se ocupará de la saga del Ensanche (*the Sprawl trilogy*) de William Gibson. En la primera novela de la trilogía, *Neuromancer* (1984), a la que dedicaremos el apartado 2.1.1, lo virtual y lo concreto –asociado a lo “real”– se muestran como opciones excluyentes. En las novelas siguientes, *Count Zero* (1986) y *Mona Lisa Overdrive* (1988), que analizaremos en el apartado 2.1.2, veremos en cambio que real y virtual aparecen ya sin solución de continuidad.

El punto 2.2 continuará la exploración de la imposición de lo virtual como paradigma, a través de la exploración de ejemplos centrales y “periféricos”. Empezaremos por abordar brevemente la cuestión de la globalización en el campo

literario, específicamente en lo concerniente a la ciencia ficción y al subgénero *cyberpunk*. En el apartado 2.2.1 nos ocuparemos de los universos virtuales que aparecen en la civilización creada por Iain M. Banks, *La Cultura* (*The Culture*), especialmente en la novela *Surface Detail*. El tratamiento de esos espacios, que aparecen si no en pie de igualdad al menos en estrecha relación con el mundo concreto, construye la realidad de un modo trans- o paraespacial. Por otro lado, veremos también que en la novela de Banks se mantienen diversos elementos identificados en el análisis de las obras de Dick y Gibson, entre los que ocupan un lugar de importancia el valor de la autodeterminación y la idea del cuerpo como una suerte de ancla de la identidad (de manera decreciente en la Trilogía del Ensanche). *Surface Detail* será comparada con novelas de otros autores que, aun teniendo similitudes con la de Banks, no presentan los rasgos anteriormente mencionados. En el apartado 2.2.2 nos ocuparemos de *Amnesia Moon* (1995), de Jonathan Lethem. Esta novela, si bien es un homenaje explícito a los “mundos falsos” de Philip K. Dick, presenta rasgos estructurales que la diferencian de las novelas de ese autor, por ejemplo la ausencia de la búsqueda de una realidad “verdadera”. Esto la aleja de los parámetros que considerábamos esenciales a la ciencia ficción ontológica. La novela es meta-ciencia ficción, pero se desinteresa de la explicación de los *nova* que introduce, lo cual la aleja tanto del género como del subgénero que postulamos en este trabajo. Justamente por ello permite mostrar la importancia de ese elemento, la justificación racional o científica del suceso extraño.

En el apartado 2.2.3, “Singularidades de la virtualidad globalizada”, analizaremos obras latinoamericanas que trasladan la representación de la vida en condición de virtualidad a otras coordenadas geográficas y tecnológicas. Por supuesto, la globalización del imaginario *cyberpunk* y posthumano que trataremos excede el espacio latinoamericano. *The Ghost in the Shell*, el *manga* de Masamune Shirow (1989-1990) que daría origen a varias series de *anime*⁸, sucede en un mundo de ficción en el que la vida humana puede continuar aun prescindiendo del cuerpo original de carne y hueso, como ocurre en *Ubik* (Philip K. Dick 1957), la Trilogía del Ensanche de William Gibson (1984-1988) y *Surface Detail* (Iain M. Banks 2010). Si los ejemplos para trabajar sobre el eje centro-periferia se limitan a obras latinoamericanas no es por simples

8 *Manga* y *anime* son las formas japonesas del tebeo y de los dibujos animados, y poseen características estéticas y culturales propias.

cuestiones de extensión sino de coherencia de la investigación, ya que el mundo occidental constituye un bloque cultural. Es cierto también que a partir de la Segunda Guerra Mundial el mundo se ha convertido en un espacio cada vez más interrelacionado, más allá de divisiones Este-Oeste, pero es difícil negar que se trata de relaciones culturales que exigen un acercamiento específico. En el caso de Japón, el imaginario de la ciencia y específicamente de la energía nuclear, sobre el que planea la sombra indeleble de Hiroshima y Nagasaki, tiene una presencia importante en las ficciones relacionadas con la ciencia ficción. El análisis de lo cibernético en Oriente (Japón, pero también Corea, China y otros países de la región) reviste un enorme interés, pero debe considerar las coordenadas culturales de la región. Esto exigiría un marco de análisis diferente al nuestro. El *manga* mencionado, lejos de ser una excepción, remite a obras como *Astro Boy*⁹ (1952) de Osamu Tezuka, cuyo protagonista es un robot creado a imagen y semejanza (y con los recuerdos) de un niño. *Ghost in the Shell* y otras obras similares no podrían abordarse sin tratar en profundidad la tradición de los androides en los tebeos y la animación japonesas, que exige un marco teórico específico.

El tercer y último capítulo tratará de la reaparición de la duda ontológica en la ficción audiovisual cuando su manifestación literaria ya se ha enrarecido. Contra lo que podría pensarse si hubiéramos limitado nuestro análisis a obras literarias, veremos que la duda ontológica no desapareció de la ficción distanciada, sino que parece haberse operado un desplazamiento en el medio, el soporte o el lenguaje (artístico) de los relatos en los que esta duda ocupa un lugar central. En efecto, en los años 90 constatamos la presencia de la duda ontológica y/o la duda fantástica en la ficción audiovisual, gracias a una serie televisiva y a (principalmente) un filme (luego trilogía) que se convertirían en auténticos hitos culturales: nos referimos a *The X-Files* y a *The Matrix*. La reflexión sobre el porqué de un tal desplazamiento, forzosamente centrada en un análisis comparativo de la relación de la literatura y el cine con las “estructuras de sentimiento” de Raymond Williams (1961: 354), excede las posibilidades y los objetivos del presente trabajo. Pero analizar estas obras en términos de género sí es pertinente y hasta necesario en aras de una mayor comprensión de las categorías propuestas. Asimismo, cabe señalar que, si bien la observación de los mecanismos por

9 La referencia al poder nuclear del título original, *Tetsuwan Atomu*, “Átomo poderoso”, se pierde en la traducción.

los que un cuestionamiento filosófico (o cualquier otro eje temático) es traspuesto de un medio a otro es interesante, su tratamiento supera los límites de nuestra investigación. Podemos decir sin embargo que Istvan Csicsery-Ronay (2012) señala la evolución relativamente separada de la ciencia ficción literaria y la cinematográfica, sobre todo en las últimas décadas. Las declinaciones del género propias del cine, el video y los juegos informáticos lúdicos eclipsarían a la ciencia ficción escrita en términos de influencia. Al menos una generación del público, continúa el teórico, nació en la era de Internet, una época de postescritura y cada vez más postcinematográfica. Eso podría dar un principio de explicación al hecho de que temáticas relativamente agotadas en un lenguaje (el literario) recobren vigor al ser retomadas por otro lenguaje (el audiovisual).

En el punto 3.1 nos ocuparemos de *The X-Files*, la serie creada por Chris Carter de gran impacto de crítica y público que combinó elementos de fantástico y de ciencia ficción. El punto 3.2 se centrará en una serie de filmes que forman parte de lo que Fernando Ángel Moreno (2012: 408) denomina cine demiúrgico y cuyo *novum* es la existencia de al menos dos niveles de realidad, uno de origen natural y otro artificial. Por su pertinencia con respecto a la temática tratada en este trabajo, le dedicaremos una atención especial *eXistenZ* (1999), de David Cronenberg, y a la trilogía de la Matriz de los hermanos Wachowski (1999-2003). En el apartado 3.2.1 nos centraremos en el filme de Cronenberg, al que situaremos dentro de la filmografía del director. En efecto, *eXistenZ* presenta puntos de comparación con *Videodrome* (1983), otro filme del director que trata temáticas similares (la falta de límites entre diversos niveles de realidad y entre lo orgánico y lo tecnológico). En el apartado 3.2.2, por último, nos ocuparemos de *The Matrix* (1999) y sus secuelas, *Matrix Reloaded* y *Matrix: Revolutions* (2003). Allí analizaremos la gran cantidad de influencias que pueden encontrarse en los filmes, desde Philip K. Dick hasta la teoría de Jean Baudrillard, pasando por la literatura *cyberpunk*. Debido a la importancia de la temática del sueño y su oposición a lo real, nos referiremos también al ciclo de las tierras del sueño de Howard Phillips Lovecraft. Por último, pasaremos revista a las conclusiones parciales y ofreceremos una síntesis de las temáticas abordadas y las obras analizadas. Los resultados de la investigación mostrarán, esperamos, la pertinencia de la hipótesis inicial, a saber, la existencia de una categoría transversal dentro de la ficción distanciada: los relatos de duda ontológica, que abarcan tanto lo fantástico como la ciencia ficción ontológica.

PARTE A: FANTÁSTICO, *FANTASY* Y CIENCIA FICCIÓN COMO
“LITERATURAS DE LO IMAGINARIO”. HERRAMIENTAS
TEÓRICAS

1. El concepto de género, un terreno resbaladizo¹⁰

Fantástico, *fantasy*, ciencia ficción... Los conceptos mencionados en el título de esta primera sección requieren comenzar por una noción indispensable para definirlos o describirlos: se trata evidentemente de la noción de género. Por supuesto, no pretendemos trazar aquí un itinerario histórico completo, que implicaría retrotraernos a Platón y Aristóteles, pero sí resulta necesario, teniendo justamente en cuenta la extensa historia del concepto¹¹, procurarnos un utilaje teórico que nos brinde la claridad y precisión necesarias. De allí la perspectiva si se quiere utilitaria que adoptaremos, sin pretensión de exhaustividad, que nos permitirá centrarnos en aquellas definiciones de gran utilidad práctica a efectos clasificatorios. Teniendo en cuenta que, en nuestro abordaje de lo fantástico, partimos de la definición todoroviana, comenzaremos, para tratar el concepto de género, por aquellas acepciones que forman parte del universo de referencia de la teoría de Todorov.

Karl Viëtor (1986:10), en su artículo de comienzos de la década de 1930, señalaba algo que ha sido una constante en la historia del concepto de género: su uso para definir categorías de especificidad variable. En efecto, se había hablado de género tanto para la epopeya, la poesía lírica y el drama como para la comedia y la oda. La propuesta de Viëtor para evitar esta confusión, que es el punto de vista que se impondrá luego, se aleja de opción privilegiada por las ciencias naturales, en las que “género” se aplica a la unidad más amplia y “especie” al subgrupo. Viëtor prefiere entonces llamar géneros a los elementos de la segunda categoría: los macrogéneros como la epopeya y la poesía lírica y constituyen las “actitudes fundamentales” para el abordaje de la creación poética. Este concepto se relaciona con la idea de *Naturformen* de Goethe (1957: 1016). En la misma línea, Northrop Frye (1957: 13) hablará de *radicals of presentation* y Claudio Guillén (205: 156) de *cauces de presentación*. Estas “actitudes fundamentales” serán llamadas *modos* por muchos otros autores, entre ellos Fredric Jameson (1981: 141) y, como veremos también, Robert Scholes (1986).

Una vez establecida la separación entre el género y la categoría más amplia (la

10 Nuestro artículo “Literaturas de la certeza y de la duda ontológica. Propuesta clasificadora para la ficción distanciada” (Steimberg 2013) presenta de manera sucinta algunos de los conceptos desarrollados en la introducción y en los puntos 1, 3, 4 y 7 de esta primera parte.

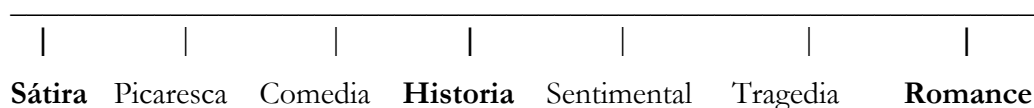
11 Karl Canvat (1999: 5) señala, de manera jocosa pero atinada, que la proliferación de géneros y subgéneros en las diversas clasificaciones puede llegar a hacer pensar a la célebre enciclopedia china enmencionada por Borges en “El idioma analítico de John Wilkins”, en la que clasificación de los animales no seguía un criterio homogéneo.

“actitud fundamental”), Viëtor (1986: 15, 22) se aboca a lo que considera la cuestión de fondo: la composición y estructura básica de un género literario, entendiendo por ello tanto los elementos que lo conforman como su singularidad con respecto al conjunto de los fenómenos estéticos. Se trataría de buscar marcas formales, pero allí aparece el problema de si se trata de elementos formales exteriores, como versos o estrofas determinados, por ejemplo, o también de la “forma interna”, de un modo determinado de organizar la obra. La conclusión a la que llega Viëtor es que el elemento esencial del género debe consistir forzosamente en una forma interna, pero de manera tal que los contenidos más significativos para un género (para los géneros de la poesía, su forma prosódica característica, por ejemplo) estén relacionados de una u otra manera con esta estructura particular. Serían entonces estos tres elementos (el contenido específico, la forma interna y la forma externa) los que, tomados como un conjunto, “hacen” el género. Viëtor no deja de señalar, por último (Ibídem: 34), la naturaleza siempre transitoria de toda historia de los géneros, debido a su carácter de objetos culturales cambiantes (“vivos”). Por eso, podría agregarse, siempre conviene sumar al criterio formal taxonómico una mirada a la historia concreta de la denominación en cuestión y de sus referentes; esto es, a qué obras se ha considerado como formando parte o no de un género dado. Esto también lo señalará Robert Scholes (1986), que propondrá una teoría superadora.

Para Scholes (1986: 77-78), la idea de una poética de la ficción es en sí un concepto genérico: al aceptarla aceptamos también que la ficción no funciona de la misma manera que, por ejemplo, la poesía lírica, y que la literatura de imaginación en su conjunto no funciona igual que otras construcciones textuales. Buscar establecer una poética distintiva para la ficción implica percibirla de hecho como un género distinto (un macrogénero, podríamos agregar, para no volver a caer en los problemas señalados por Viëtor; de todas formas, Scholes propondrá luego otra denominación). Scholes dice también que el proceso de escritura es de por sí genérico, en tanto y en cuanto todo escritor se aboca a su tarea en función de su propia cultura literaria. Por su lado, y por ende, el artista de genio enriquece la tradición o porque toma conciencia de posibilidades que habían pasado desapercibidas, o porque descubre nuevas maneras de combinar tradiciones anteriores o de adaptar una tradición a la situación cambiante de su sociedad y de su época. Más allá de la idea un tanto romántica de seguir hablando de genio creador, el punto de vista de Scholes no deja

de tener una enorme importancia, sobre todo si de lo que se trata es de analizar autores, precisamente, “de género”. Más aún, si encontramos en la obra de estos autores elementos de otros géneros u otras tradiciones o formas literarias. Pero dejemos esto para más adelante, cuando tratemos en sí la problemática del género en los autores y las obras que nos interesan, y prosigamos con las cuestiones atinentes al concepto de género.

Frente a las facetas tradicionales de la teoría de los géneros, una deductiva y otra inductiva (a las que hacíamos referencia más arriba), Scholes (Ibídem: 80-81) busca proponer una teoría integradora. A esta teoría de tipos ideales la llamará teoría de los *modos*, reservando el término de “género” al estudio de obras individuales consideradas desde el punto de vista de su relación con tradiciones específicas e históricamente identificables. El presupuesto básico de esta teoría es que todas las obras de ficción son reductibles a tres “tonos” fundamentales, modos ficcionales básicos que se basan a su vez en los tres tipos de relaciones posibles entre el mundo ficcional y el mundo de la experiencia. Un mundo ficcional, continúa Scholes, puede ser igual, mejor o peor que el mundo de la experiencia; esos diferentes tipos de mundos ficcionales implican actitudes que se suelen llamar románticas¹², satíricas o realistas, según se trate del mundo heroico del *romance*, del decadente de la sátira o del mimético de la historia. Scholes (Ibídem: 82) declina y sitúa a partir de estos tres puntos básicos de referencia toda una serie de formas de la novela, hasta formar el diagrama siguiente:

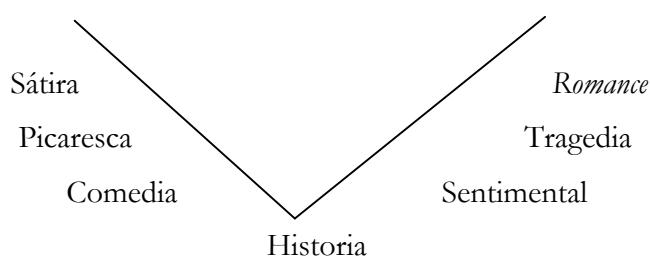


Salvo la sección del esquema ocupada por la historia, todo el resto corresponde a formas de la novela, así que puede considerarse que la novela trágica y la sentimental son dos formas del modo del *romance*, mientras que la picaresca y la novela cómica pertenecerían al modo satírico. La superioridad o inferioridad del mundo construido

12 Románticas en el sentido de propias del *romance*, la forma literaria que luego se constituiría en la contracara de la novela realista. Como señalan Antonio García Berrio y Javier Huerta Calvo (1985: 181-182), el anglicismo *romance* puede ser confundido en español con la forma lírico-épica homónima, pero su uso se hace ineludible para referirse a esas formas narrativas específicas. El uso de cursivas permite evitar la confusión.

proviene de los seres que lo pueblan (Ibídem: 83): superhombres en un mundo ideal para el caso del *romance* e infrahombres grotescos sumergidos en el caos para la sátira. Los seres heroicos de la tragedia, que viven en un mundo que les da un sentido a sus actos, y los protagonistas de la ficción picaresca, que enfrentan un nivel de caos que supera lo que un humano normal soportaría, son personajes más cercanos a nuestro mundo que los del *romance* y la sátira. Los personajes de la ficción sentimental y de la comedia presentan virtudes y debilidades humanas que el lector puede reconocer como propias.

Para evitar una impresión de estratificación absoluta, y para poder dar cuenta de las combinaciones de los diferentes tipos de universos ficcionales, Scholes (Ibídem: 84) sugiere una modificación a la representación gráfica del esquema, incorporando la dimensión vertical:



La propuesta permite ver en el realismo, en tanto que técnica ficcional, un debilitamiento de las actitudes propias del *romance* y la sátira, relacionado con el fortalecimiento del cientificismo y el empirismo (Ibídem: 85). Esta evolución, continúa Scholes, no es sin embargo lineal, ya que el desarrollo de la novela posterior al surgimiento y apogeo del realismo siguió una dirección diferente (Ibídem: 86), en la línea de una combinación de impulsos más complicada y poderosa: el naturalismo, en cuyas historias dominaba la alienación y la destrucción. De esta forma, en el siglo XX la ficción siguió alejándose del realismo, a lo largo de una evolución que vería por momentos el estallido de la unidad interna de la novela, inclinada tanto hacia la sátira como hacia el *romance* (Ibídem: 87). La teoría de Scholes resulta sumamente interesante, ya que permite explicar tanto las obras de autores como Joyce y Faulkner (que él menciona) como las diferentes variantes y formas de la literatura “de género”.

Tanto Scholes como Viëtor (y lo mismo hace Northrop Frye, de quien nos ocuparemos más adelante), entre muchos otros, aceptan la división básica y tripartita

entre tres modos o formas esenciales, que suele atribuirse a Aristóteles, a Platón, a “los griegos” o, de manera más general aún, a “los antiguos” (Genette 1979: 91-92). Gérard Genette está entre los autores que critican¹³ la atribución de esta división (que él define como propia del Romanticismo) a autores griegos o clásicos, ya que dicho error histórico estaría en el origen de una confusión teórica. Para aclararla y fundamentar su propuesta al respecto, Genette comienza por explicar el “sistema de géneros” propuesto por Platón¹⁴ y explotado por Aristóteles, aunque sin dejar de señalar que considera impropio el uso del término (Ídem: 95). Genette ilustra el sistema aristotélico de géneros por medio del esquema siguiente (Íbidem: 100):

	MODO DRAMÁTICO	MODO NARRATIVO
OBJETO SUPERIOR	Tragedia	Epopéya
OBJETO INFERIOR	Comedia	Parodia

Dicho esquema, señala Genette, deja de lado tanto el poema lírico como la distinción platónica entre el modo narrativo puro, ejemplificado por el ditirambo, y el modo mixto, representado por la epopeya (Íbidem: 106). Así, la tríada platónica narrativo/mixto/dramático se ve reemplazada por la pareja aristotélica narrativo/dramático, en la que el modo mixto es entronizado como único modo narrativo posible (Íbidem: 107). Esta reducción deja un espacio vacío, que se pretenderá ocupar luego mediante la postulación de una expresión no representativa, un agrupamiento de todas las formas de poema no mimético bajo la denominación “poesía lírica” (Íbidem: 111-2). Una vez instalada, la tríada lírico/épico/dramático dominará la teoría literaria del romanticismo y extenderá su influencia más allá de ésta, pero no sin modificaciones (Íbidem: 120). Efectivamente, es la visión de Schelling, que enuncia la tríada mencionada como una sucesión de géneros dominantes (la reinterpretación romántica del sistema de modos, convertido ahora sistema de géneros), la que se impondrá en los siglos XIX y XX (Íbidem: 124). La división romántica y postromántica aborda entonces lo lírico, lo épico y lo dramático no como modos de enunciación sino como géneros, cuya definición implica un elemento temático, por

13 Genette ya había enunciado esa crítica en su artículo “Genres, 'types', modes” (1977).

14 Platón menciona en *La República* (1991: 166) la tríada básica lírica, épica, drama.

pequeño que sea (Ibídem: 140). Una cuestión que se impone, entonces, una vez establecida la idea de género, es si los tres elementos de la tríada pueden seguir siendo considerados *formas naturales* como proponía Goethe (Ibídem: 141). Genette sostiene que no, y defiende por eso la categoría de *archigéneros*, cada uno de los cuales contiene a su vez un determinado número de géneros empíricos. Todos los subgéneros, géneros o supergéneros, sostiene Genette, son clases empíricas establecidas por la observación o extrapolación de datos históricos, por lo que carece de sentido afirmar que el “tipo épico” es más ideal o natural que el género “novela” o “epopeya” (Ibídem: 142-4). Genette conserva entonces el concepto de *modo* para la enunciación, hablando por ejemplo del “modo del relato” (Ibídem: 148).

En *Palimpsestes*, Genette (1982) retrabaja y expande sus categorías teóricas, comenzando por la de architextualidad, la “literariedad de la literatura”, es decir el conjunto de categorías generales o trascendentes –tipos de discurso, modos de enunciación, géneros literarios, etc.– aplicables a cada texto singular.. Genette (op. cit.: 7-8) dice no considerar ya que el architexto sea el objeto de la poética. Ese lugar pasaría a estar ocupado por la transtextualidad o “trascendencia¹⁵ textual del texto”, todo aquello que lo pone en relación, manifiesta o secreta, con otros textos, y que engloba entonces a la architextualidad, que es uno de los tipos de relaciones transtextuales. Estos tipos de relaciones serían cinco, y Genette los enumera en orden creciente de abstracción, implicación y globalidad. La primer categoría de relaciones sería la intertextualidad (Ibídem: 8-9), definida como una relación de copresencia entre dos o más textos, en general por medio de la presencia efectiva de un texto en otro. La forma más explícita y literal de esta presencia es la cita; el plagio sería otra, menos explícita y menos canónica, así como la alusión, que requiere que la conexión entre uno y otro texto sea reconocida para no pasar desapercibida. El segundo tipo es la relación, menos explícita y más distante, que el texto en sí mantiene con su paratexto (Ibídem: 10), es decir todo aquello que lo rodea (título, subtítulo, prefacio, postfacio, advertencias, prólogos, notas al pie, epígrafes, ilustraciones, etc.). El tercer tipo de trascendencia textual sería la de la metatextualidad (Ibídem: 11-12) o el “comentario”, que une a un texto con otro del que habla, sin necesariamente citarlo; se trataría de la relación crítica por excelencia. Genette (Ibídem: 12-13) salta luego al

15 Genette (1982: 11) precisa que utiliza el término “trascendencia” en sentido técnico, como opuesto a “inmanencia” y desprovisto de toda connotación mística.

quinto tipo, el más abstracto y más implícito, la architextualidad, definido más arriba, para terminar con el cuarto tipo de transtextualidad, que es el de la hipertextualidad, que engloba toda relación entre un texto B (el hipertexto) y un texto anterior A (el hipotexto), sobre el que el primero se injerta o se trasplanta. El verbo elegido por Genette, *se greffe*, de connotación orgánica o botánica, no es anodino, ya que evoca una entidad mayor, un organismo, cuerpo o planta, conformado por las entidades menores (los textos del ejemplo). La metáfora resulta clara para ilustrar la conformación de una categoría mayor que englobaría a diversos textos unidos por determinados rasgos en común: la pertenencia genérica puede verse así como una relación intertextual.

Por su parte, Jean-Marie Schaeffer (1986: 186-7), en la senda genettiana, suscribe la idea del género como concepto empírico y sostiene su carácter de entidad puramente textual, oponiéndose a las definiciones de las que denomina *teorías ontológicas*, que trascienden la textualidad. Las teorías ontológicas, por otra parte, equiparan el texto a un objeto físico, viéndolo como un sistema autónomo cerrado y defendiendo la idea de una lectura inmanente y no referencial (op. cit.: 191-2). La superioridad de la lectura “transtextual” frente a la lectura inmanente, sostiene Schaeffer, radica en que reinserta el texto en la red textual de la que la lectura inmanente lo aislaba artificialmente; la “genericidad” sería así un aspecto de la transtextualidad (Ibídem 193-194). La problemática genérica, sigue el autor, puede ser abordada desde dos ángulos diferentes: la idea del género como categoría de clasificación retrospectiva y el concepto de *genericidad* como función textual. Para preservar la claridad analítica y teórica, propone distinguir genericidad y género y considerar este último como una pura categoría clasificadora y no arbitraria, en tanto que se centraría en similitudes textuales (Ibídem: 199). Estas similitudes deben buscarse y estudiarse en los diferentes niveles textuales: modal, formal y temático (Ibídem: 203).

Hasta aquí, y según las perspectivas teóricas consignadas, cabría definir a la novela como “género”; sin embargo, como veremos luego, autores como Todorov que se inscriben en la misma línea que los mencionados, y utilizando también los diferentes niveles textuales para su definición, hablarán, por ejemplo, de “género fantástico”, elevando de hecho la categoría de “novela” a un nivel más arriba en la clasificación; de hecho, ya Bajtín (1975: 443) hablaba de “supergénero”. En realidad, siendo la distinción entre “modo” y “género” lo esencial, esto no tiene nada de sorprendente, y

llamar “género” a la novela de ciencia ficción o policial se vuelve una simple cuestión de economía del lenguaje, evitando la proliferación de un prefijo “sub” innecesario para la comprensión del objeto del que se habla. Así, para quien haga de las categorías subsumidas en la mayor de “narración” (en forma de novela o de cuento, sin menospreciar las particularidades de estas formas más allá de la extensión) su objeto de estudio, hablar de “género” y no de “subgénero” ayudará a la claridad y evitará confusiones, habiendo por ejemplo tanto cuentos como novelas de ciencia ficción. Por el contrario, para quienes la profundización de estas categorías no forme parte de su campo de trabajo, utilizar el concepto de “género” para hablar de “novela” estará igualmente justificado¹⁶ por las mismas razones de claridad de la expresión. Pero es importante que el uso de prefijos no termine teniendo un efecto contrario. Áron Kibédi Varga (1984: 13), por ejemplo, llama “género” a la novela, y “subgéneros” a sus “subdivisiones históricas o temáticas”, la novela picaresca o la policial. Si bien esta posición, como se dijo, puede ser defendida, la postura particular de Kibédi Varga tiene dos problemas básicos. En primer lugar, que el concepto de subgénero aparece poco definido, lo cual pone a la propuesta teórica en condición de inferioridad con otras más precisas. En segundo lugar, aun cuando se subsane esto proponiendo una definición más estricta, se chocaría con que el uso de “género” para las formas que Kibédi Varga llama “subgéneros”, está muy extendido. Es que, como señala Karl Canvat (1999: 93), el problema de la “genericidad” debe considerarse desde el doble punto de vista de su producción y su recepción.

Es útil también citar aquí otro aporte importante y explícitamente complementario con el de Genette: se trata de “La ley del género” (“La loi du genre”) de Jacques Derrida, (1980: 59-60) quien aclara que él no se adentrará en cuestiones histórico-críticas sobre el concepto, debido a que Genette y otros ya lo han hecho de manera exhaustiva, y con ellos concuerda en negar el carácter “natural” de este tipo de categorías. Derrida no deja de precisar que el principio de género, al igual que el de clase, es inclasificable, pero también reconoce (op. cit.: 61-62) por ejemplo la claridad y la utilidad de la distinción entre modo y género, siendo la definición del primero puramente formal y no específicamente literaria, y la segunda más propia de lo estético o literario: Esto no quiere decir, obviamente, que Derrida considere que los

16 Es el caso por ejemplo de Derrida (1980), de cuyo artículo “La loi du genre” nos ocupamos a continuación.

aportes mencionados clausuren la temática, y muy por el contrario elige para ponerlos a prueba un texto que muestra sus límites: *La folie du jour*, de Maurice Blanchot (1973). Este relato, escribe Derrida (Ibíd.: 63), no permite percibir de manera clara la distinción entre modo y género.

Por supuesto, Derrida (Ibíd.: 64-65) no se limita a referirse a otros autores, y hace sus propios comentarios a la cuestión, comenzando por hablar de la “marca” genérica, aquello que denota la pertenencia de un texto a un género determinado, una marca que no necesita ser un tema o un componente temático de la obra. Su hipótesis principal es que un texto no puede no pertenecer a algún género (o a varios a la vez), aunque esta “pertenencia” no es tal: un texto no es propiedad de un género. La relación de un texto con un género dado es más bien del orden de la participación: un texto participa de uno o más géneros. Un texto, escribe Derrida en el estilo que le es propio, hace de un género su marca y al hacerlo se desmarca, una doble operación de inclusión-exclusión en la que una y otra acción están inseparablemente imbricadas y que conforma lo que él llama la “cláusula de género”. Esta cláusula establece tanto la relación del texto con el género como su separación de él en tanto que objeto singular. Derrida compara esa cláusula que singulariza lo que clasifica con una compuerta, que incluye y dirige pero también separa. Da vida al nominar, pero mata al separar. Elimina aquello mismo que engendra, y al hacerlo dibuja una extraña figura, una “forma sin forma”. Se trata de una cláusula *sine qua non* para iluminar el carácter literario y de género de un texto; sin embargo, en el momento mismo en que un género o una literatura es traída a colación, la degeneración comienza, el fin comienza. Esta última aclaración de Derrida enfatiza el carácter móvil de toda adscripción genérica, y el carácter viviente (ya que puede morir) de todo género. Género, literatura y texto (literario) como elementos que no pueden encontrarse fuera de la tríada que conforman. Una década después, Todorov (1990: 15) se expresará de manera similar, insistiendo en el carácter dinámico de todo género, como transformación de otro u otros anteriores. Nunca hubo una literatura sin géneros, continúa, ya que se trata de un sistema en constante transformación.

Estos acercamientos, más allá de sus diferencias, ponen en evidencia una serie de factores dignos de consideración a la hora de utilizar la categoría de género y estudiar los fenómenos y los textos relacionados. El primero es la necesidad de la estratificación de las categorías utilizadas, en nombre de la claridad analítica y

clasificadora. De esta manera, los géneros quedan incluidos en macrocategorías, que suelen establecerse en función de la relación del mundo de la ficción con el mundo empírico. Esta división básica puede constatare incluso en el plano de los géneros editoriales, es decir, el nivel de la exposición de las obras literarias para su consumo (en otras palabras, la clasificación en librerías): más allá del nombre que se le otorgue, las obras pertenecientes a géneros o formas literarias como la ciencia ficción y la fantasía heroica, por ejemplo, suelen compartir, salvo tal vez en el caso de espacios de librerías especializadas, un mismo y único espacio de exposición y venta. La clasificación de los géneros mencionados (y de otros relacionados, como el género fantástico) en un espacio común resulta difícil de discutir, tanto a nivel teórico como de prácticas de lectura (y el género es, en última instancia, una operación de lectura independiente de las intenciones del autor). Esta visión general del panorama es necesaria para el análisis de formas, si se quiere, “bastardas”, que bucean en distintos marcos de género.

Un segundo elemento que se desprende de la comparación de los diferentes puntos de vista sobre el género (y por ende, sobre el texto) brevemente resumidos es, como se mencionó más arriba, la división del texto en diferentes niveles para su análisis. Aunque la inmensa mayoría de los autores pueda coincidir en esto, no sucederá lo mismo con la importancia atribuida a cada nivel en la definición de tal o cual género. Es que todo género puede definirse por una serie de rasgos retóricos, temáticos y enunciativos (Steimberg 1993: 41-42), pero las distintas definiciones no hacen hincapié en el mismo conjunto de rasgos. Así, hay géneros que, desde su nombre mismo, enfatizan el nivel temático (“western”), mientras otros privilegian lo pragmático, el efecto que se busca producir en el lector (“horror”). Las propuestas de cambio de definición conllevan también, evidentemente, un recorte distinto del *corpus* incluido, y la focalización de uno solo de los niveles puede impedir la percepción de la presencia de los rasgos de un género *X* en una obra *Y* (nadie buscará, por ejemplo, rasgos fantásticos en una novela de ciencia ficción, si se acepta que no hay fantástico sin temática sobrenatural). Disponer de un mapa claro, por muy esquemático que sea, de las relaciones entre los miembros de una misma “familia” de géneros, y concentrarse en los rasgos textuales de la o las categorías analizadas, saliendo si es necesario de las obras a las que tradicionalmente se considera como pertenecientes a esa categoría, se imponen como requisitos para una mirada analítica productiva de las

obras pertenecientes a dichas formas literarias.

2. Mundos posibles-mundos ficcionales

Sobre todo a partir de los años 80, el análisis de la ficción y de los mundos que ésta crea se vio enriquecido con el aporte de una perspectiva venida de la filosofía analítica, y más específicamente de la lógica modal¹⁷: la teoría de los mundos posibles¹⁸. Diversos autores, de Umberto Eco a Thomas Pavel, para nombrar algunos, han abordado el concepto desde una perspectiva literaria, estableciendo relaciones con la idea de ficcionalidad. En *Possible Worlds in Literary Theory* (1994), Ruth Ronen pasa revista a diversas de esas teorías, y comienza por señalar las diferencias entre los conceptos de mundo posible y mundo ficcional, nociones provenientes de las áreas filosófica y literaria respectivamente. Los mundos ficcionales, escribe Ronen, a diferencia de los mundos posibles, se fundan en la noción de paralelismo y no en la de ramificación: mientras los mundos posibles se basan en una “lógica de ramificación” que determina el arco de posibilidades emergente de una situación real y concreta, los mundos ficcionales se basan en una “lógica de paralelismo” que garantiza su autonomía con respecto al mundo real (op. cit.: 8). El mundo ficcional, continúa Ronen, se construye como un mundo con una posición ontológica distintiva, un sistema autosuficiente de estructuras y de relaciones; los mundos posibles, en cambio, no comparten esta autonomía ontológica. La ficción constituye una *estructura modal independiente*: los hechos ficcionales no se relacionan con lo que podría haber ocurrido o con lo que podría no haber ocurrido en la realidad, sino con lo que ocurrió o pudo ocurrir en la ficción. Esta concepción de los mundos ficcionales es producto de un nuevo acercamiento a la ficcionalidad, que ya no es considerada una propiedad textual, sino algo que se determina pragmáticamente. Para este abordaje, la lógica de la ficción no se basa en rasgos textuales inmanentes: lo ficcional se identifica con un complejo de consideraciones institucionales, culturales y literarias (Ibídem: 9-10).

Ronen trata de que las diferencias entre el concepto filosófico de “mundo posible” y su adaptación a la teoría literaria sean comprendidas cabalmente y, para ello, hace hincapié en que los mundos posibles no son percibidos como “mundos” autónomos e independientes por los filósofos: la posibilidad es descrita en ese contexto como relativa a un escenario abstracto, que es desarrollado por el filósofo de acuerdo a

17 Algunos de los autores que desarrollaron el concepto son David Lewis (1973) y Saul Kripke (1980).

18 El concepto en sí es mucho más antiguo: el primero en utilizarlo en el marco de la filosofía fue Leibniz (Bettanin 2003: 1).

variados principios de probabilidad. Los teóricos de la literatura, que adoptan el concepto de mundos posibles para describir el estatus y la estructura de mundos ficcionales, separan la idea de posibilidad de toda idea abstracta de probabilidad relativa. Los mundos literarios son posibles no porque puedan ser vistos como alternativas posibles al estado de cosas real, sino porque concretizan un mundo análogo, derivado de o contradictorio respecto al mundo en que vivimos.

El realismo modal es una de las variantes de la teoría de los mundos posibles según la cual “[...] all modal possibilities we might stipulate, as well as the actual world, are equally realized in some logical space where they possess a physical existence” (Ronen 1994: 21). Los teóricos de la literatura se asemejarían a los filósofos partidarios de esta postura por el alto grado de realismo que otorgan a sus nociones de mundos de ficción. Los mundos ficcionales, entonces, no son ni pueden ser posibles porque, a diferencia de los mundos posibles de la lógica modal, pertenecen a otro orden lógico-ontológico. Finalmente, la diferencia esencial entre mundos posibles y mundos ficcionales es que son construcciones de distinta naturaleza: mientras los mundos posibles son constructos abstractos que conforman modelos de mundos alternativos, los mundos ficcionales son constelaciones concretas de objetos y no constructos abstractos (Ronen 1994: 50-51, 60). Recordemos que ya Umberto Eco señalaba que los mundos posibles de la lógica modal eran mundos vacíos, mientras los mundos ficcionales no (Eco 1979: 125). Lo que sucede es que, más allá de estas diferencias, la importancia del concepto de mundos posibles para la literatura y la teoría del arte radica en que ayudó a la reflexión ontológica y a la investigación sobre el estatus de los seres imaginarios (Ronen 1994: 74).

Luego de explayarse sobre la “posibilidad” (o imposibilidad) de los mundos de ficción, Ronen (1974: 91-96) se ocupa justamente del carácter ficcional de estos mundos, y propone al respecto un conjunto de “convenciones para la reconstrucción de mundos”:

1) Un mundo ficcional no es un mundo posible que se ramifica a partir del actual estado de cosas, sino un mundo lógico y ontológicamente paralelo al mundo concreto, un mundo *autónomo*.

2) Al entender un texto ficcional o comentar un mundo ficcional se está asumiendo la *presencia de un autor*.

3) Al asumirse que el autor es la fuente de control también se asume que es la

fuente o el centro de la coherencia del mundo ficcional.

4) La coherencia de los mundos ficcionales no colapsa cuando un mundo de tipo ficcional contiene inconsistencias o imposibilidades.

5) La incompletud es una propiedad inherente de los estados y objetos ficcionales, y no una falta susceptible de ser remediada.

6) La “accesibilidad” en contextos ficcionales se declina en dos convenciones distintas, dependiendo de si se entiende el texto de manera literal o en el sentido que tiene para la lógica. En el primer sentido, los mundos ficcionales son epistemológicamente accesibles y físicamente inaccesibles. En sentido lógico, la accesibilidad se refiere al grado de posibilidad de un estado de cosas ficcional con respecto al mundo “real”, y en ese sentido la accesibilidad de los mundos ficcionales es variable.

7) Los mundos ficcionales poseen una autonomía ontológica que no es compartida por otras posibilidades u otras versiones del mundo, pero esta autonomía con respecto al mundo “real” no excluye posibles afinidades entre ambos sistemas.

Esta serie de convenciones propuesta por Ronen resulta sumamente práctica para comprender la singularidad de los mundos de ficción y su claras diferencias con los mundos posibles de la lógica modal. Asimismo, en tanto la autonomía de los mundos ficcionales con respecto al mundo del lector y el autor es su rasgo esencial, no hay nada que impida aplicar el conjunto de convenciones a mundos paralelos dentro de la ficción. Es decir, a mundos paralelos al mundo primario del universo de ficción de una obra dada. Esto incluye, por supuesto, los relatos que ponen en escena mundos virtuales, como los que analizaremos en la segunda parte de este trabajo.

La incompletud de los mundos narrativos, mencionada por Ronen en el punto 5 de sus convenciones, es lo que los diferencia ontológicamente del mundo empírico. Roman Ingarden (1973: 246) ya había dicho, desde una perspectiva cognitivista, que en todo relato el mundo construido contiene “huecos ontológicos” o “puntos de indeterminación” (*spots of indeterminacy*). Este concepto fue luego retomado por Wolfgang Iser (1978: 70) para su definición del texto como un objeto incompleto cuyos huecos e indeterminaciones piden ser completados por el lector. Como explica Alan Palmer (2004: 34), estos huecos o puntos de indeterminación son lo que diferencia la combinación de relato y discurso que constituye el texto del mundo del relato. Por lo tanto, continúa, la ficción es necesariamente incompleta y está llena de

espacios en blanco (*blanks*) en los que no se dice nada sobre el mundo del relato y de huecos en los que se dice algo pero no todo.

La lógica de tales huecos es explicada por Paul Werth en su libro *Text Worlds*. El concepto de “mundos textuales” es más amplio que el de “mundos ficcionales” pero lo incluye. Werth (1999: 7) define al mundo textual como un “espacio mental”, “una construcción mental permanente”, recurriendo al concepto de Fauconnier (1984: 9). Los mundos textuales, continúa Werth, son escenarios conceptuales que contienen sólo la información necesaria para dar sentido al conjunto de enunciados al que corresponden. Por supuesto, la naturaleza de estos huecos variará, y algunos serán temporarios, como por ejemplo la identidad del asesino en un policial, mientras otros serán permanentes (Palmer 2004: 34). Lubomir Doležel explica que el significado de todo texto es un compuesto de componentes semánticos abiertos y encubiertos, y que los huecos pueden corresponder a aquello que está implícito por el tipo de mundo construido, y que la presuposición es un elemento esencial en la construcción y reconstrucción de mundos ficcionales¹⁹ (Doležel 1998: 172-175). Esto se corresponde con el “principio de separación mínima” de Marie-Laure Ryan (1980: 403), que establece que, cuando interpretamos un mensaje que concierne a un mundo paralelo (*alternate world*), como sería todo mundo ficcional, reconstruimos ese mundo haciéndolo lo más cercano posible a la realidad que conocemos.

El carácter incompleto del mundo de la historia es una evidencia, debido simplemente al carácter finito de las palabras que componen el relato, que nunca alcanzarán para enumerar cada hecho posible en el mundo ficcional. Elementos fácilmente comprobables en el mundo empírico o real, como el color de los ojos de una persona, pueden perfectamente estar indeterminados en el mundo del relato (Palmer 2004: 198-199); el lector se contentará con dar por sentado que el personaje tiene ojos, procediendo por automáticamente por inferencia. Palmer (op. cit.:201) aclara que él no se ocupa de las consecuencias diegéticas de que las expectativas del lector se vean burladas por el desarrollo de la historia (por ejemplo en relatos de ciencia ficción o *fantasy*, que en inglés puede recubrir lo fantástico), pero estas presuposiciones por parte del lector pueden cumplir un rol esencial en la construcción del relato y en la narración. Así, en *The Walter Syndrome*, de Richard

19 El ejemplo más claro de hueco por información implícita sería todas las acciones fisiológicas de un ser humano que suelen quedar afuera en numerosos relatos.

Neely (1970), sólo al final de la novela el lector se da cuenta de que dos personajes son en realidad uno solo, el narrador-personaje, que se revela esquizofrénico. La presencia de un narrador poco confiable es típica tanto de relatos en los que sorprender al lector juega un papel central (diversos tipos del policial, por ejemplo) como de formas literarias en las que la indeterminación ontológica es crucial. Es el caso de lo fantástico, y también de las novelas que analizaremos en la segunda parte.

La cuestión de la reconstrucción del mundo del relato es evidentemente esencial en toda narración, pero especialmente para aquellas en las que el mundo de la diégesis se aleja del mundo empírico y se presenta como distinto, ya sea por la construcción del cronotopo o porque las reglas de funcionamiento (presencia de lo sobrenatural, por ejemplo) son o parecen distintas. Los huecos son cruciales en esta construcción/reconstrucción, específicamente si tienen que ver con la naturaleza (con la ontología) del mundo construido como es el caso de los relatos de duda ontológica. Esto se hace aún más evidente si tomamos el ejemplo de la forma de narración (visual) en la que lo esencial sucede justamente en ese hueco: la historieta/tebeo/cómic. Scott McCloud (1993: 65-69), autor de *Understanding Comics*, dedica el tercer capítulo, “*Blood in the gutter*” (“Sangre en la canaleta”), a la importancia de la elipsis en la historieta. Sucede que la narración en historieta, construida tradicionalmente por una sucesión de viñetas, sólo puede tener lugar dando sentido a los espacios blancos intersticiales, que en inglés reciben el evocador nombre de *gutter*, “canaleta”. En efecto, es ahí donde todo ocurre: la acción es construida por el lector, que anima y completa mentalmente las imágenes inmóviles. Este “arte invisible”, para retomar la definición que pone McCloud en el subtítulo de su libro, que requiere ver lo que no existe, resultaría entonces particularmente fértil para lo fantástico, donde lo imposible se manifiesta. Así se expresa por ejemplo Jean-Paul Gabillet (2001) en su artículo “*Fantastique bande dessinée*” (“Fantástica historieta”), donde escribe:

[...] las diversas expresiones que encontramos a modo de metáforas calificando ciertas formas tomadas por lo fantástico –lo intersticial, “ni lo uno ni lo otro”, la subversión, lo indecible, lo inestable, lo heterogéneo, lo híbrido, la ruptura, etc.- tienen todas la particularidad de aplicarse prácticamente sin esfuerzo de abstracción a la forma de expresión mixta que nos ocupa. Porque el carácter mixto parece ser el principio primero de la historieta: entre escrito e imagen, racional y afectivo, realismo y fantástico (la traducción es nuestra).

Podría pensarse que, a pesar de esta similitud estructural, la obligación de mostrar de la historieta, como medio visual, chocaría con la “negatividad” de lo fantástico,

que se define a partir de lo que no es y no tiene, por definición, forma precisa. Charles Grivel (1992: 30-32), de hecho, define lo fantástico como “una actividad imaginaria [que] combina, desplaza y representa a partir de figuras negativas no satisfactorias lo que se trata de pensar” (la traducción es nuestra). Jan Baetens (2001), argumentando en este sentido, señala la diferencia entre lo fantástico literario y lo fantástico historietístico, diciendo que

[...] el medio visual que es la historieta no puede engañar tan hábilmente como la literatura debido a las exigencias de la mirada: mientras que los textos más logrados son a menudo los que optan por un enfoque oblicuo, evitando la descripción de lo que los personajes ven [...], la historieta no dispone de este mismo lujo (Baetens 2001; la traducción es nuestra).

Como la imagen no dispone de un equivalente del acto verbal de la negación y el dibujo debe o esconder o mostrar, continúa Baetens, el interés mayor de lo fantástico en historieta consistiría precisamente en lo que está mostrado a pesar de todo. El único problema del argumento de Baetens, que es muy interesante, es establecer una suerte de escala de dificultad de lo fantástico, que tendría al tebeo en un escalón superior. En realidad alcanza con plantear la cuestión en términos de singularidades de manifestación de lo fantástico en la narrativa (escrita) y en la narrativa dibujada, indiscutible al tratarse de lenguajes distintos. Además, si bien es cierto que la fertilidad del tebeo para lo fantástico u otras formas de ficción no mimética no radica en el no mostrar, en la posibilidad del fuera de cuadro (que por otro lado el cine también permite), lo central es que la lógica misma del lenguaje historietístico²⁰ abraza la hibridez propia del género que señalaba Gabillet. Por otro lado, la historieta está obligada a mostrar sus condiciones de producción —muestra a la vez la secuencia y el montaje en la página de esta secuencia, al mismo tiempo que el dibujo denuncia implacablemente la mano del dibujante (Massola 1969: 87)—, por lo que la ilusión de realismo se ve constantemente traicionada²¹. Además, una narración establecida sobre una continuidad partida constituye un paralelo casi perfecto con lo fantástico, que hace también de la ruptura de una continuidad su proceso principal. De todas formas, más allá de que se trate un arte gráfica, no es en la imagen aislada donde se

20 Para una definición pormenorizada del tebeo como lenguaje, ver Groensteen 1999. El autor propone ya desde el título un “sistema de la historieta” (*système de la bande dessinée*), y la considera un lenguaje, entendiendo como tal un conjunto original de mecanismos productores de sentido (Groensteen 1999: 2-3).

21 El auge actual de la crónica periodística en historieta, desde Joe Sacco con *Palestine* (London, Jonathan Cape, 2003) a Guy Deslisle con *Chroniques Birmanes* (Ligugé, Delcourt, 2007) permitiría abordar la cuestión del realismo desde otra perspectiva, pero eso excede nuestros objetivos aquí.

manifestará lo fantástico, sino en su articulación en el seno de una narración. Sin historia, sin relato, no hay manera de interpretar si lo que vemos implica una manifestación de lo imposible o no. En ese sentido, lo fantástico se manifestará siempre del mismo modo: a través de un relato.

Siguiendo con las cuestiones ligadas a una ontología de los mundos de ficción, consideremos ahora los aportes de Félix Martínez Bonati (1992: 117), quien propone los principios fundamentales de la constitución de los mundos ficcionales:

1) Una obra literaria de ficción presenta una vista imaginaria del mundo (nuestro mundo).

2) Los acontecimientos que tienen lugar en esta “vista del mundo” corresponden a uno o más (generalmente uno solo) “sistemas de realidad” (conjuntos de leyes de posibilidad, probabilidad y necesidad). Un mundo ficticio, explica Martínez Bonati, es la totalidad virtual determinada por uno de estos “sistemas de realidad”.

3) Todos los sistemas ficcionales derivan de un “no sistema de grado cero”, la experiencia cotidiana, con la cual contrastan, ya sea sutil o claramente.

Estos principios le sirven a Martínez Bonati (1992: 125-126) para proponer una división sistemática por rasgos antagónicos de los mundos ficticios. Así, según contengan uno o más sistemas de realidad, estos mundos serán *unirregionales* (internamente homogéneos) o *plurirregionales* (internamente heterogéneos). Según permanezcan o no en compartimentos estancos, serán o bien *puros* o bien *contaminados*. Los mundos contaminados se mezclarán con otras regiones o sistemas; la contaminación puede ser o bien *intertextual* o *intratextual*. En este último caso se trata de una “colisión intratextual” de sistemas actualizados en la obra. Los mundos también pueden ser *fantásticos* o *realistas*, según el grado de contraste con el mundo empírico. Señalemos que Martínez Bonati cae aquí en el uso popular de fantástico como sinónimo de “no mimético” (mientras que en general utiliza el término para referirse al género literario), lo cual oscurece un poco la comprensión del cuadro. Por último, los mundos puede dividirse entre *estables* (definitivos), como en el caso de un narrador autorial tradicional, o *inestables* (revocables).

Martínez Bonati proporciona a continuación una serie de ejemplos de la aplicación de estas categorías, entre los que se encuentra lo que Todorov denomina “literatura fantástica”, que estaría mayoritariamente constituida por relatos unirregionales, de

región contaminada por juego interno, de base realista e inestable. El hecho de que la contaminación sea de naturaleza intratextual (esto es, que sea un elemento de la diégesis) resulta fundamental es lo que produce la duda (en el personaje y en el lector) sobre los eventos extraños del relato tan cara a Todorov; lógicamente, la inestabilidad también está problematizada en el relato. El tipo de obras dentro de la ciencia ficción que nos interesan, centradas también en la duda ontológica, presentan importantes puntos en común con esta descripción, y evidentemente también divergencias. Por lo pronto, en tanto que ciencia ficción, se tratará de obras no realistas, en el sentido estricto de que se tratará de relatos que suceden en un mundo que no es ni pretende ser el mundo “real” (puede ser un mundo que pretende ser el futuro o un presente paralelo del mundo del autor). Por otra parte, y como veremos luego, los relatos de ciencia ficción (y esto más allá del énfasis puesto en la problemática ontológica) se han convertido en una especialidad de los relatos plurirregionales, en los que pueden coincidir distintos sistemas de realidad (los “mundos paralelos” son, de hecho, un tema típico de la ciencia ficción). Pero más allá de las diferencias, esenciales en cuanto atañen a la especificidad de ambas formas literarias, es importante considerar aquellos puntos en común (hasta ahora no muy tomados en consideración) que permiten reunir a la literatura fantástica y al tipo particular de ciencia ficción a la que nos referimos en la macrocategoría de *relatos de duda ontológica*. Para esto puede ser útil reflexionar sobre la idea de “posibilidad” en los mundos posibles.

Raymond Bradley y Norman Swartz (1979: 6), a quienes los “mundos posibles” les interesan desde el punto de vista lógico y filosófico, señalan que las leyes naturales son sólo un caso específico de órdenes posibles, válidas en el mundo real y en los “físicamente posibles”; pueden concebirse entonces otros órdenes, otros mundos, que no se rigen por ellas. Aunque, como ya se señaló antes, el concepto no puede ser extrapolado directamente a la literatura, habida cuenta de las diferencias entre “mundo posible” (en el sentido que le da la lógica modal) y mundo ficcional, lo que postulan Bradley y Swartz ayuda para entender el funcionamiento de mundos no (directamente) miméticos como el de la ciencia ficción. En efecto, puede pensarse a los mundos de la ciencia ficción como construcciones en las que lo posible y lo imposible difiere de lo que sucede en “nuestro” mundo, aun cuando los eventos imposibles se justifiquen por medio del discurso científico. De todas formas, más allá de esas diferencias, lo importante es que es el carácter dominante del discurso lógico-

científico lo que da pie, como en la literatura fantástica, a la profunda perturbación del personaje (y del lector) cuando sucede algo que escapa a las leyes del mundo de la diégesis (o a lo que el personaje creía que eran esas leyes).

El género fantástico y la ciencia ficción ontológica confrontan al sujeto con lo imposible, en un choque que no se cierra con la aceptación o el aprendizaje de nuevas reglas. Al final del relato el personaje (y el lector) no pueden decir “esto era así”; si algo se afirma en el relato y para el mundo de la diégesis es la imposibilidad de la resolución de la incertidumbre. Se trata de relatos en los que prima el no saber, que destruyen certidumbres sin buscar reemplazarlas. Son relatos que instalan la duda de los personajes sobre el mundo en el que viven, en los que la postulación de lo posible y lo imposible sirve para producir el efecto de duda y sorpresa cuando esas reglas de rompen. El de lo fantástico es un mundo cuyas leyes de posibilidad oscilan constantemente entre las del mundo natural y el sobrenatural, sin optar por ninguno; un mundo, como señala Doležel (1997a: 82), híbrido, pero cuya hibridación es problemática y no produce ninguna síntesis superadora. El universo de la ciencia ficción ontológica, por su lado, un mundo en el que los acontecimientos aparentemente imposibles son producto de la ciencia y en ningún caso de la magia, también sumerge al personaje y al lector en la duda ontológica, pero los órdenes de existencia que colisionan ya no son el de lo sobrenatural y lo natural. En efecto, el conflicto se da entre lo concreto y lo virtual (concepto que desarrollaremos más adelante), entre lo verdadero (si se entiende por verdadero lo material, como lo entienden en su mayoría los personajes de esas ficciones) y lo ilusorio. Lo que cambia es el contexto y la naturaleza de la irrupción que perturba lo que se reconoce como posible o imposible en el mundo de la ficción. La constante es que tanto la literatura fantástica como la ciencia ficción ontológica abarcan relatos que exploran la angustia ontológica de los personajes frente a eventos que perturban su percepción de lo real.

En general, los teóricos que estudian la aplicación del concepto de “mundos posibles” a la ficción tienden a coincidir en la descripción general y en las categorías utilizadas, tomadas a su vez de la versión original del concepto, proveniente como ya se dijo de la lógica modal. Así, en *Heterocosmica*, el libro en el que Lubomir Doležel condensa un trabajo de décadas sobre los mundos ficcionales, vamos a encontrar varios conceptos importantes que ya habíamos mencionado al ocuparnos de Ronen, entre ellos el de *accesibilidad* (Doležel 1998: 20-21). Si Ronen decía que los mundos

ficcionales eran epistemológicamente accesibles, Doležel se ocupará más del *canal* de acceso, y dirá entonces que los mundos ficcionales son accesibles a través de *canales semióticos*. El lector, reconstruyendo mentalmente el mundo del relato, integra los mundos ficcionales a su propia realidad. Doležel explica que la semántica de los mundos posibles usa el concepto de accesibilidad para representar contactos entre mundos posibles, pero que no nos dice nada sobre cómo pueden establecerse contactos entre mundos ficcionales y personas reales²². Para solucionar esto, Doležel recurre a la semiótica.

Antes de continuar con el concepto de mundos posibles y su aplicación a la ficción, nos parece importante detenernos en la especificidad de su relación con la ciencia ficción, que se singulariza por la importancia del concepto de “posibilidad” en esta forma literaria. Como se dijo más arriba, la ciencia ficción es impensable separada de un discurso de verosimilitud científica, que justifique los aspectos digamos “no realistas” del mundo de la ficción. Todos sus temas y motivos tienen alguna relación con la ciencia y el pensamiento científico o al menos filosófico y especulativo. Todo eso lleva a la particular situación de que la ciencia ficción sea una forma literaria que crea mundos posibles (en el sentido en que pueden serlo los mundos ficcionales y que ya tratamos más arriba), *explicitando y problematizando su condición de posibilidad*, más aún cuando se trata de obras que ponen en escena mundos o universos paralelos. La operación que realiza la ciencia ficción sobre el concepto de mundo posible al incorporarlo a su arsenal temático es doble: no sólo lo *literaturiza*, lo vuelve literatura, sino que también lo literaliza; los abstractos mundos posibles de la lógica y de la teoría son una posibilidad concreta en la ciencia ficción. Cabe aclarar, de manera más general, que esta literalización de la creación de mundos que toda ficción lleva a cabo más allá de su adscripción genérica es un rasgo que se extiende a todas las ficciones y géneros que suceden en mundos explícitamente no miméticos. Así, si todos los textos ficcionales son, como escribe Doležel (1998: 24), textos constructores de mundos, los relatos pertenecientes al terreno de la ficción distanciada lo son de manera literal.

Algo similar ocurre con la *accesibilidad*: los mundos paralelos de la ciencia ficción son, intradiegeticamente, *concretamente* accesibles, y no sólo de manera epistemológica

22 El autor habla de “actual persons”; en la traducción al español nos vemos obligados a traducir *actual* por “real”, que tiene el inconveniente de dejar los mundos posibles del lado de lo “falso”. Esto desproblematisa de manera extrema la cuestión de la realidad de los mundos “otros”, justamente uno de los temas centrales de las ficciones en que aparecen mundos paralelos.

o semiótica. Hablamos de acceso concreto en el sentido de “real” dentro de la ficción, pero no necesariamente físico, debido a que en muchos casos es la mente de los personajes lo que viaja al mundo paralelo. Que no sea físico, por otra parte, no lo hace menos real, de ahí el horror experimentando por los personajes, que se sienten prisioneros de un mundo al que no reconocen como el “verdadero” mundo. Esto tiene un enorme peso en lo que dimos en llamar ciencia ficción ontológica, en la que la accesibilidad (el pasaje de un mundo a otro) ocupa un lugar central de la trama. La relación entre el concepto de mundos posibles y la ciencia ficción muestra poseer, al menos, un doble nivel: la ciencia ficción, o una de sus variedades, aparece no sólo como un interesante campo de aplicación de la teoría, sino también como su fantasma textual.

Continuando con el análisis de la construcción de los mundos ficcionales, Doležel (1998: 96-97) afirma que la gran mayoría de las historias son generadas en lo que llama “mundos multipersonales” (*multiperson worlds*), ya que la semántica de la narrativa es, en su núcleo, una semántica de la interacción. Para Alan Palmer (2004: 220) el rol de los grupos en la narrativa también es central, ya que la mayor parte de las novelas tratan de conflictos entre individuos y los grupos sociales a los que pertenecen²³. Doležel (1998: 114) se ocupa luego de los diferentes sistemas modales que entran en juego. Sin postular que se trate de un número cerrado, Doležel elaborará un esquema de 4 sistemas modales, respectivamente alético, deóntico, axiológico y epistémico. A cada uno correspondería un trío de cuantificadores lógicos: posible, imposible y necesario (denominados operadores M) para el sistema modal, permitido, prohibido y obligatorio (operadores P) para el sistema deóntico, bueno, malo e indiferente para el sistema axiológico y conocido, desconocido y creído (operadores K) para el sistema epistémico. La mayor o menor importancia atribuida a los distintos sistemas modales, sigue Doležel, contribuirá a darle una forma definida a un mundo ficcional, y los diferentes géneros o formas literarias hacen énfasis en uno u otro sistema. Los relatos centrados en un misterio (como lo son en parte los de la literatura fantástica y los de lo que llamamos “ciencia ficción ontológica”) hacen énfasis en el sistema epistémico, y ponen en escena lo que Doležel denomina “búsqueda epistémica” (*epistemic quest*). Citando el artículo de John Rutherford (1975:

23 Las novelas de Dick que analizaremos aquí son casi un ejemplo literal de estas afirmaciones. Como veremos luego, la oposición entre la realidad colectiva y la realidad individual o solipsista es un motivo recurrente en su obra.

177-212) “Story, Character, Setting and Narrative Mode in Galdos’s *El amigo Manso*, Doležel (op. cit.: 126) distingue tres etapas en el enigma: su aparición, su intensificación a través de una serie de respuestas parciales y dudosas y su solución. Mientras algunos géneros, como la *detective story*, proponen soluciones simples, definitivas y absolutas, otros pueden sugerir una pluralidad de respuestas. El ejemplo que se proporciona de esto último es la novela psicológica, pero no sería descabellado incluir la literatura fantástica o la ciencia ficción ontológica dentro de los relatos de búsqueda epistémica con resolución ambigua.

Marie-Laure Ryan²⁴, en su artículo “Mundos posibles y relaciones de accesibilidad: una tipología semántica de la ficción” (1997: 183), también se centra en la problemática de la accesibilidad. Lo interesante de su posición es que parte de la consideración de que un texto proyecta un universo completo y no sólo un planeta aislado, y que por lo tanto deben distinguirse dos dominios de las relaciones entre los mundos. Por un lado, el dominio “transuniversal” de las relaciones del “mundo real” (de aquí en adelante, MR) con el “mundo real textual” (MRT, el mundo real intradieгético); por otro, el dominio intrauniversal de las relaciones del MRT con sus propias alternativas, los “mundos reales textuales alternativos” (MRTA). Lo que singulariza el análisis de Ryan con respecto a los del resto de los autores que se ocupan de la accesibilidad es este segundo corpus de relaciones, que determina la configuración interna del universo textual. Las relaciones intrauniversales, sigue Ryan, son las que permiten que los miembros del MRT viajen mentalmente por su propio sistema de realidad. El “viaje mental” cobra una importancia especial en el marco de las novelas que analizaremos más adelante, en las que éste deja de ser una metáfora: en las novelas de Dick y de otros autores que se analizarán, las mentes de los personajes viajan efectivamente entre diferentes universos. Una vez más, se hace efectiva aquí la “literalización” a la que hacíamos referencia más arriba.

Ryan también señala que un haz de relaciones de accesibilidad no siempre alcanza para categorizar el mundo real de un universo textual dado. Por ello presenta también algunos casos particulares posibles (op. cit.: 196), entre ellos el de la ontología “dual”

24 En su libro *Narrative as Virtual Reality*, Ryan (2001: 91) proporciona una definición de “mundo” de suma utilidad y aplicabilidad, en cuatro puntos: 1) es un conjunto interconectado de objetos e individuos; 2) es un medio ambiente habitable; 3) constituye una totalidad razonablemente inteligible para observadores externos; 4) es un campo de actividad para sus miembros.

o “separada”²⁵, en que lo real se divide en dominios que obedecen a leyes diferentes. Ryan cita como ejemplo novelas de Kafka como *El proceso* o *El castillo*, en las que se enfrentarían lo sagrado con lo profano y lo visible con lo invisible, pero esa oposición entre órdenes de existencia parece igualmente válida en el caso de la ciencia ficción ontológica, que confronta lo virtual con lo concreto o material (identificado esto último como lo “real”). Estos dominios opuestos, sigue Ryan, no serían mundos posibles alternativos sino “territorios complementarios dentro del mundo central”. Otra vez, esto es aplicable a la CF ontológica: en el carácter de “mundo secundario” de los mundos virtuales de las obras en cuestión, creados o dominados por alguna entidad del MRT, se fundamenta el deseo de escapar de ellos que manifiestan los personajes.

En su descripción de los diferentes tipos de relaciones intrauniversales, Ryan (1997: 199-202) tiene por supuesto en cuenta las características semánticas de los diferentes géneros en cuestión, entre ellos el género fantástico. La autora sostiene que a lo largo del texto fantástico se verifica un progresivo alejamiento entre MR y MRT y entre MR y los mundos epistemológicos de los personajes (entendiéndose por esto la imagen mental que se forma del MRT), que pasan a estar más en coincidencia con el MRT. Así formulada, esta afirmación sólo sería enteramente aceptable para lo que Todorov llama “fantástico maravilloso”, una configuración del relato que anula la duda fantástica en beneficio de la estabilización de un universo donde la magia es real, como en la *fantasy*. Ryan, sin embargo, vuelve a ponerse en sintonía con Todorov al decir que el texto fantástico crea una incertidumbre epistémica, haciendo que la relación MR/MRT sea al menos temporalmente indeterminada en lo que respecta a las leyes naturales de los mundos comparados. Pero lo que resulta claro en el análisis de Ryan es que el efecto fantástico, la duda ontológica, resulta del conflicto entre la imagen del MRT que se hace el personaje y el MRT en sí, más allá de parecidos y diferencias entre MRT y MR. Es por eso que el efecto fantástico puede perfectamente transponerse a los universos construidos por la CF ontológica, en los que la distancia entre MR y MRT nunca se pone en duda.

Alan Palmer (2004: 33-34), a quien mencionábamos antes, aborda desde el cognitivism la teoría de los mundos posibles, reconociendo su aporte a la narratología, especialmente en lo referido al acceso a los mundos ficcionales. Su tesis

25 Ryan está citando a Pavel (1986).

es que los principales canales semióticos por los que el lector accede a los mundos ficcionales son los que gobiernan su comprensión del funcionamiento de las mentes de los personajes. Una vez que esto ha sido establecido, pueden establecerse entonces diferencias entre los conjuntos de instrucciones característicos de varios géneros y subgéneros como la novela psicológica y el *thriller*. Palmer (op. cit.: 205) aborda el funcionamiento de las mentes ficcionales en tres aspectos: la relación entre pensamiento y acción, el pensamiento compartido, grupal o “intermental”, y lo que llama “narrativas doblemente imbricadas” (*doubly embedded narratives*), las representaciones de las mentes de los personajes contenidas en las mentes de otros personajes. Con respecto al “pensamiento intermental”, Palmer (Ibíd.: 224-231) lo define como la suma de las conciencias individuales e intramentales, cuyo resultado es en general más que la suma de sus partes²⁶. Para dar un ejemplo de narrativas doblemente imbricadas, Palmer cita un fragmento de *The Fortunes of Nigel*, de Sir Walter Scott (1822: 134), en el que el protagonista anticipa su encuentro con el rey, anticipando mentalmente el diálogo. En tanto “mente” funciona como sinónimo de “personalidad” y de “identidad” en el texto de Palmer, la cuestión de la eventual divergencia entre la identidad autopercebida y la percibida por los otros puede verse claramente como una típica problemática dickiana. En numerosas obras, Dick pone en escena personajes que piensan ser humanos pero en realidad son o pueden ser robots o réplicas sintéticas. Probablemente su novela más conocida sobre esta temática sea *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Dick 1968).

En *Lector in fabula*, Umberto Eco (1979: 123-133) desarrolla el concepto de mundos posibles en el contexto de la semiótica textual, y empieza por establecer las particularidades del uso del término en esa disciplina con respecto a lógica modal. La primer diferencia, esencial, radica en que los mundos posibles de la semiótica textual no serían, como los de la lógica modal, mundos vacíos, sino mundos llenos o “amueblados”. Mientras el concepto de mundo posible es una metáfora en la lógica modal, para la semiótica textual debe funcionar como una representación estructural de actualizaciones semánticas concretas. Eco comienza por proporcionar una definición comúnmente aceptada sobre la lógica de los mundos posibles: un mundo posible es un estado de cosas expresado en un conjunto de proposiciones, y consiste

26 Como hemos dicho, diversas novelas de Dick literalizan muchas de las problemáticas aquí analizadas. *Eye in the Sky* (Dick 1957) y *A Maze of Death* (1970) -que analizaremos en la segunda parte-, por ejemplo, muestran mundos virtuales contruidos por un grupo de individuos.

en un conjunto de individuos que poseen propiedades; algunas de estas propiedades son acciones, lo que hace que un mundo posible pueda ser visto como un *curso de eventos*. Otras definiciones lo comparan con una “novela completa”, un conjunto de proposiciones cuya modificación lo vuelve inconsistente; cada mundo posible, entonces, tendría su propio “libro”, formado por el conjunto de proposiciones que constituyen dicho mundo. Un mundo posible es, entonces, un “constructo cultural”, pero desde una perspectiva constructivista el mundo “real” de referencia también lo es. La reacción del lector con respecto a lo mimético o antimimético de un relato, dice Eco, dependerá de los datos que compongan nuestra enciclopedia del mundo “real” de referencia. Este énfasis en la percepción apunala nuestra hipótesis de que el “efecto fantástico” que Todorov describe es una cuestión de percepción y no se limita a un mundo “como el nuestro”. Para que haya efecto fantástico alcanza con que las expectativas de lo posible se vean vulneradas en términos intradieгéticos.

En este *racconto* de diversas aproximaciones sobre el concepto de mundo posible (y de mundo ficcional) aplicado a la literatura, es imposible dejar de lado el aporte de Tomás Albaladejo Mayordomo, que en *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa* propondrá tres tipos de modelos de mundos²⁷: verdadero, ficcional verosímil y ficcional no verosímil (Albaladejo Mayordomo 1986: 58-62). El primer tipo, al que corresponderían los modelos de mundo cuyas reglas son las del mundo real “objetivamente existente”, sería el modelo de mundo para la producción de textos “de lengua común”, por ejemplo, históricos o periodísticos. El segundo tipo correspondería a los modelos de mundo cuyas reglas no son las del “mundo real objetivo” pero están construidas de acuerdo a ellas; las estructuras de conjunto referencial producidas no son parte del mundo real objetivo pero podrían serlo, ya que respetan sus leyes de constitución semántica. El tercer tipo, por último, al que corresponderían los modelos de mundo cuyas reglas no son las del mundo real objetivo y además las trasgreden, sería el tipo de modelo de mundo por el que se rigen los textos literarios de “ficción fantástica²⁸”. Las estructuras de conjunto referencial producidas no son ni podrían ser parte del mundo real objetivo, ya que no cumplen sus leyes de constitución semántica. Por supuesto que la relación entre tipo

27 La definición de mundo que utiliza Albaladejo Mayordomo es la de Wittgenstein (1973: 101): “El mundo está completamente descrito por la especificación de todas las proposiciones elementales más la indicación de cuáles son verdaderas y cuáles falsas”.

28 Albaladejo Mayordomo se refiere por este término a la ficción distanciada.

de modelo de mundo y tipo de texto es mucho menos rígida, aclara Albaladejo Mayordomo: el tipo de modelo de mundo dependerá del nivel semántico máximo; esta relación está regida por la *ley de máximos semánticos*. El tipo de modelo de mundo de un texto dado será el de los elementos semánticos de mayor tipo presentes en dicho texto. Para dar un ejemplo consecuente con nuestro corpus, podemos decir que las novelas de ciencia ficción poseen una estructura de conjunto referencial con elementos semánticos de modelos de mundo de tipo 1, 2 y 3, y que por ende el modelo de mundo utilizado es de tipo 3.

Por “mundo” Albaladejo Mayordomo (1986: 70-72, 124, 135) entiende, siguiendo a Wittgenstein, “realidad”, existente y constatable objetivamente o no. Un texto puede describir secciones del mundo, lo que crea la categoría teórica de submundo. La configuración del submundo dependerá en gran medida de la actitud activa (la experiencia del mundo como configuradora de submundos) de los individuos incluidos en ese conjunto referencial. Por ende, una estructura de conjunto referencial tendrá tantos submundos como individuos. En la poética de Philip K. Dick, cuyas obras analizaremos en la segunda parte del presente trabajo, estos submundos se corresponden con los “mundos subjetivos”, la visión del mundo de los personajes de sus obras. Cada uno de estos “mundos de individuo” puede ser dividido en submundos: submundo real efectivo, submundo deseado, submundo temido.... La introducción del concepto de submundo trae aparejadas restricciones a la ley de máximo semánticos: los elementos semánticos presentes en submundos imaginarios (como sueños o alucinaciones) no afectan el tipo de modelo de mundo. El sistema de mundos del texto narrativo está entonces constituido por los mundos de los diferentes personajes, por los submundos que los componen y por sus interrelaciones. Las relaciones entre los mundos pueden ser de dos tipos: de complementariedad o apoyo por un lado, y relaciones de tensión por otro. Las primeras se dan entre mundos o submundos que no presenten entre sí contradicciones funcionales; las segundas entre mundos funcionalmente incompatibles.

Albaladejo Mayordomo (op. cit.: 137-141) se ocupa también de la macroestructura del texto narrativo, distinguiendo entre el plano de la fábula²⁹ y el del sujeto. El

29 “[...] el conjunto de hechos referidos por el texto e incorporados al mismo” (Albaladejo Mayordomo 1986: 113).

primero es resultado de operaciones de macrosintaxis de base y el segundo de operaciones de macrosintaxis de transformación. El autor no deja de considerar el estadio de la interpretación narrativa por parte del lector, que va reconstruyendo la armazón de mundos del nivel macrosintáctico de base y que en muchos casos no poseerá completamente el sistema de mundos del texto hasta el fin de la lectura. Esto es justamente lo que sucede en la literatura fantástica y en la ciencia ficción ontológica, y lo que permite crear y mantener el efecto fantástico. Utilizable con todo tipo de texto, la teoría de Albaladejo Mayordomo cobra un sentido particular si se la aplica a obras en las que el concepto de mundo se literaliza y cuyo relato presenta niveles de realidad (mundos) en conflicto. Así, las novelas de Dick que estudiaremos son claramente narraciones con mundos y submundos con relaciones de tensión, a un punto tal que esa tensión es el eje mismo del relato.

Pero no podemos terminar este apartado sin ocuparnos de un concepto que hemos venido usando, que es el de ficcionalidad. Para ello es sumamente útil el artículo de Benjamin Harshaw (1984: 229-230) “Fictionality and Fields of Reference”, que ofrece una primera definición de “ficción” como un lenguaje que ofrece proposiciones que no reivindican la condición de verdad en el mundo real. Es en ese sentido que Searle (1979: 60) opone los enunciados ficcionales a los “serios”, definiendo a los primeros como “no serios”, estableciendo un vínculo entre ficcionalidad y compromiso con la verdad de una proposición. Harshaw acuerda con Searle en que el novelista, cuando dice que “está lloviendo afuera”, no pretende que esté lloviendo en un “afuera” de eso que escribe. Pero, prosigue, el valor de verdad de una proposición sólo puede ser juzgado dentro del marco de referencia específico en el que se inscribe. En el caso de una obra literaria, continúa, no se trata de frases o proposiciones que estén aisladas, sino que funcionan dentro de un *campo de referencia interno* o CRI (*Internal Field of Reference, IFR*), una red de referencias interrelacionadas de diversos tipos: personajes, eventos, situaciones, ideas, diálogos, etc. Harshaw (Ibídem: 230-232) entiende por “marco de referencia” o MR³⁰ “todo continuo semántico de dos o más referentes al que uno pueda referirse” (la traducción es nuestra). Puede tratarse de una escena en un tiempo y un espacio determinados, un personaje, una ideología, un estado de ánimo, un estado de cosas, una trama, una

30 Debido a que en inglés “marco” (*frame*) y “campo” (*field*) tienen la misma inicial, Harshaw recurre al uso de mayúsculas y minúsculas para diferenciar los acrósticos (*rf* y *RF*). No mantendremos ese uso, innecesario en la traducción de los términos al castellano.

política, una teoría, el psicoanálisis, el viento en los árboles en otoño, las montañas de Córcega, etc. Pueden distinguirse varias clases de CRI. Un marco de referencia puede estar presente o ausente para los interlocutores; si está ausente, puede ser conocido o desconocido para el oyente. Puede ser “real”, una escena concreta en el tiempo y el espacio, o “ideal”, una teoría o un concepto abstracto. Puede tratarse de una situación típica (“otoño”) o muy específica, con fecha, hora y lugar. Puede ser real, hipotético o ficcional, ya que su estatus ontológico no es importante para la semántica: es todo aquello de lo que podemos hablar. Un campo de referencia (CR), por su lado, es un amplio universo que contiene una multitud de marcos de referencia entrecruzados e interrelacionados muy diferentes; los mundos diegéticos de obras literarias, como el “mundo” (las comillas son de Harshaw) de *Guerra y paz* de Tolstoi, son un ejemplo de CR. Lo interesante de los textos literarios, sigue Harshaw, es que construyen su propio CRI en el mismo acto de referirse a él, y usa la metáfora de construir un bote mientras se navega en él; la obra literaria, en resumen, construye su propia “realidad” (las comillas siempre de Harshaw) al describirla.

Harshaw (1984: 243) explicita luego su preferencia por el término “campo de referencia interno” por sobre los de “mundo ficcional” o “mundo posible”, señalando que el primero permite crear un vínculo entre el mundo proyectado y la referencia lingüística, o sea entre la ontología de la literatura y el análisis del lenguaje. El término también le permite evitar que se puedan asumir la existencia de objetos, personajes, eventos, ideas o actitudes. De todas formas, la aclaración en sí evidencia que las nociones son comparables, y así las utilizaremos. Pero hablar de obras literarias es por supuesto hablar de enunciados: Harshaw (Ibídem: 233-237) precisa que el significado de los enunciados se ve influenciado por los *principios reguladores* que dominan un texto o parte de él. La autoridad detrás del texto —el narrador o la posición de la enunciación, el tipo de texto elegido— guía nuestra comprensión y nos dice en qué sentido tomar el significado de las palabras. Una obra literaria, entonces, puede ser definida como un texto verbal que proyecta al menos un campo de referencia interno con el que se relacionan los significados en el texto. Harshaw considera que esta definición de literatura no es sólo necesaria sino además la única posible, y que es difícil sobrestimar la importancia del CRI en un texto literario, debido a que es responsable del carácter único de cada texto literario. Esta singularidad, continúa, es el resultado de la combinación de todos los aspectos

formales, convencionales y temáticos en una combinación personalizada de patrones: el mundo ficcional del texto.

Harshaw enumera a continuación cuatro características adicionales para el campo de referencia interno. La primera es que el CRI está modelado a partir de una selección de elementos del mundo humano “real”, físico y social. Esto incluye objetos, relaciones y jerarquías. Esta selección, aclara, no tiene por qué ser realista, y puede tomar una gran variedad de formas alternativas. La segunda característica del CRI es que es un objeto semiótico multidimensional más que un mensaje lineal, por lo que presenta un conjunto de patrones heterogéneos: eventos, personajes, ámbitos, ideas, espacio-tiempo, situaciones sociopolíticas, etc., interactuando entre sí y con otros patrones textuales no semánticos (de estilo, de segmentación, etc.). En tercer lugar, además de personas y otros referentes ficcionales únicos, los CRI usan referentes o marcos de referencia externos a ellos, incluyendo al mundo “real” y sus diversos constructos: creencias, religiones, puntos de vista científicos, situaciones estereotípicas, formas de diálogo, etcéteras. Por último, aun cuando se base en gran medida en el mundo externo, imitándolo o usando sus referentes, el texto literario selecciona elementos recombina sus jerarquías, creando su propio campo autónomo. Estas precisiones le sirven a Harshaw para mostrar que la ficcionalidad no es una cuestión de invención, que “ficción” no se opone a “hecho”.

Como hemos visto, los diversos autores mencionados abordan los mundos ficcionales desde su carácter de construcción autónoma, al menos en lo que respecta a sus reglas de funcionamiento. Es en ese sentido que Antonio Garrido Domínguez (1996: 29-30) dirá que lo único que cabe exigirle al mundo de ficción es coherencia interna. Por eso mismo, podemos agregar, puede prescindirse del requisito todoroviano de que el mundo ficcional del relato sea “como el nuestro”: alcanzará con que sus reglas de funcionamiento sigan o pretendan seguir la lógica científica, la condición *sine qua non* para que se produzca el efecto fantástico cuando no se cumplan. Esto empezará a quedar más claro en el capítulo siguiente, donde intentaremos arrojar luz sobre las relaciones entre los diferentes géneros que se autopostulan como no miméticos.

3. Las “literaturas de lo imaginario”, ¿una categoría teórica obvia?

El concepto de literaturas de lo imaginario (*littératures de l'imaginaire*) se utiliza, en la teoría y la crítica francófonas, para englobar los géneros más alejados del principio de la mimesis. Pero resulta notable que las definiciones suelen brillar por su ausencia. Roger Bozzetto, en *Fantastique et Science-Fiction: deux littératures de l'imaginaire* (1992), realiza un análisis comparativo de la literatura fantástica y la ciencia ficción en tanto que “literaturas de lo imaginario”. Sin embargo, no proporciona una definición del concepto. El panorama se complica todavía más en la teoría en castellano, ya que no existe un consenso, ni siquiera de facto, sobre la denominación de una categoría que agrupe a formas literarias como lo fantástico, la *fantasy* o la ciencia ficción³¹. Esto no impide percibir, por supuesto, que esas formas comparten una cierta comunidad lectora y, de manera complementaria y relacionada, una identificación comercial (estos libros suelen ocupar el mismo espacio en las librerías). El rasgo común entre ellas no es difícil de identificar: todas postulan mundos en los que, de manera más o menos aislada, aparecen elementos que no tienen lugar en el mundo empírico (“real”). De todas maneras, y más allá de que estas formas literarias parezcan pertenecer a una macrocategoría cuya existencia se acepta de manera “natural”, la diferencia terminológica entre los diferentes campos lingüísticos de análisis del área tiene sin dudas consecuencias de peso. En efecto, la terminología interlingüística de las “literaturas de lo imaginario” está llena de falsos amigos y de solapamientos³² (o de ausencias lisas y llanas), que dificultan enormemente la traducción de conceptos.

Unos de los pocos autores que explicita una definición del concepto es Francis Berthelot (2006: 1), quien divide las literaturas de lo imaginario en tres géneros mayores por orden de aparición histórica: lo *maravilloso*, lo *fantástico* y la *ciencia ficción*. Los tres tendrían en particular una restricción temática: el universo ficcional descrito en cada caso no pretendería constituirse en mimesis del mundo real, sino separarse de él por medio de la introducción de uno o más elementos divergentes que exceden los límites de lo posible en ese mundo. La manera de presentar a estos géneros de Berthelot remite, aunque no lo mencione, a la definición de *ficción distanciada* acuñada por Darko Suvin (1977: 25). En sus propias palabras:

31 La categoría de “ficción proyectiva” de Fernando Ángel Moreno (2010) es una propuesta para subsanar esta ausencia.

32 Como veremos más adelante, uno de los problemas con respecto al inglés es el uso de *fantastic* como adjetivo relativo a la *fantasy* y no como equivalente de “fantástico” o *fantastique*.

La fiction peut donc se diviser selon la manière de mettre en lumière les rapports des hommes entre eux, et avec leur environnement. Si cette manière cherche à reproduire fidèlement les textures et les surfaces empiriques reconnues par les sens et par le sens commun, je propose de l'appeler *fiction 'réaliste'*. Si, au contraire, on cherche à mettre ces rapports en lumière par la création d'un cadre formel radicalement ou nettement différent -un locus spatio-temporel ou des protagonistes différents, échappant à toute vérification empirique- je propose le terme de *fiction distanciée*.

Suvin propone dividir la ficción según la manera en que las diferentes obras ponen en escena las relaciones de los seres humanos entre ellos y con el mundo que los rodea. En esto está siguiendo a Northrop Frye, cuya clasificación de las obras literarias sirve de punto de partida a la obra de muchos de los teóricos de lo que Suvin llama “ficción distanciada”.

En efecto, en *The Anatomy of Criticism*, Northrop Frye (1957: 33-34) propuso una clasificación de modos literarios centrada en el “realismo” del héroe, entendiendo por tal la relación del héroe con el hombre común. De acuerdo con dicho enfoque, los modos literarios posibles serían cinco: mítico, *romance*, mimético alto, mimético bajo e irónico. En el modo mítico el héroe es divino o semidivino, *su naturaleza* es superior tanto a otros hombres como al mundo que los rodea. En el modo del *romance*, es superior en *grado* a otros hombres y a su medio ambiente; se trata de un héroe identificado como humano, que evoluciona en un mundo en el que las leyes de la naturaleza parecen, en mayor menor medida, suspendidas. El héroe del modo mimético superior es superior en grado a otros hombres pero no al contexto, mientras el del mimético bajo no es superior ni al hombre común ni al contexto. El héroe del modo irónico, por último, es inferior al hombre común y, por ende, al lector. Los modos de Frye se articulan, entre otras categorías, con lo que él llama *mythoi* y que podríamos, por su combinatoria de rasgos de diferentes niveles, considerar como modos narrativos: cómico, *romance*, trágico e irónico. Frye (1957: 186) señala que el *romance* es la forma literaria más cercana a la fantasía compensatoria (*wish-fulfillment dream*). Esta observación es interesante, ya que otros autores como Kathryn Hume establecen una relación particular entre el *romance* y la ficción distanciada. En *Fantasy and Mimesis* (1984), Hume pretende evitar discusiones sobre géneros y otros tipos de categorías, y habla entonces de *mimesis* y de *fantasy* como dos impulsos, mimético y antimimético respectivamente, presentes en mayor o medida en toda obra literaria. La definición que proporciona dicha autora es enormemente

abarcadora: al definir la *fantasy* como “any departure from consensus reality” (1984: 21), ensancha la categoría hasta hacerla abarcar la totalidad de lo que Suvin llamaba “ficción distanciada”. Así es como puede incluir la ciencia ficción dentro de la *fantasy*, al afirmar que

I would include as a departure from consensus reality some technical or social innovations which have not yet taken place, even though they may well happen in the future: cloning of humans and utopian societies are both examples of this sort of fantasy [...]. I would embrace utopias along with allegories and science fiction as having fantastic elements, and therefore of concern in a study of fantasy (Hume 1984: 21-22).

Como se verá luego, el problema central del acercamiento de Hume es que, al igual que Rosemary Jackson, no establece diferencia alguna entre *fantasy* y *fantastique*, lo cual anula la especificidad de las teorías concebidas para una u otra categoría (ya sea la de Todorov, la de Tolkien, etc.).

Suvin, como ya se dijo, introduce el concepto de *novum* como rasgo central de la ficción distanciada, caracterizándose cada una de las formas de este tipo de ficción por un tipo particular de *novum*, o más bien por la relación del mundo de ficción con las reglas del mundo empírico del autor que la introducción de ese *novum* implica o establece. Así, dice Suvin, “Le fantastique [...] est un genre qui introduit dans un monde censé être empirique des lois anticognitives. Alors que le conte de fées ignore tout simplement les lois naturelles, le fantastique leur est contraire” (Suvin 1977: 15-16). En Todorov, como se verá luego, la manera en que el *novum* interactúa con las reglas del mundo de la ficción también es un indicador de la forma literaria en la que el texto se inserta. A Hume, en cambio, que considera que tanto *fantasy* como *mimesis* son impulsos más o menos presentes en toda obra literaria, no le interesa establecer categorías de lo que ella llama *fantasy* sino relacionar este “impulso” con las categorías más generales que ella establece. Es así como identificará cuatro “acercamientos básicos a la realidad” (ilusión, visión, revisión y desilusión), a cada uno de los cuales correspondería un tipo de literatura (Hume 1984: 55). Como estos tipos literarios pueden presentar elementos tanto miméticos como antimiméticos (que Hume llama, produciendo confusión, fantásticos), es posible encontrar en todos ellos ejemplos de ficción distanciada.

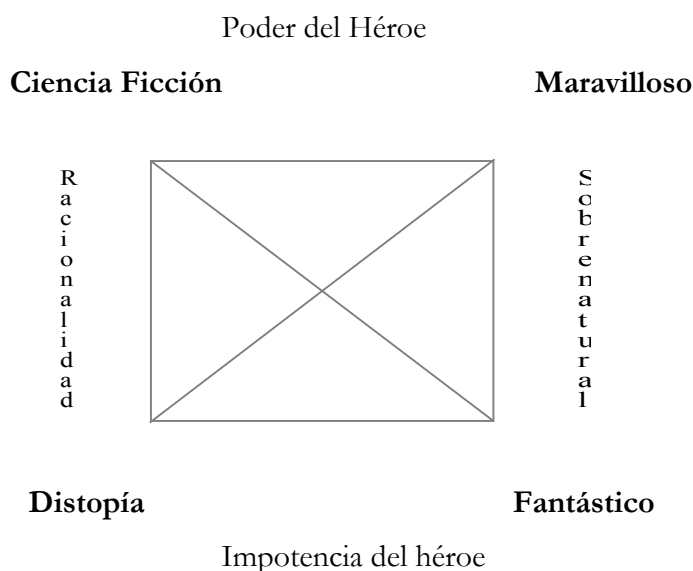
La primera categoría propuesta por Hume (op. cit.) es la de “literatura de ilusión”, que correspondería a la literatura “escapista” y que presentaría la realidad como algo aburrido, antirromántico (en el sentido vulgar de chato y poco grandioso) o

deprimente, ofreciendo en cambio “ilusiones reconfortantes”. La “literatura de visión”, por su lado, ofrece “un nuevo sentido de realidad, una nueva interpretación que puede parecer más variada o intensa que la nuestra [...]”. Las visiones de Vonnegut, Beckett y Kafka toman este acercamiento”. También incluye en esta categoría a *The Hobbit* (Tolkien, 1937) y obras de ciencia ficción de Arthur Clarke y Ursula K. Le Guin, afirmando que esos textos funcionarían como “literatura de visión” aun sin los elementos antimiméticos. La “literatura de revisión”, por su parte, propondría planes para revisar la realidad y darle forma a diferentes futuros. Se trataría de una literatura didáctica, divisible a su vez por el tipo de didactismo ofrecido; *Perelandra*, de C.S. Lewis (1943), sería un caso de didactismo cosmológico, y *1984* (George Orwell, 1949) y *Brave New World* (Aldous Huxley, 1932) de didactismo moral. Por último, la “literatura de desilusión”, contrariamente a las otras formas, plantearía que la realidad es incognoscible y se propondría dismantelar mitos reconfortantes sin ofrecer ningún reemplazo, asumiendo que todas las interpretaciones de la realidad, por improbables, carecen de valor.

El concepto de “literatura de ilusión” reviste especial interés para nuestro enfoque, ya que abarcaría géneros enteros de la ficción distanciada. Esta “literatura escapista” incluye para Hume (1984: 58, 74-78) un abanico de géneros y subgéneros: la pastoral, el relato de aventura y conquista, la novela cómica y formas “afectivas” como la *detective story*, el *thriller* y la pornografía. La literatura afectiva, dice Hume, está escrita para producir un efecto específico en la audiencia; esto incluiría el relato fantástico, las historias de fantasmas y la *horror story*. La existencia de formas literarias en las cuales el efecto pragmático deseado ocupa un lugar central está fuera de toda duda; lo que es menos convincente es que todas esas formas puedan ser consideradas como literatura escapista. La misma Hume señala, por ejemplo, que uno de los efectos buscados por el género fantástico es el de hacernos revisar nuestras nociones de la realidad. Al barrer de un plumazo géneros enteros de la ficción distanciada como el relato fantástico, Hume no hace sino caer en la tradicional separación (axiológica) entre literatura “baja” y “alta”. Sólo así puede explicarse que rescate una obra como *Through the Looking-glass* de Lewis Carroll (1871) al decidir considerarla como “literatura de desilusión”. Lo que ocurre es que la clasificación de Hume se ve amenazada por dos grandes problemas: la falta de justificación en la atribución de algunas categorías por un lado y una definición de *fantasy* que podríamos llamar

“superficial” por el otro. A Hume le alcanza con la presencia de elementos antimiméticos para hablar de *fantasy*, con independencia de su función en el texto, que podría ser perfectamente poética o paródica.

Otro de los problemas de la clasificación de Hume es que reposa en cierta medida en una interpretación del lector o el analista de la intencionalidad de la obra. Christian Vandendorpe (1993: 254-255), por su parte, evita este escollo ateniéndose (y desarrollando) puntos ya planteados por Frye. Vandendorpe, que busca encuadrar los relatos definibles como “ficción distanciada”, retoma la clasificación de Frye (1957: 33-34) del tipo de relato de acuerdo al nivel de poder (o falta de él) del protagonista, cruzándola con el eje racionalidad/irracionalidad. Queda construido así el siguiente cuadro:



La explicación que Vandendorpe (1993: 255-6) da a continuación resulta un poco más clara, ya que “ciencia ficción” y “distopía” aparecen como dos variantes de la ciencia ficción: la más tradicional y optimista por un lado, que ilustra todas las posibilidades que la ciencia abre al hombre, y la pesimista, que construye toda una serie de futuros distópicos para la humanidad. De todas formas, la utilidad de este esquema cuadrangular es que permite iluminar relaciones entre tipos literarios poco exploradas. Así, si lo maravilloso y la ciencia ficción suelen ser puestos por diversos autores dentro de los mundos “otros”, en el sentido de mundos diferentes al mundo que alberga al lector y al autor de la obra, es menos común establecer lazos, mediante

el análisis de la construcción del relato, entre el género fantástico y un tipo particular de ciencia ficción. Para Vandendorpe, la literatura fantástica y la ciencia ficción distópica tienen en común el hecho de presentar a un protagonista que es víctima del mundo, extraño para el lector, en el que vive. Siguiendo esta línea de análisis, será posible entonces relacionar de manera aún más estrecha el relato fantástico y aquellas obras de ciencia ficción en las que los sufrimientos del protagonista se deben a que el mundo en el que vive se vuelve extraño de repente, en virtud de un acontecimiento que parece transgredir las leyes que se supone que rigen el mundo en que sucede la historia (que es lo que también ocurre en la literatura fantástica). Además de tener en común la impotencia del protagonista, estos dos tipos de relato comparten su duda frente a la naturaleza de los eventos presenciados. De esta ciencia ficción, emparentada así con lo fantástico, es de la que nos ocuparemos más adelante.

Tratemos ahora una de las más famosas derivaciones de la teoría de los géneros planteada por Frye, la que propuso Tzvetan Todorov. En su célebre *Introduction à la littérature fantastique* (1970: 49), Todorov presenta una categorización de diversas formas literarias de acuerdo con la manera en que los eventos extraños planteados en el relato se articulan con el mundo de ficción. El diagrama de Todorov es el siguiente:

Extraño	Fantástico extraño	FP	Fantástico maravilloso	Maravilloso
---------	--------------------	----	------------------------	-------------

La piedra de toque de la clasificación todoroviana es la duda sobre la naturaleza de los eventos sorprendentes: el género fantástico puro (FP) existe mientras ésta no se disipe. Si la explicación finalmente es racional se tratará de un relato fantástico extraño, si es sobrenatural de uno fantástico maravilloso; si nunca se sale de la lógica “natural” se tratará de un relato extraño, y si por el contrario la lógica dominante es la de lo sobrenatural estaremos frente a un relato maravilloso. La clasificación propuesta por Todorov será retomada por otros autores, que harán algunas correcciones para poder aplicarla a las literaturas de lo imaginario o a la “ficción distanciada” en general.

Una de las clasificaciones más abarcadoras al respecto es la que propondrá Neil Cornwell (1990: 39), que retoma la clasificación de Todorov (1970: 49) explicando su relación con todas las formas de la ficción distanciada. El esquema global propuesto por Cornwell es el siguiente:

NON-FICTION	FACTION ³³	REALISM	UNCANNY REALISM	FANTASTIC UNCANNY	PF
-------------	-----------------------	---------	-----------------	-------------------	----

PF	FANTASTIC-MARVELLOUS	MARVELLOUS	MYTHOLOGY, etc.
----	----------------------	------------	-----------------

La primera parte del diagrama., que interesa menos a los efectos del presente trabajo, da cuenta de las obras literarias en las que el impulso mimético sería el dominante. El punto medio del diagrama, PF (*pure fantastic*) corresponde a lo “fantástico puro” de Todorov, en el que la duda sobre la naturaleza de los eventos del relato no se resuelve; *fantastic uncanny*, a los relatos que se inclinan por una explicación racional.

El parámetro central de la categorización que Cornwell realiza es el de la distancia con “nuestro” mundo, lo cual justifica aún más el uso del nombre propuesto por Suvin. Las grandes categorías de la ficción distanciada serían entonces lo fantástico-maravilloso, lo maravilloso y lo mitológico. La última categoría no necesita aclaración. La primera, lo “fantástico-maravilloso”, incluiría los relatos en que la duda sobre la naturaleza de un evento extraño se termina resolviendo por el lado de lo sobrenatural. Lo maravilloso, por último, es para Cornwell la categoría más amplia, para la que propone a su vez una serie de subdivisiones: 1) *What if?*, 2) *Fairy Story* y 3) *Romance/Fantasy*, que implican un alejamiento progresivo en relación con “nuestro” mundo. La primera división abarca aquellos relatos que incluyen sólo un elemento (o, en todo caso, un número limitado) de lo manifiestamente imposible, e incluiría tanto *La metamorfosis* de Kafka o *El capote* de Gogol como aquellas obras de ciencia-ficción que construyen el mundo de la diégesis a partir de una sola infracción a las reglas de nuestro mundo. La segunda, *Fairy Story*, comprende las narraciones que se desarrollan en nuestro mundo, pero con transformaciones múltiples. Las historias incluidas en la última subdivisión se desarrollan en un mundo manifiestamente “otro”. Queda claro, entonces, que la clasificación de Cornwell, que se propone como una corrección y una ampliación de la de Todorov, categoriza las obras literarias según el grado de distancia existente entre el mundo de la ficción y el mundo de su autor. Lo que se

33 “Fictionalised contemporary history and politics” (Cornwell 1990: 39).

echa en falta en su propuesta, y sí está presente, por ejemplo, en la de Suvin, es una consideración cualitativa, y no sólo cuantitativa y progresiva, de la forma en que el mundo de ficción se aleja de la realidad empírica de su contexto de producción.

Andrzej Zgorzelski (1984: 300), en su artículo “On Differentiating Fantastic Fiction: Some Supragenological Distinctions in Literature”, también propone una clasificación propia, y comienza refiriéndose a la definición popular de *fantastic fiction*, que incluiría todas aquellas obras que quedan afuera de la también amplia y difusa denominación de “escritura realista”. El autor califica al realismo como una falacia y cita al respecto a Scholes (1975: 7), quien había señalado que no hay real *mimesis* sino *poiesis*, que la literatura siempre es una construcción y nunca un registro. Zgorzelski (1984: 302-304) ofrece entonces un esquema que clasifica los textos literarios narrativos según la *pretensión* (las cursivas son del autor) de cercanía con el mundo empírico. Las categorías propuestas son cinco: literatura mimética, paramimética, antimimética, fantástica y no mimética. La primera, literatura mimética (LM), correspondería a aquellas obras que buscan *copiar* el universo de la experiencia; la segunda, la literatura paramimética (PM), crearía sus universos ficcionales como un *modelo metafórico o alegórico* de algunas relaciones entre elementos empíricos (el autor habla de “*traslación*” metafórica o alegórica). La literatura antimimética (AM), por su lado, presupondría la *corrección* de la visión del universo que se supone errada, dotando al mundo ficcional de dimensiones mágicas o sobrenaturales, creando así un *modelo de realidad distinto*, supuestamente una visión verdadera del universo. La cuarta categoría, *fantastic literature* (si traducimos literalmente, literatura fantástica, LF), presupondría por su parte la *confrontación* entre el orden dominante en la realidad empírica con otro diferente, presentando estos dos (o más) órdenes de manera *intratextual*. Estos órdenes serían mostrados como *modelos*, subrayando el carácter extraño de los que confrontan con el orden conocido de la realidad empírica. Zgorzelski define *the fantastic* como un fenómeno literario intratextual que consiste en la ruptura de las leyes internas asumidas inicialmente como gobernando el mundo ficcional. La literatura no mimética, por último, presupondría la *especulación* sobre otros modelos posibles de realidad, ya sea a través de una lógica onírica o por medio de la analogía o la extrapolación racional.

Estos modelos se presentarían sin confrontación textual directa con el modelo empírico del universo. Zgorzelski aclara que estos tipos literarios no se dieron

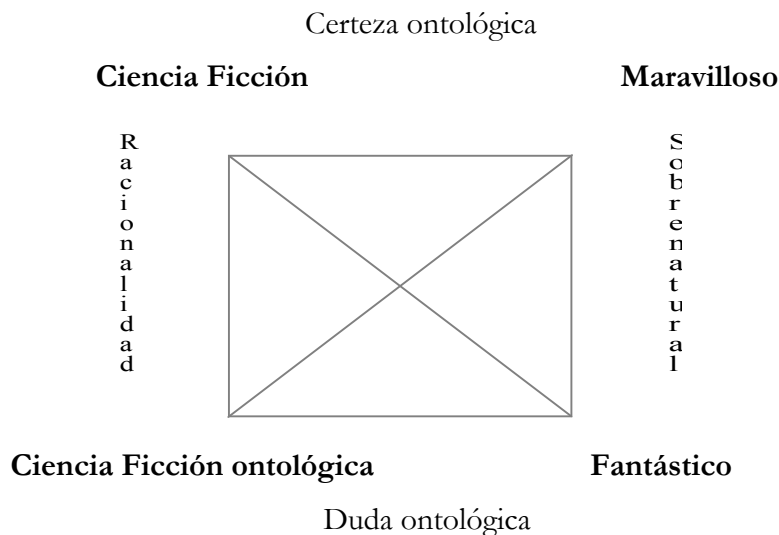
simultáneamente: las literaturas más antiguas, escribe, serían la mimética, la paramimética y la antimimética, que luego habrían seguido desarrollándose, y proporciona ejemplos de géneros pertenecientes a cada tipo en diversos momentos históricos. La novela picaresca (*picaresque romance*), la novela de aventuras, la novela psicológica y la novela de costumbres pertenecerían a la literatura mimética. Las fábulas con animales, el *romance* alegórico, la novela pastoral y la prosa metafórica –que incluiría las novelas de Kafka y las historias de Chéjov– corresponderían a la literatura paramimética. La literatura antimimética, por su parte, incluiría los cuentos de hadas y las novelas ocultistas (*occult novels*). Los tipos literarios más recientes serían la *fantastic literature* y la literatura no mimética, que incluiría la *heroic fantasy*, la distopía y la ciencia ficción.

La clasificación de Zgorzelski no está exenta de problemas, en primer lugar debido a que la intención supuesta del autor ocupa un lugar central en la categorización de cada obra. Si esto puede no ser problemático en géneros antiguos cuyo fin moralizador es indudable, se vuelve más complicado en creaciones más recientes: ubicar la narrativa de Kafka en el mismo tipo de obras que las fábulas resulta más que discutible. El problema de la presuposición de la intención autoral es aún más grande en lo que Zgorzelski llama “literatura antimimética”: considerar que el cuento de hadas y las novelas ocultistas apuntan de manera similar una corrección del mundo y se postulan como revelando una verdad es poco convincente. Con respecto a la última categoría, la de literatura no mimética, tiene los mismos problemas que señalábamos para la categorización de Cornwell, que también agrupaba la *fantasy* (*heroic* o *epic*) y la ciencia ficción. Sin embargo, Zgorzelski logra, con su definición de *fantastic literature*, proponer y argumentar una categoría a grandes rasgos equivalente con las definiciones de fantástico y *fantastique*, algo sumamente útil para el campo anglófono, en el que la ausencia de una propuesta semejante ha generado confusiones terminológicas y teóricas.

A modo de conclusión parcial, podemos señalar que todas las propuestas de los autores nombrados hasta aquí (muchos de los cuales se basan en la concepción de los géneros literarios defendida por Northrop Frye) tienen algo que aportar tanto al análisis de las literaturas de lo imaginario en su conjunto como al de sus diferentes manifestaciones. Así, la teoría de Todorov es la primera en plantear un abordaje estructural de uno de los géneros de lo imaginario, lo fantástico, sentando las bases

para un ensanchamiento de este tipo de acercamiento a toda la ficción distanciada. Neil Cornwell, por su parte, lleva a cabo justamente dicha extensión (con modificaciones, por supuesto) de la teoría todoroviana a los otros géneros de lo imaginario. De Hume es interesante la definición de *fantasy* como un “impulso” homologable a la mimesis que es, por ende, una categoría transgenérica. Por su parte, los conceptos de Suvin de *novum* y de *ficción distanciada* resultan capitales para introducir importantísimas distinciones que permitan poner en evidencia singularidades de cada género que pasarían desapercibidas en una simple clasificación cuantitativa de la distancia de cada uno con el mundo “real”.

Por el momento, nos es posible ya proponer un esquema de la ficción distanciada basado en el de Vandendorpe (1993: 254-255), pero reemplazando el eje poder/impotencia del héroe por otro que vaya de la certeza a la duda ontológica, en el que la equivalencia de una díada similar a la de fantástico/*fantasy* del lado filocientífico de la ficción distanciada quede más en evidencia. El esquema resultante sería el siguiente:



El nuevo diagrama no tendría mayor valor si las categorías propuestas tuvieran sólo existencia teórica y no pudieran ser apoyadas con ejemplos de obras concretas, pero en nuestra opinión esto no es así. Por ello, nos permitimos sostener que para el análisis de una parte importante de la obra de Philip K. Dick, de influencia ineludible en todas las ficciones posteriores centradas en la duda ontológica, la categoría que proponemos de *ciencia ficción ontológica* puede resultar de suma utilidad.

En los restantes capítulos de esta primera parte teórica nos ocuparemos de definir y explicar (incluyendo las dificultades planteadas por las terminologías usadas en diferentes contextos culturales y lingüísticos y por la traducción de los distintos conceptos) los tres grandes géneros en que puede dividirse la ficción distanciada (fantástico, *fantasy* y ciencia ficción), teniendo en cuenta una diferencia básica y fundamental entre el primero y los otros dos: el hecho de que, mientras la ciencia ficción y la *fantasy* construyen mundos “otros” o paralelos al nuestro, el género fantástico *deconstruye* el mundo “real” en el que se supone que sucede la acción, sin proponer un mundo coherente alternativo. Así, en el capítulo dedicado a la *fantasy* se tendrá en consideración la importancia del concepto de *heterocosmos* para el surgimiento y la construcción de esa forma literaria. Hemos decidido introducir dicho concepto en el capítulo dedicado a la *fantasy* (que en una de sus acepciones es toda literatura que no parta de la imitación de lo existente o posible en el mundo “real”), porque la reaparición de una literatura “no mimética” en la literatura occidental dominada por siglos por el principio de la mimesis es inseparable de la teorización de la creación literaria como creación de mundos. El concepto de mundos posibles, por su lado, que comenzó a usarse sobre todo en los años 80 del siglo XX, es de particular interés por lo que respecta a la ciencia ficción, teniendo en cuenta la importancia que el género otorga a la justificación por medio de un discurso científico de los eventos o universos presentados (justificación en la que la idea de “posibilidad” desempeña también un papel significativo).

4. Lo fantástico: un caleidoscopio de conceptos y definiciones

Literatura de lo imposible, de lo que no puede ser pero sin embargo es (Bozzetto 2002: 1), lo fantástico es inseparable de la caída del modelo literario dominante durante muchos siglos: la concepción mimética de la creación artística, que desterraba lo sobrenatural del ámbito de la literatura. Este modelo, que representaba un mundo inamovible, no resultaba adecuado en una época de transformaciones constantes, cada vez más violentas, que cambiarían para siempre las estructuras sociales, económicas y políticas del mundo occidental (la época revolucionaria del lapso 1750-1900). El género gótico inglés fue uno de los primeros movimientos en sacudir las bases de una concepción de la literatura que ya empezaba a formar parte del pasado. Por supuesto que la historia de las ideas es mucho más que un simple péndulo progresivo entre contrarios con sucesivas síntesis. El gótico inglés, de hecho, no puede comprenderse con propiedad si no se tiene en cuenta la obra de autores como Joseph Addison, Edmund Burke o Immanuel Kant, por citar sólo unos pocos.

En su introducción a la edición francesa en 2012 de los ensayos de Addison, Alain Bony (en Addison 1712: 19-21, 32, 160) destaca la importancia del concepto de *sublime natural*³⁴ del ensayista inglés para los desarrollos teóricos posteriores de Burke y de Kant y para la idea romántica de *imaginación*. Opuesto a cierto dogmatismo dominante en lo referente al juicio estético, Addison contribuirá a preparar el terreno para el cambio de sensibilidad que se está gestando, al defender, por ejemplo, la lectura de cuentos de hadas. Como subraya Bony en su introducción, esta revalorización de la imaginación implica un rechazo a algunos postulados de la teoría neoclásica, como la idea de que proyecto moral y eficacia estética son inseparables. Addison contribuye de esta manera a hacer evolucionar el canon, haciendo lugar para “the fairy way of writing”, lo maravilloso. La importancia de su aporte irá creciendo a lo largo del siglo, principalmente a través del peso cada vez mayor del concepto de *sublime* en la teoría estética, cualitativamente distinto de lo *bello*. Mientras esta última categoría es del orden del discurso y de lo descriptible, señala de nuevo Bony, lo sublime está obsesionado por la degradación y por la muerte (temas que serán profusamente explotados por el gótico inglés) y pertenece al orden del silencio. Esto lleva a la idea de lo que no puede ser dicho, del tabú, tan importante en la sensibilidad

34 Al introducir los ensayos sobre los “placeres de la imaginación” (Addison 1712: 157), Bony explica que Addison, para diferenciarse de John Dennis y su profuso uso del término “sublime”, preferirá hablar de “grandioso”.

gótica y en la literatura fantástica.

En el momento de publicación de esta serie de ensayos en *The Spectator* (1712), todavía no se han establecido mayores diferencias entre los conceptos de *fancy* e *imagination*, como sí sucederá luego³⁵. Así, en el número 411 del *Spectator*, del 21 de junio de 1712, Joseph Addison, hablando de los “placeres de la imaginación”, explicita su uso indistinto de este concepto y del de *fancy*, de los que pone en evidencia a su vez el sentido vago (Addison 1712: 167-8). Por eso, y para aclarar los términos, el autor especifica la relación de los placeres de la imaginación con la imágenes, recreadas por el espíritu. De todas formas, es interesante señalar que privilegiará el uso de *imagination* por sobre el de *fancy* para describir una facultad eminentemente creadora: Coleridge reservará luego el término *imagination* para la capacidad creadora de la mente, dejando *fancy* para la asociativa, que usa elementos preexistentes.

Addison comienza a hablar en el número siguiente de los placeres de la imaginación que nacen de la visión efectiva de los objetos exteriores, cuyo origen reside en aquello que se percibe como *grandioso*, *singular* o *bello* en el objeto observado, y aclara inmediatamente que incluso algo terrible o chocante, que produce horror o disgusto, puede originar placeres de la imaginación, dependiendo de qué sensación sea la más fuerte (Addison 1712: 173-174). Lo grandioso (término con el que reemplaza a lo sublime), es algo que posee una “ruda y grosera magnificencia”, mientras que aquello que es nuevo o singular excita los placeres de la imaginación justamente por esa novedad que aporta; lo nuevo tiene de por sí un efecto enriquecedor, y es esto lo que puede dar encanto a un monstruo. Esta posibilidad de que objetos que no son bellos puedan ser generadores de placeres de la imaginación es desarrollada en un artículo posterior, en el que Addison (1712: 207-8) se ocupa de los placeres “derivados” de la imaginación, que son más numerosos y universales que los “primitivos” (los producidos por la estimulación directa de los sentidos, y especialmente de la vista) debido a que hasta lo desagradable puede ser placentero si es descrito de una manera exacta. Esto incluye a las pasiones (sentimientos apasionados) como el terror o la piedad, que pueden ser desagradables si se experimentan de manera directa pero placenteras si están mediadas por una representación artística. Vemos entonces aquí que si bien el parámetro para juzgar

35 Ver la sección “S. T. Coleridge o el poder de la imaginación”.

una obra literaria o artística sigue siendo su adecuación a la realidad, esta ampliación de lo admisible en el arte más allá de los límites de lo bello ya implica un distanciamiento progresivo de los parámetros estéticos dominantes.

Por otra parte, Addison (1712: 213-4) también explica y justifica, en un artículo publicado en el número siguiente del *Spectator*, la existencia de obras literarias en las que el autor pierde completamente de vista la naturaleza para ocuparse de seres cuya existencia depende exclusivamente de él, como mayos, hadas y demonios. Addison no deja de señalar además la extrema dificultad de este tipo de creación literaria, que depende pura y exclusivamente de la imaginación del poeta. Las descripciones de escenas con seres imaginarios, continúa, excitan en la mente del lector una especie de “horror agradable”, fascinando su imaginación por la novedad de aquello que cuentan. Addison (2004: 225) termina la serie de artículos con un elogio de la imaginación en tanto que facultad cuasidivina, que da una especie de existencia a aquello que narra (en el caso de la literatura) y pone delante los ojos del lector objetos que no existen en el mundo.

Otro autor sumamente importante en la teorización de lo sublime es Edmund Burke, que publica en 1757 *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful*. El texto, en su versión definitiva de 1759, comienza por un “Ensayo sobre el gusto”, que incluye una definición de la imaginación (Burke 1759: 16), un concepto esencial para la teoría posterior. Burke define la imaginación como una especie de poder creativo propio del hombre, pero no establece, como hará Coleridge, una diferencia cualitativa entre la facultad creativa y la asociativa. Más allá de esto, la importancia de la imaginación para Burke reside en que excita las pasiones, y son los focos de estas pasiones los que son calificados como sublimes o bellos.

Burke (1759: 38-57) divide las pasiones entre dos tipos principales: las que tienen que ver con la supervivencia por un lado y las pasiones sociales por otro. Las primeras, vinculadas con la preservación del individuo, giran alrededor del *dolor* y el *peligro*, que son las más poderosas de las pasiones y generan *deleite* cuando se está a salvo de ellas. Las pasiones relacionadas con la sociedad, por su lado, tienen que ver con el amor, ya sea sexual o amor por la humanidad o por el mundo animado en general. Burke otorgará el calificativo de *sublime* a lo que genere deleite, y *bello* lo que excite el amor. Así, continúa, todo aquello capaz de evocar la idea del dolor o el peligro, todo aquello que de alguna forma es terrible o está relacionado con objetos

terribles o asociado con el terror es capaz de generar la sensación de sublime. Luego dirá incluso que el terror es nada menos que el principio rector de lo sublime. Burke no es el primero en establecer esta relación entre el terror y lo sublime³⁶, pero sí en desarrollar una teoría sistemática al respecto. Por otra parte, Burke también proporciona justificación teórica a la esfera de lo terrorífico que luego desarrollará el gótico. El filósofo escribe que ser testigos del sufrimiento de otros (en el caso del gótico literario, de los personajes) proporciona un tipo de placer, el placer negativo (que se manifiesta en la ausencia del estímulo, dolor o peligro, para el que lo siente) que él denomina deleite. Esto, sin dejar de señalar que en el caso de presenciar dolor real se acompaña del placer positivo de la compasión.

Burke (1759: 58-59) continuará luego con su descripción de lo sublime, y mencionará a la oscuridad, tanto en el sentido literal de ausencia de luz como en el metafórico de dificultad para definir o comprender, como uno de sus rasgos esenciales. Es que la oscuridad, dice Burke, es necesaria para que algo sea realmente terrible, ya que el miedo se reduce cuando conocemos la naturaleza exacta de la amenaza. De esta forma, la capacidad de generar terror de figuras de la superstición popular como fantasmas o duendes³⁷ está directamente relacionado con la dificultad de definirlos claramente. Burke (Ibídem: 60) establece entonces una diferencia tajante entre la claridad de una idea y su capacidad de afectar la imaginación. Por ende, la literatura es para para él un vehículo mucho más poderoso para generar terror que la pintura, ya que la imagen generada del objeto representado será forzosamente más imperfecta y menos clara en un texto que en una representación gráfica.

Pero además de proporcionar una teoría sistemática sobre lo sublime, Burke rechaza en su libro varias de las teorías establecidas sobre lo bello, y su método general consistirá en separar lo estético de lo no estético (Burke 1759: 92-110). El primero de los lugares comunes al que se opondrá es la idea de que la belleza consiste en una proporción entre las partes, y la razón que esgrime es que mientras la primera depende de la imaginación, la segunda sólo puede ser juzgada por el entendimiento. El segundo principio que critica es el que sostiene que la belleza deriva de la adecuación entre un objeto y su propósito, y su argumento es que si así fuera

36 James Boulton (Burke 1987: xvi) menciona tanto a John Dennis, que en *Grounds of Criticism in Poetry* (1704) señala que el terror da vigor a una poesía, como a Addison, pero aclara que ninguno de los dos hace tanto énfasis en lo sublime como Burke.

37 Personajes que serán retomados por el gótico literario.

cualquier animal podría ser un parámetro de hermosura, desde el cerdo hasta el mono, ya que su fisonomía (el corto hocico del cerdo, los largos brazos del mono) tiene una justificación funcional. Por último, Burke también niega que la belleza sea un sinónimo de perfección, sosteniendo que la debilidad y la fragilidad también pueden ser atractivas. Estas posiciones contribuyen a una suerte de trabajo de zapa del canon estético dominante que prefigura o anticipa al gótico. Algunas décadas más tarde, la teoría de Kant tomará elementos del pensamiento de Burke y Addison, y su concepto de imaginación prefigurará al que luego desarrollará Coleridge en *Biographia Literaria*, aunque Kant sigue poniendo la mimesis como criterio máximo para juzgar el arte.

En *Crítica del juicio* (*Kritik der Urteilkraft*, *Critique du jugement* en la edición francesa), Kant (1799: 51, 70-75) proporciona diversas definiciones de lo bello, la última de las cuales establece que lo bello es objeto de una satisfacción necesaria. De estos análisis, continúa Kant, se desprende el concepto de gusto, la facultad de juzgar un objeto en relación con la “legalidad libre” de la imaginación, a la que ya había definido como aquello que une los diversos elementos de la intuición. Si la imaginación es libre, escribe Kant, es porque no es reproductiva (no está sometida a las leyes de la asociación), sino productiva y espontánea (produce formas arbitrarias a partir de intuiciones). Lo sublime y lo bello, continúa Kant, tienen en común el hecho de que no suponen un juicio de los sentidos ni un juicio lógico determinante sino un juicio de reflexión, pero también difieren en aspectos esenciales.

Mientras la belleza de la naturaleza³⁸ concierne a la forma del objeto, necesariamente limitada, lo sublime también puede estar en un objeto informe, que hace pensar en la infinitud. Más importante aún, si la belleza natural posee una finalidad formal que constituye en sí misma un objeto de satisfacción, lo que nos provoca el sentimiento de lo sublime puede en cambio parecernos contrario a un fin. El objeto no es sublime *per se* porque simplemente no es sublime, sino que evoca una sublimidad del espíritu: lo verdaderamente sublime no se encuentra en ninguna forma sensible. La naturaleza evoca lo sublime no a través de principios objetivos particulares, sino sobre todo en sus estados más caóticos y violentos; es la grandeza y la potencia del objeto o fenómeno observado lo que provoca la sensación de sublime.

38 Kant (1951: 75) se interesará por lo bello y lo sublime en la naturaleza porque considera que los mismos conceptos en el arte tienen que estar necesariamente en concordancia con la naturaleza; para Kant el arte sigue siendo eminentemente mimético.

Lo sublime no indica finalidad alguna en la naturaleza, sino que nos hace sentir una finalidad totalmente independiente de ella: a diferencia de lo que ocurre con lo bello, el principio de lo sublime podemos buscarlo solamente en nosotros mismos. Esta última conclusión es de suma importancia, ya que implica una primera separación de la idea de que todo juicio estético de un objeto debe pasar forzosamente por una comparación con la naturaleza.

Lo sublime, dirá luego Kant (1799: 76-88), se diferencia también de lo bello en que se puede dividir entre matemático y dinámico. Como el sentimiento de lo sublime se caracteriza por una emoción provocada por la apreciación de un objeto que tiene una finalidad subjetiva (lo sublime agrada), esta emoción tendrá que ver ya sea con la facultad de conocer, ya sea con la facultad de desear. En un primer caso estaremos hablado de una disposición matemática y en otro de una disposición dinámica de la imaginación. Es esta última la que nos interesará, ya que sirve en parte de justificación teórica para alejarse de los criterios artísticos clásicos, y de ahí su relación con el gótico inglés. Para explicar lo sublime dinámico, Kant recurre a los conceptos de *potencia* y *poder*: La potencia es una fuerza superior a grandes obstáculos, y se convierte en poder cuando vence a la resistencia, también dotada a su vez de una potencia. La naturaleza, considerada en el juicio estético como potencia sin poder sobre nosotros, es *dinámicamente sublime*, lo que implica que produce miedo, ya que en ese tipo de juicio la superioridad sobre los obstáculos sólo puede apreciarse en relación con la fuerza de la resistencia. Por eso, desde el punto de vista del juicio estético, la naturaleza sólo puede ser una potencia (o sea dinámicamente sublime) si se la considera como objeto de temor³⁹. Esto implica un triunfo sobre la naturaleza, y de ahí a desafiarla hay sólo un paso, que los escritores del gótico inglés no dudaron en franquear.

La apreciación de lo sublime dinámico implica reconocer el miedo pero vencerlo: no se puede encontrar objeto de placer en el miedo si éste lo domina todo. Sucede que lo sublime, continúa Kant (1790: 91-98), no se encuentra realmente en la naturaleza, sino en nuestro espíritu. En la descripción que sigue hay un costado si se quiere elitista que no sería rechazado por los escritores del gótico inglés, ya que dice que lo que al hombre preparado para la cultura le puede parecer sublime resultará simplemente aterrador para el hombre grosero “sin educación moral”. Kant termina

39 Kant sigue en esto a Burke (1759: 39), quien, como ya señalamos, decía que lo que está asociado con el terror es capaz de generar la sensación de sublime.

de aclarar la diferencia entre lo bello y lo sublime explicando que mientras la satisfacción producida por lo bello es *positiva*, aquella producida por lo sublime es *negativa* (la satisfacción de no ceder al temor). Lo sublime produce entonces el sentimiento de que la imaginación consigue para sí misma la libertad; el sujeto que siente lo sublime triunfa sobre lo que hay en él de naturaleza. Son negativos también los estados de ánimo relacionados con lo estéticamente sublime, como la cólera o la desesperación. Todo esto permite sentar las bases, más allá de los deseos de Kant, para una poética alejada de lo moralmente edificante.

4.1 El gótico y los orígenes de lo fantástico: el despertar del monstruo⁴⁰

Gótico: literalmente, lo que está ligado a los godos, esas tribus bárbaras nórdicas que contribuyeron a la caída del imperio romano. En el siglo XVIII, sin embargo, el término comenzó a teñirse de connotaciones especiales, principalmente la de oposición a lo clásico. Así, si lo clásico era bien ordenado, simple y puro y ofrecía un conjunto de modelos culturales dignos de imitación, lo gótico era caótico, sobrecargado, representaba el exceso y la exageración y era producto de lo salvaje e incivilizado (Punter 1980: 5-6). El combate contra las reglas del neoclasicismo había comenzado; las normas clásicas se alejaban cada vez más de la sensibilidad de la Inglaterra del siglo XVIII. Mario Praz, en *La carne, la morte e il diavolo nella letteratura romantica* (1998: 45), habla del apogeo de una estética de lo horrible y lo terrible a fines del siglo XVIII, una nueva sensibilidad que habría comenzado a precisarse con *The Castle of Otranto*, de Horace Walpole. Publicado en 1764, *The Castle...* desencadenó la moda de la literatura gótica, que dominaría en Inglaterra en las décadas sucesivas. En su relato, que narra los infructuosos esfuerzos del fraudulento príncipe Manfred para conservar su posición, los elementos más importantes para el desarrollo de la tradición literaria que estaba constituyéndose son la atmósfera onírica y la presencia de un monstruo. En ese sentido se expresa Stephen Prickett (1979: 14), quien sostiene además que la intriga estereotipada carece de importancia, frente a la sensación alucinatoria que impregna el relato. En efecto, la atmósfera enrarecida de la novela de Walpole es el marco ideal para la introducción, aunque sea en germen, de un elemento que se convertiría en constitutivo de la literatura fantástica en el siglo

40 Una parte de esta sección se basa en nuestro artículo “Du gothique au fantastique gothique et à la Gothic Fantasy: parcours du genre au style” (Steimberg 2004a).

siguiente: la presencia de hechos cuyo origen podría ser sobrenatural. El recurso a lo sobrenatural como elemento desestabilizante aún es tímido y hasta torpe, pero el procedimiento ya está presente. La introducción del elemento sobrenatural, agrega Neil Cornwell (1990: 49), es diluida por la duda de manera brutal y sin una explicación realista, pero la obra incluye muchos de los elementos de “lo que estaba por llegar”: la literatura fantástica.

En coincidencia con lo expuesto, para Rosemary Jackson (1988: 4) el punto de partida de su estudio de lo fantástico es obvio: el final del siglo XVIII, el momento en que la industrialización transformó a la sociedad occidental. Literatura que deconstruye, que nos sumerge en un mundo como el nuestro para demoler en seguida toda certidumbre sobre la realidad que nos rodea una vez sumergidos en el relato, lo fantástico hace su entrada hacia el fin del siglo XVIII. *Le Diable amoureux* (1772), de Jacques Cazotte, suele ser reconocido como el primer ejemplo de fantástico puro (Cornwell 1990: 56). En Inglaterra, en la misma época, ya está lanzada la ola de literatura gótica, cuyos temas constituyen una parte importante de los que hoy identificamos como temas fantásticos. Los textos fantásticos, relatos en los que los lectores y los personajes carecen de recursos para explicar los sucesos que viven o presencian, son el producto de un momento histórico en el que las bases políticas, filosóficas y científicas que sostenían una visión del mundo comienzan a derrumbarse. Podemos decir lo mismo, o casi, de las obras góticas: se trata de una literatura enfermiza, que transmite el malestar de la época que la creó.

Como subraya Fred Botting (1996: 23), durante el siglo XVIII importantes cambios sociales, económicos, políticos y culturales comienzan a debilitar los lazos interpersonales y las estructuras sociales existentes, a modificar las concepciones de las relaciones entre los individuos y los aspectos natural, sobrenatural y social del mundo. En *Fictional Worlds* (1986), Thomas Pavel explica que a fines del siglo XVIII una nueva ontología ya estaba bien establecida en el medio científico europeo y comenzaba a expandirse fuera de él. Esto no implica que la cosmología cristiana estuviera muerta: el oratorio *La Creación*, que repite en forma literal la cosmología precopernicana, fue un éxito arrollador de crítica y público. Sucede, que los sistemas ontológicos no generan una lealtad absoluta. Por ende, la visión del mundo de una comunidad dada puede dividirse en varios paisajes *ontológicos*, en una cohabitación que puede no ser pacífica. La competición entre paisajes ontológicos siempre lleva a un

proceso de focalización ontológica, a un ordenamiento de los mundos. Al final de este proceso, el modelo de mundo “ganador” adopta (momentáneamente) el rol de norma absoluta, de verdad última aún en el caso de que siga coexistiendo con otros paisajes periféricos (Pavel 1986: 137-140). Los relatos góticos y sus atmósferas inquietantes pueden ser vistos, dentro de un contexto de miedo y ansiedad producido por el proceso de cambio, como tentativas de dar cuenta de lo incierto de esas transformaciones (Botting 1996: 23). El interés renovado por leyendas y relatos folclóricos, que expresaban creencias extendidas en la Edad Media y caídas en descrédito durante el renacimiento (Punter 1980: 442), se relaciona también con la ambigüedad y la ansiedad generadas por el nuevo panorama cosmológico y que constituían el trasfondo de la nueva literatura.

Este momento específico de cambio de paradigma ontológico generaría entonces una literatura con características específicas. Punter (1980: 1) señala que el adjetivo “gótico”, en un contexto literario, se suele aplicar a un conjunto de novelas escritas aproximadamente entre 1760 y 1830, que tendrían en común el énfasis en lo terrorífico, un contexto arcaico, el uso de lo sobrenatural, personajes estereotipados y el manejo y perfeccionamiento de técnicas literarias para producir suspense. Unas páginas más adelante proporciona más características, entre ellas una relación con lo reprimido, lo tabú (op. cit.: 5). El hecho de que los textos góticos aborden temas tabú tendrá mucho que ver con la introducción del suspense, una técnica de gran importancia para los desarrollos narrativos posteriores. Punter (1980: 16-19, 408) sostiene que la complejidad de las intrigas góticas, de las que los mecanismos para crear y relajar tensión narrativa eran parte integrante, son una respuesta evasiva al carácter tabú (incesto, violaciones, la transgresión de las fronteras entre lo natural y lo humano y entre lo humano y lo divino) de los temas tratados. Punter insiste en la importancia de los temas tabú al final de su libro cuando dice, a modo de conclusión: “Gothic takes us on a tour through the labyrinthine corridors of repression, gives us glimpses of the skeletons of dead desires and makes them love again”.

También con respecto al peso de los tabúes y los deseos inconscientes, Peter Brooks (1991: 63) compara la novela gótica con uno de los elementos más importantes de su imaginario: el castillo gótico. Escenario habitual de la novela gótica, su estructura barroca puede verse como una aproximación arquitectónica al modelo freudiano de la mente, especialmente en lo referido a las trampas tendidas por lo

inconsciente y lo reprimido. Lo gótico, concluye Brooks, con su fascinación por lo que yace en las mazmorras y los sepulcros, construye una epistemología de la profundidad. Cabe aclarar que el tratamiento de la literatura gótica de los temas tabú formaba parte de una oposición más general a lo que se había constituido en norma o en rasgo aceptable. El instrumento principal era el exceso, que se blandía contra la sobriedad neoclásica. Los excesos góticos transgredían tanto los límites estéticos como los sociales, en un desborde de emociones que debilitaba las fronteras entre la vida y la ficción, lo imaginario y lo real (Botting 1996: 4). La literatura gótica se apropió por estos medios de un concepto que era la bestia negra de la crítica neoclásica: el de *monstruo*. La representación del vicio como un monstruo era una metáfora habitual, y el término “monstruo” también se aplicaba, en la crítica literaria, a las obras que se consideraban como antinaturales y deformes, que se alejaban tanto de la regularidad atribuida a la vida y a la naturaleza como de la simetría y la proporción requeridas por toda forma de representación (27). Este lugar común del género fallido o que no respeta las reglas considerado como aborto contra natura tiene su origen, en la literatura latina, en los primeros versos del *Ars Poetica o Epístola a los Pisones*, de Horacio (1977: 1-13), en los que se describe la obra mal escrita como un monstruo de la naturaleza. En la literatura gótica, pecadores irredimibles, vampiros y demonios poblaban textos que eran (y buscaban ser), en su falta de respeto por la moderación y el pudor, monstruosos en sí.

4.2 *La perspectiva de Todorov*

La aparición, en 1970, de *Introduction à la littérature fantastique* de Tzvetan Todorov, marcó para siempre el análisis de lo fantástico en literatura. Aunque posteriormente otros autores le hayan formulado críticas más o menos importantes, el acercamiento global enmarcado en una teoría más amplia de los géneros literarios propuesto por Todorov sigue siendo una referencia ineludible en el estudio de la literatura fantástica.

En la teoría de Todorov, es la *duda* lo que constituye el “corazón” de lo fantástico (1970: 29-37):

Dans un monde qui est bien le nôtre [...] se produit un événement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier [...]. Le fantastique est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel.

El sujeto de la duda bien puede ser alguno de los personajes, pero no necesariamente: es la duda del lector lo que constituye la primera condición para lo fantástico. Esto subraya el aspecto pragmático de la definición de Todorov: el rasgo central de lo fantástico es el efecto producido en el lector, que debe consistir en la ambivalencia con respecto a la naturaleza de los acontecimientos extraños que tienen lugar en la historia. Todo esto se resume en las tres condiciones que debe cumplir un texto, según Todorov, para ser considerado fantástico:

1) El lector debe concebir el mundo de los personajes como un mundo de personas vivas, y debe dudar entre una explicación natural y una sobrenatural de los hechos evocados.

2) Esta duda puede estar encarnada por un personaje; la duda es así representada y se convierte en uno de los temas de la obra (esta condición no es obligatoria);

3) El lector rechazará tanto la interpretación “alegórica” como la poética.

La primera condición y la tercera, constitutivas del texto fantástico, son interdependientes: una interpretación que no sea literal anula la duda frente al relato de lo sobrenatural.

Parte del interés de la propuesta de Todorov radica en que, alejándose de definiciones menos estructurales, se enmarca dentro de una teoría más general, fundada sobre la teoría de los géneros de Northrop Frye y que identifica tres aspectos de la obra literaria (1970: 24). En primer lugar, un aspecto verbal, que reside en las frases concretas que constituyen el texto, y que da cuenta de dos series de problemas: los que tienen que ver con las propiedades del enunciado (los registros de la palabra, el estilo) y los que están vinculados con la enunciación (el emisor o el receptor implícitos del texto). Se trata aquí de un problema de “visión” o de “punto de vista”. Luego, un aspecto sintáctico, que abarca las relaciones entre las diferentes partes de la obra en términos lógicos, temporales y espaciales. Finalmente un aspecto semántico, que comprende los “temas” de la obra. Las condiciones que debe cumplir un texto fantástico se relacionan con esos tres aspectos de la obra literaria. Así, la primera condición del texto fantástico, la duda entre la explicación natural y la sobrenatural de fenómenos extraños, se relaciona con el aspecto verbal del texto: lo fantástico entraría dentro de la categoría más general de “visión ambigua”. La segunda condición, la duda del lector y del personaje, tiene un costado sintáctico y otro semántico: por un

lado, implicaría la existencia de un tipo formal de unidades referidas a la apreciación de los personajes de los acontecimientos del relato; por otro lado, se trataría de la representación del tema de la percepción y de su notación. La última condición, el rechazo tanto de la interpretación “alegórica” como de la poética, dice Todorov, trasciende la división en aspectos y se manifiesta sobre todo como una elección entre diferentes modos (y niveles) de lectura.

Para introducir lo fantástico dentro de las redes de tipos literarios existentes, Todorov (1970: 46-52) establece un esquema que determina diferentes categorías de textos de acuerdo con la manera según la cual se resuelve el problema del aparente carácter sobrenatural de los hechos narrados. Como ya señalamos al hilo de una posible de una posible definición de las literaturas de lo imaginario, en los extremos del cuadro se sitúan lo extraño y lo maravilloso. En lo extraño, el lector, si no el personaje, decide que las leyes de la realidad permanecen intactas y permiten explicar los fenómenos descritos. Este tipo de relato se ocupa de acontecimientos que pueden explicarse perfectamente por las leyes de la razón, pero que son increíbles, chocantes. En el caso de lo maravilloso, el lector decide que deben aceptarse nuevas leyes de la naturaleza, por las cuales el fenómeno puede ser explicado. Se trata de dos categorizaciones distintas: lo extraño está relacionado con los sentimientos de los personajes, no con un hecho que desafía la razón; lo maravilloso, por su lado, se caracteriza por la sola existencia de hechos sobrenaturales, sin implicar la reacción que provocan en los personajes. Las dos posiciones restantes del cuadro son ocupadas por lo “fantástico extraño” y lo “fantástico maravilloso”. En lo fantástico extraño o “sobrenatural explicado”, acontecimientos que parecen sobrenaturales a lo largo de la historia reciben al final una explicación racional. El relato fantástico maravilloso, por el contrario, termina por aceptar lo sobrenatural. Lo fantástico puro, entonces, no existiría más que en la línea que separa esos dos géneros o tipos.

Luego de consagrar la mayor parte de su libro a la definición de lo fantástico, Todorov (1970: 166-7) aborda en el último capítulo la cuestión de sus funciones, relacionada con el problema más general de las funciones de lo sobrenatural en la literatura, que divide en dos: función social y función literaria. Desde el punto de vista social, la función de lo sobrenatural residiría en que permite franquear ciertos límites que de otro modo serían inaccesibles, abordar temas censurados como los que Todorov reúne bajo el nombre de “temas del tú”: el incesto, la homosexualidad, el

amor grupal, la necrofilia, una sensualidad excesiva. Se trata, continúa Todorov, de temas sometidos a una doble censura, ya que al lado de la censura institucionalizada existe otra, más sutil y más general: la que reina en la psique de los autores. Lo fantástico sería entonces un medio de luchar contra una y otra censura, siendo la introducción de elementos sobrenaturales un recurso para evitar la condena. Lo sobrenatural cumpliría la función de sustraer el texto a la acción de la ley. Retomando los conceptos de Thomas Pavel (1986: 137-140), puede decirse que los relatos fantásticos habrían constituido un desafío al paisaje ontológico todavía dominante.

También con respecto al tabú, y en una postura que es similar en cierto punto a la de Rosemary Jackson (que trataremos en el apartado siguiente), pero más sólida en términos teóricos, Pavel (1986: 147) da una función subversiva (en lo referente a los paisajes ontológicos) a la literatura antimimética en general. Cabe especificar que Pavel no otorga, como sí hace Jackson, una valoración particularmente positiva a ese carácter “subversivo” de la literatura antimimética. Este autor se limita a describir un enfrentamiento cíclico en el paisaje ficcional occidental. El proyecto de la *fantasy* entendida como impulso antimimético, continúa, se desplegaría periódicamente para oponerse a imaginarios más rígidos. La lucha del *romance* contra la épica y la tragedia o de la literatura fantástica contra el realismo serían manifestaciones de un combate cíclico, en el que las chances de uno y otro modelo dependerían de diversos factores, entre ellos el nivel de saturación al que se halle sujeto el proyecto opuesto. La deconstrucción del modelo caballeresco que hace el *Quijote* habría resultado así irresistible en un período ya sobrecargado de *romance*, mientras que *El Maestro y Margarita* de Mijaíl Bulgákov se escribe durante un período (y en un lugar) de realismo forzado.

Esta gran importancia de la ruptura del tabú, de la subversión, como función social del género fantástico, reconocida por diversos autores, tiene su equivalente en las funciones de lo sobrenatural en la obra literaria, que Todorov (1970: 170-176) subdivide en tres tipos:

1. Una función pragmática: lo sobrenatural perturba, asusta o simplemente mantiene en suspenso al lector.
2. Una función semántica: lo sobrenatural constituye su propia manifestación, es una autodesignación.
3. Una función sintáctica: lo sobrenatural interviene en el desarrollo del relato, en

su estructura. Esta tercera función afecta a la obra en su totalidad:

Le surnaturel accompli, dans l'intérieur du récit, une fonction précise: apporter une modification à la situation précédente, et rompre l'équilibre (ou le déséquilibre) établis [...]. On voit enfin en quoi la fonction sociale et la fonction littéraire du surnaturel ne font qu'un: il s'agit ici comme là de la transgression de la loi.

El dogma al que se opone la literatura fantástica por medio del recurso de la duda es el que sostiene la existencia de una oposición irreductible entre real e irreal. Por eso, concluye Todorov, la literatura fantástica no sería otra cosa que la mala conciencia de un siglo XIX teñido de positivismo.

4.3 De las poéticas a las políticas de lo fantástico (Rosemary Jackson)

La concepción de lo fantástico como una literatura que pone en evidencia los tabúes de la sociedad que la produce tiene una importancia capital para el acercamiento que lleva a cabo Rosemary Jackson (1988: 3-4). En el trabajo titulado *Fantasy: the literature of subversion*, Jackson dice que, como cualquier otro texto literario, las obras de *fantasy*⁴¹ son producidas dentro de un contexto social, que las determina. Por supuesto, puede que esas obras luchen contra ese contexto, y que esa lucha sea esencial a su estructura misma, pero justamente por eso no pueden ser cabalmente comprendidas aislándolas de él. Es que la *fantasy*, continúa Jackson, “attempts to compensate for a lack resulting from cultural constraints”; se trata de una literatura del deseo, que busca lo que se experimenta como ausencia y pérdida. Esta tentativa de compensación de las restricciones culturales implica para Jackson, como para Todorov, una subversión de la ley: *Fantastic literature*⁴², escribe la autora,

[...] points to or suggests the basis upon cultural order rests, for it opens up, for a brief moment, on to disorder, on to illegality, on to which lies outside the law, that which is outside dominant value systems. The fantastic traces the unsaid and the unseen of culture: that which has been silenced, made invisible, covered over and made 'absent'.

Jackson insiste en las implicaciones políticas y sociales de las formas literarias, y es precisamente el poco espacio que Todorov otorga a este tema lo que ella critica. Mientras Todorov se dedica a las *poéticas* de lo fantástico, Jackson se propone tomar

41 Optamos por no traducir el término. *Fantasy* podría traducirse por “fantasía”, pero el vocablo no se aplica en español a una categoría específicamente literaria.

42 El problema principal de la teoría de Jackson, por otro lado de influencia y valor indudables para los estudios del área, es que toma lo fantástico y la *fantasy* como una sola y única cosa, traduciendo *fantastique* por *fantastic*, y usando este último término como adjetivo del sustantivo *fantasy*.

en consideración las *políticas* de esta forma literaria (aunque el tipo de obras que considera foco, al no diferenciar *fantasy* de fantástico, es mucho más amplio que para Todorov).

Otro aspecto que Jackson critica en el acercamiento de Todorov es la ausencia de referencias al psicoanálisis y a las lecturas psicoanalíticas de textos literarios. De hecho, Todorov (1970: 168) presenta al psicoanálisis como un reemplazo de la literatura fantástica: ésta perdió su función de abordar temas tabú, que no fueron destruidos sino desplazados. Para Jackson (1988: 6-7), en cambio, lo psicoanalítico es insoslayable y es inseparable de lo político y lo ideológico, ya que las normas y estructuras sociales se reproducen en el inconsciente. Jackson defiende la lectura psicoanalítica de las *literary fantasies*, que expresan deseos inconscientes y suelen mostrar la tensión entre las leyes de la sociedad humana y la resistencia inconsciente a ellas. Ocurre que la ideología, dirá luego, también es inconsciente. Jackson (op. cit.: 61) define a la ideología como las maneras imaginarias en que los seres humanos perciben el mundo real y se relacionan con él. Esto abarca diversos sistemas de significación, incluyendo la religión, la familia, la ley, los códigos morales, la educación y la cultura.

En la teoría de Jackson es central el concepto de lo siniestro, *uncanny* en inglés. Jackson comienza por la definición freudiana del concepto (“The uncanny [...] is undoubtedly related to what is frightening- to what arouses dread and horror. [...] it tends to coincide with what excites fear in general”⁴³), que interpreta lo siniestro como el efecto de la proyección de deseos y miedos inconscientes hacia el contexto y hacia otras personas (Jackson 1988: 64-66). El término alemán, *Das Unheimlich*, tiene dos niveles de significación. El primero tiene que ver con lo que no es familiar, lo que genera incomodidad porque es extraño, ajeno, y produce una sensación de separación, de no estar “en casa” en el mundo. En su segunda acepción, *Das Unheimlich* descubre, revela o expone áreas normalmente ocultas. Lo siniestro, continúa Jackson, descubre lo que está oculto, y al hacerlo realiza una transformación perturbadora de lo familiar en desconocido. Como efecto de la literatura fantástica, entonces, lo siniestro revelaría una región oscura y oculta que queda más allá de lo familiar (*heimlich*) y lo autóctono (*heimisch*), cuyos habitantes, más allá de que los

43 Sigmund Freud: ‘The Uncanny’, *Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, vol. 17, p. 219.

llamemos espíritus, ángeles, demonios, fantasmas o monstruos, no son sino una proyección del inconsciente.

Jackson (1988: 32) critica el uso que Todorov hace del término “extraño” (*étrange*), que lo acerca a la traducción de *Das Unheimlich* al francés, *l'inquiétante étrangeté*. Aunque considera que el esquema de Todorov es útil para distinguir entre distintos tipos de fantástico, la polarización entre extraño y maravilloso le resulta confusa: si “fantástico” es una forma literaria, dice, debería ser descrito con términos literarios, pero “extraño” no lo es. Esto le sirve para definir “fantástico” no como género sino como modo⁴⁴ —situado entre los modos opuestos de lo maravilloso y lo mimético—, del cual emergerían un número determinado de géneros. Jackson recurre a la lingüística saussureana para explicar la relación entre ese modo y los géneros a los que daría origen: *fantasy* (el modo) vendría a ser la lengua, que da lugar a diversas variaciones de género (el habla). Este acercamiento es bastante similar al de Thomas Winner, que en su ensayo “Structural and semiotic genre theory” define los textos individuales como el “habla” que corresponde a la “lengua” del género (citado en Cornwell 1990: 35). El fantástico puro de Todorov sería una de las lenguas del modo *fantasy*.

Aunque Jackson pretende establecer la diferencia entre un género fantástico y una categoría más amplia (el modo), la terminología que utiliza resulta confusa. Jackson recurre a veces indistintamente a los conceptos de *fantasy* y de *fantastic*⁴⁵ o, como señala Cornwell, hace un uso demasiado amplio del adjetivo “fantástico”, hablando por ejemplo de “the fantastic art of Sade, Goya and horror fiction” (Cornwell 1990: 25). De todas, formas, es justo señalar, que ese uso de *fantastic literature* como categoría abarcadora de los géneros antimiméticos se sigue encontrando en obras recientes. Es el caso por ejemplo de Gary K. Wolfe, para quien “the genres of fantastic literature” serían “science-fiction, fantasy and horror”. Cornwell, para evitar confusiones, propone entonces la utilización del término *fantastic* (“fantástico”) para hablar del género, y limitar la de *fantasy* a esa categoría más amplia, modo o impulso, y se opone a la identificación entre *fantasy* y la categoría todoroviana de maravilloso, presente por ejemplo en la concepción de Anne Swinfen: “The essential ingredient of all fantasy is

44 Jackson utiliza el término “modo” para identificar rasgos estructurales subyacentes a diversos textos de distintas épocas.

45 “*Fantasy* re-combines and inverts the real, but it does not escape it: it exists in a parasitical or symbiotic relation to the real. *The fantastic* cannot exist independently of that ‘real’ world which it seems frustratingly finite” (Jackson 1988 : 20).

'the marvellous', [regarded as] anything outside the normal space-time continuum of the everyday world" (Swinfen 1984: 5). La utilización, dice Cornwell, del término *fantasy* como sinónimo de maravilloso no hace más que alimentar la confusión⁴⁶.

4.4 *El carácter elusivo de lo fantástico (dentro y fuera del texto)*

Si lo fantástico resulta elusivo en términos intradieгéticos (es decir, para los actantes del relato), otro tanto puede decirse de él como concepto teórico. En efecto, parece difícil que vaya a alcanzarse un consenso al respecto, teniendo en cuenta que las polémicas continúan, a veces sobre los mismos aspectos. David Roas (2001: 8), en su texto "La amenaza de lo fantástico", pasa revista a varios de los principales teóricos del campo, y establece también su propia definición del concepto:

[...] para que la historia narrada sea considerada fantástica, debe crearse un espacio similar al que habita el lector [...], que se verá asaltado por un fenómeno que trastornará su estabilidad. [...] lo sobrenatural va a suponer siempre una amenaza para nuestra realidad, que hasta ese momento creíamos gobernada por leyes rigurosas e inmutables.

En principio, esta concepción, se parece bastante a la de Todorov, pero luego se distancia de ella, ya que no acepta que la vacilación o duda sea esencial a esta forma literaria. En efecto, Roas (2001: 16-18) considera el concepto todoroviano de "fantástico puro" como demasiado restrictivo y excluyente por dejar fuera relatos en los que no hay vacilación, y en los que sólo se puede aceptar una explicación sobrenatural. Todorov incluye estos relatos en la categoría de fantástico maravilloso; Roas se opone, por considerar que "es evidente que nada hay en ellos que podamos ligar con el mundo de lo maravilloso". Roas tiene razón, si se toma maravilloso como sinónimo de "cuento de hadas", aunque Todorov utiliza el término de manera más amplia para categorizar aquellos relatos que suceden en un mundo que viola las leyes naturales. Podría decirse que una de las debilidades de la clasificación todoroviana es la de no haber pensado en denominaciones que evitaran la confusión con géneros ya existentes, teniendo en cuenta que la categorización de relatos de acuerdo al eje mimético/no mimético no es el único rasgo para definir un género. Roas rechaza el uso del término "maravilloso" acoplado a lo fantástico porque lo percibe como contrario al efecto desestabilizador de lo fantástico; una de las obras cuya exclusión

46 Cornwell hará su propia propuesta al respecto, que desarrollaremos en el capítulo dedicado a la *fantasy*.

de lo fantástico puro crítica es *Dracula*, de Bram Stoker (1897). En la clasificación que propone la diferencia entre fantástico y maravilloso es esencialmente una cuestión de grado, ya que en lo fantástico habría sólo un elemento imposible (para mantener la ruptura de las normas de lo real como excepción), contra todo un abanico de cosas “irreales” en lo maravilloso. Roas sostiene que en relatos como la novela de Stoker (fantástico sin ambigüedad para él, fantástico maravilloso para Todorov) se mantiene la imposibilidad de explicarlo “de forma razonable”.

Más allá de esta diferencia, Roas (Ibídem: 21-26) comparte con Todorov la idea de que el relato fantástico tiene que suceder en un mundo “como el nuestro”, ya que “necesitamos poner en contacto la historia narrada con el ámbito de lo real extratextual para determinar si un relato pertenece a dicho género”. El autor hace especial énfasis en esto, al insistir en que “es necesario que el texto presente un mundo lo más real posible que sirva de término de comparación con el fenómeno sobrenatural”, lo que hace que el realismo se convierta en una necesidad estructural de todo texto fantástico, que debe ser siempre creíble. Nosotros compartimos esta afirmación, si bien de manera parcial, ya que sostenemos que la verosimilitud es necesaria en términos *intradiegéticos*. Para la manifestación de lo fantástico hace falta un mundo de la ficción con reglas claras y lógicas, pero que no tienen por qué ser las de nuestro mundo. Los mundos de la ciencia ficción, en la que lo que es “imposible” en el mundo contemporáneo se explica con un discurso científico, presentan un marco igualmente adecuado para manifestar la angustia ontológica que caracteriza a lo fantástico. Por otra parte, el uso de técnicas (como pueden ser las descripciones detalladas) de los textos realistas que Roas menciona como una característica de la literatura fantástica está igualmente presente en la ciencia ficción, que depende de ella para dar sensación de verosimilitud.

En el ámbito latinoamericano, uno de los teóricos más importantes es sin duda Ana María Barrenechea, quien reconoce un valor seminal a la obra de Todorov, no sin dejar de rebatir también elementos centrales de su teoría. En su primer texto al respecto, “Ensayo de una tipología de la literatura fantástica”⁴⁷ (1978: 89-90), dicha autora propone una determinación de lo fantástico a partir de su inclusión en un sistema de tres categorías, construidas a partir de si suceden o no hechos “a-normales, a-naturales, o irreales” y de si el contraste de estos hechos con lo “no a-normal”

47 El texto se publica primero en 1972 en el número 38 de la *Revista Iberoamericana*.

aparece o no como problema. El esquema resultante es el siguiente:

Contraste de lo a-normal y lo normal		Sólo lo no a-normal
<i>Como problema</i>	<i>Sin problema</i>	Lo posible ⁴⁸
Lo fantástico	Lo maravilloso	

Así, la clave de lo fantástico no es la duda sobre la naturaleza de los sucesos aparentemente imposibles que tienen lugar en el relato (que puede o no manifestarse), sino la manera en que se presenta su convivencia con lo “no a-normal”. La literatura fantástica, entonces, sería la que presenta “hechos a-normales, a-naturales o a-irreales, en contraste con hechos reales, normales o naturales”, e incluiría las obras que se centren “en la violación del orden terreno, natural o lógico” y “en la confrontación de uno y otro orden dentro del texto”. Si las categorías de normal/anormal se consideran de manera intradiegetica, lo fantástico incluiría obras en las que el criterio de “normal” o “natural” del universo de ficción no coincida con el dominante en el contexto de producción y/o de recepción, y de allí el especial interés de la amplia definición de Barrenechea para la hipótesis que proponemos aquí. Por otro lado, Barrenechea se diferencia también de la clasificación temática propuesta por Todorov (dividida entre temas del yo y temas del tú) por no considerarla privativa de la literatura fantástica. La autora propone en cambio la división de los temas entre la semántica de los hechos anormales y la semántica global del texto. Esta segunda categoría incluiría los relatos en los que “se postula la realidad de lo que creíamos imaginario y por lo tanto la irrealidad de lo que creemos real”. Los relatos que llamamos aquí “de ciencia ficción ontológica”, por su parte, desarrollan justamente esta misma temática.

Algunos años más tarde, Barrenechea continuó desarrollando su acercamiento a la literatura fantástica, profundizando sobre su relación con los contextos socioculturales de producción y recepción. La autora (1985: 45-47) comienza afirmando que, si bien el marco de referencia “está dado al lector por ciertas áreas de la cultura de su época y por lo que sabe de las de otros tiempos y espacios”, también experimenta una elaboración especial en cada obra porque el autor crea las reglas

48 Barrenechea prefiere este término al de “realista” por juzgar este último demasiado restrictivo.

específicas que rigen los mundos imaginarios que construye. Este pequeño resumen le sirve a la autora para retomar su definición de literatura fantástica, con una pequeña aclaración: las obras fantásticas son las que ofrecen simultáneamente y de manera problemática acontecimientos que se adjudican a los campos de lo normal por un lado y de lo no anormal por otro, pero precisa que esta adjudicación se produce según códigos culturales que el texto elabora, da por supuesto o explicita. La consecuencia lógica de esta afirmación, independientemente de que Barrenechea no lo precise, es que lo fantástico pueda perfectamente producirse en obras que construyan universos de ficción en los que los criterios de normal/anormal sean explícita y claramente diferentes de los de su contexto de producción, como sucede con los relatos enmarcados dentro de la ciencia ficción. Esta visión de lo fantástico es enriquecida unos años después, en el artículo “El género fantástico entre los códigos y los contextos (Barrenechea 1991: 81). Allí la autora, que ya había manifestado su rechazo a la consideración de lo fantástico como un género, opta por considerarlo “tipo de discurso”. En tanto que tal, quisiéramos agregar aquí, no hay nada que impida su manifestación en todo tipo de relato en el que el conflicto de órdenes propio de lo fantástico encuentre un cauce adecuado.

Los trabajos de Barrenechea han merecido con toda justicia la atención de otros teóricos, entre ellos Rosalba Campra (2001: 159-160), quien en “Lo fantástico: una isotopía de la transgresión”⁴⁹ se interesa especialmente en la noción de “choque” y de violación del orden natural, también enfatizada por Bessière (1974: 57), y habla por su parte del “escándalo racional” presente en todo texto fantástico y que determina que ningún relato de este tipo pueda ser “consolador”. Pero esta ruptura de la lógica aparentemente dominante necesita ser probada (que no explicada) de alguna manera, y de allí que una de las preocupaciones primordiales de lo fantástico, continúa más adelante la autora (Campra 2001: 174), sea la de afirmar su propia existencia o su propia verdad. La inverosimilitud misma del acontecimiento fantástico hace que sea necesario ofrecer al destinatario pruebas que evidencien justamente su verosimilitud para que éste lo acepte como verificable: la debilidad intrínseca del texto fantástico con respecto a la realidad representada hace que tenga que probarla y probarse. Esto genera, continúa Campra, una necesidad de someterse a las leyes de la verosimilitud, si bien de un tipo propio, que sería la verosimilitud fantástica. La posición de Campra

49 El texto se publicó originalmente en italiano en 1981 en la revista *Strumenti Critici*.

se basa en Christian Metz (1968: 22-33), quien diferencia entre lo verosímil para la opinión pública y lo verosímil para las leyes de un género (en ambos casos, una convención, o sea un hecho cultural, histórico y retórico). Esto hace que la definición de verosímil no sea inmutable, y en los géneros derivará del corpus previo. En el caso de lo fantástico, continúa Campa, como la ley del género es la infracción, lo que debe someterse a la verosimilitud son las condiciones generales en las que ésta se produce, que deben ser las de un mundo que responda “al criterio de la realidad según el orden natural” (y en esto la autora sigue a Todorov). Lo que puede agregarse es que, dado que los universos de la literatura de ciencia ficción también se proponen como sometidos al orden natural y a la lógica científica (o como mínimo pretenden dar ese efecto, que es lo que importa), esto abriría las puertas para la eventual manifestación del efecto fantástico. Si la función de lo fantástico, como afirma Campa (Ibíd.: 191), es crear una incertidumbre con respecto a la realidad, las obras de Dick y otros autores que analizaremos más adelante no pueden dejarse afuera.

Si varios autores, aun reconociéndole hallazgos, se colocan sobre todo como críticos de Todorov, hay otros que se sitúan más como continuadores, aceptando la validez de sus hipótesis centrales y desarrollando elementos poco tratados. En cierto modo ése es el caso de Jean Bellemin-Noël (1972), que ahonda en el aspecto psicoanalítico de este tipo de relatos, partiendo de la base de que Todorov se limita a mencionarlo. El autor, que comparte el énfasis todoroviano en la estructura narrativa en detrimento de los temas, parte de la doble fórmula “le fantastique est une manière de raconter, le fantastique est structuré comme le fantôme” (Bellemin Noël 1972: 108-109), entendiendo este último concepto (*fantasme* en francés, y no *fantôme*, que significa “fantasma” en el sentido de espíritu o espectro) en términos psicoanalíticos. A continuación, define lo “fantasmagórico” como el conjunto de procedimientos que caracterizan a lo fantástico en tanto que género literario. Esta técnica narrativa se distinguiría a su vez de varias otras. Así, lo “novelesco general” es entendido como principalmente realista; lo maravilloso es lo que se aparta de toda consideración sobre “lo real objetivo”; y la ciencia ficción, como la forma literaria que busca hacer verosímil a base de “efectos de realidad” una construcción que obedece a las normas de la racionalidad pero que incluye elementos extrapolados a partir de una cierta historicidad. Lo fantasmagórico, en cambio, se basaría en la irresolución, ya sea de la situación o del lector, lo cual equivale a la “vacilación” de Todorov, y Bellemin-Noël

agrega incluso que el hecho de que el lector no comprenda el fenómeno es no sólo necesario sino tal vez hasta suficiente. Por nuestra parte, no consideramos que las definiciones dadas de fantástico y ciencia ficción sean contradictorias: de hecho, la configuración del mundo de la ficción puede incluir dispositivos que posibiliten esta pérdida de parámetros. Así, aunque la naturaleza de la desorientación cambie, el efecto de inestabilidad ontológica permanece.

El quiebre de lo real por un elemento disruptivo es una constante en las diferentes concepciones de lo fantástico. Ya Roger Caillois (1965: 161) lo describía como una ruptura del orden reconocido, una “irrupción de lo inadmisibile en el seno de la inalterable legalidad cotidiana” (la traducción es nuestra). Marcel Schneider (1974: 10-1), de manera similar, escribió que lo fantástico se manifiesta como una rajadura, una irrupción de lo irracional en la economía racional del universo. El cuentista fantástico Thomas Owen, por su lado, tempera la definición de Caillois:

Je trouve le mot “irruption” excessif. Pour moi, c’est l’*intrusion* de l’inattendu dans le quotidien. Qui dit irruption dit bris de carreaux, fracas, violence. Cela peut être beaucoup plus insidieux. Je suis beaucoup plus sournois. C’est l’*insinuation hypocrite de l’inattendu dans le quotidien*. C’est ça le fantastique. Le quotidien se corrompt, se fissure et on ne s’en aperçoit pas tout de suite” (Kiesel 1995: 67; el subrayado es nuestro).

Owen prefiere no hablar de “irrupción” si no de “intrusión”, intrusión de lo inesperado en lo cotidiano. Si bien se está refiriendo a su propia obra, esta posibilidad que establece de que la perversión de lo cotidiano, de lo “normal”, pueda suceder a diferentes velocidades, con diferentes tonos, no deja de ser enormemente pertinente para percibir las diferentes formas en que lo fantástico (lo fantástico literario) puede declinarse.

Algunos autores explican la manifestación de lo imposible propia de lo fantástico a partir de la transgresión del principio de no contradicción. Es el caso de Irène Bessière⁵⁰ (1974: 62), quien centra su definición en la transgresión del principio de no contradicción. La autora mantiene la idea de la confrontación entre dos órdenes, uno natural y otro extra-natural (no habla de sobrenatural para que el concepto sea más abarcador), pero para ella se neutralizan el uno al otro. No se puede optar realmente por uno u otro para explicar lo sucedido (de hecho, no hay explicación posible), lo

50 En el capítulo “Teoría del fantástico” de *El cuento fantástico hispanoamericano en el siglo XIX* de Oscar Hahn (1978: 13-20), puede encontrarse una comparación más en profundidad de las posturas de Todorov y Bessière.

que quita importancia a la idea todoroviana de duda o vacilación. La posición de Charles Grivel (1992: 11, 20, 33 y 191), como dijimos, es similar a la de Bessière. El autor sostiene que lo fantástico es lo que no puede verse y sin embargo se ve, y que en él predomina el sentimiento de contradicción. De manera similar, escribe que para que se manifieste tiene que suceder algo inexplicable, ya que está más allá de lo comprensible y lo asimilable. Grivel concluye diciendo que lo fantástico reside sobre todo en su efecto, en una postura que lo acerca también a Roger Bozzetto. Volviendo a Bessière, es importante precisar que para ella la confrontación entre dos órdenes es posible por la conformación particular del relato fantástico, en el que se ejercitaría de manera perfecta la labor del lenguaje que, tal y como lo concibe André Jolles (1930) cultiva, fabrica y evoca (Bessière 1974: 12-13). Sin embargo, agrega la autora, no existe un lenguaje fantástico en sí mismo, ya que el relato fantástico se leería siempre como el reverso de un discurso (teológico, iluminista, espiritualista o psicopatológico), y no existiría sin dicho discurso. Este enfoque nos permite apuntalar parcialmente la hipótesis que planteamos aquí, que es la de lo manifestación del efecto fantástico por fuera del marco tradicional que toma en su forma clásica.

Por otro lado, Bessière (op. cit: 14) también define el relato fantástico a partir de sus diferencias con la lógica de los *realia* (novela corta o novela), en las que es central el juicio sobre el poder personal y el valor (qué debe y qué puede hacer el personaje). La narrativa fantástica, en cambio, deja un espacio importante “a lo insoluble y a lo insólito”. Se centra en la incógnita sobre la verdad del acontecimiento; mucho menos en la acción del personaje. Resulta interesante cómo, en la serie de novelas de Dick que se analizan en la parte práctica de este trabajo, puede verificarse este cambio de foco entre la primera, más cercana a la ciencia ficción clásica en cuanto a la confianza en el resultado de la acción humana, y las siguientes, donde la duda ontológica se va desplazando de forma progresiva hacia el centro de la diégesis. Bessière (Ibídem: 20-24) insiste en la importancia de la no resolución del evento imposible, y aclara que las sucesivas explicaciones no conducen jamás a una explicación. Esta conformación particular obedece para ella a la superposición de dos de las “formas simples” descritas por André Jolles (1930: 151): el “caso” y el “enigma” o adivinanza. El caso plantea un interrogante sin pretender dar la respuesta, que queda librada al receptor, pero Bessière precisa que en el relato fantástico la imposibilidad de la solución es la de la solución libremente escogida porque también toma la forma de la adivinanza.

De esta forma, el caso sólo existe por la incapacidad del protagonista de resolver el enigma. Esta situación se presenta también en los relatos que denominamos de “ciencia ficción ontológica” que analizamos en la segunda parte.

Para cerrar este sucinto pero significativo resumen de posturas teóricas, corresponde recordar que otros autores siguen el criterio todoroviano de hacer de la duda el rasgo definitorio de lo fantástico; un ejemplo es Harry Belevan en su libro *Teoría de lo fantástico* (1976). Belevan (op. cit.: 20-21) se interesa por lo elusivo del concepto y opina que lo fantástico se origina como “[...] un *signo*, un indicador o *síntoma* hacia un significado trascendente que escapa a nuestra conciencia”, síntoma que “es el índice de *algo* que existe a la vez como 'objeto' y como 'objeto significado' [...]” (cursivas en el original). Pero como una noción de origen no permite descifrar “la esencia de lo fantástico”, apuntará a circunscribirlo a un significado lingüístico. Aún más específicamente, se ocupará sobre todo de la literatura fantástica o “literatura de expresión fantástica”, como prefiere llamarla, limitando en ese caso la búsqueda del síntoma fantástico exclusivamente a su coherencia *textual* (Belevan 1976: 53). Cabe señalar que, aunque concuerda con Todorov en la importancia otorgada a la vacilación para lo fantástico, niega que sea un género. Lo fantástico, escribe,

[...] es la toma de conciencia de sí mismo, toma de conciencia que al requerir una definición, un asidero en/por parte de, el lector, no dura sino el instante mismo de una vacilación, de una dubitación, de una suerte de “tartamudeo reflexivo”, después del cual, necesariamente, caerá en el género literario propiamente dicho, que ha servido de transmisor [...] de lo fantástico (Belevan 1976: 107).

Por nuestra parte, sin negar que se pueda hablar de un género fantástico limitado en el tiempo y con rasgos retóricos, temáticos y enunciativos, como hace Todorov, no podemos sino estar de acuerdo con la idea de que lo fantástico, al menos como efecto presente en el interior de un relato, pueda manifestarse en diferentes marcos que excedan los tan estrechamente determinados por Todorov, siempre y cuando se cumplan las condiciones necesarias para su aparición, entre ellas la ruptura de lo que se considere “real” en términos intradieгéticos.

Está claro que la definición todoroviana es insuficiente para explicar la literatura fantástica del siglo XX, en la que el concepto de “duda fantástica” no necesariamente juega un rol. Esto no significa, sin embargo, que la puesta en escena de la duda ontológica tenga que haber desaparecido como posibilidad narrativa: implica,

simplemente, que ya no se manifiesta en el mismo marco. En efecto, los mundos de la ciencia ficción, en la que la lógica y las leyes “naturales” juegan un rol tan esencial como en el mundo “real”, ofrecen un escenario idóneo para que un evento aparentemente imposible venga a perturbar la noción de realidad de los personajes, constituyendo una forma particular de efecto fantástico intradiegético (una de las formas de lo fantástico ya considerada por Todorov). De todas formas, para explorar esa posibilidad necesitamos adentrarnos en las formas literarias que ya no tienen lugar, como se suele afirmar que es necesario que suceda en el relato fantástico, en un mundo “como el nuestro”.

5. La *fantasy* y los mundos imaginarios

5.1 *Fantástico/fantasy: terminología y confusiones*

Neil Cornwell (1990: 27-28), luego de haber resumido acercamientos teóricos de origen diverso, escribe:

[...] a certain inconsistency, not to say confusion, exists in the application of the expressions 'the fantastic', 'fantastic' (as an adjective) and 'fantasy'. [...] much apparent disagreement and argument at cross-purposes stems from this particular lack of discrimination in terminology at the most basic level.

Un paso importante para aclarar el panorama, agrega luego, es el de reconocer que la teoría de un género llamado “fantástico” o *fantastique* es una cosa y la teoría de algo más amplio, *fantasy*, es otra. *Fantasy*, continúa Cornwell, hace referencia a un concepto más amplio, un “modo” o “impulso” de valor equivalente a la mimesis o una característica literaria transgenérica siempre presente en mayor o menor medida. Cornwell (1990: 31) también consigna el uso del término para referirse a ficciones situadas en un *mundo otro* a lo Tolkien, pero agrega que la utilización del término en el primer sentido parece ser más útil y generar mayor acuerdo. Es difícil acordar con él en este punto: la asimilación de *fantasy* a un mundo maravilloso al estilo de Tolkien está muy extendida, habiendo sido Tolkien mismo uno de los impulsores de ese uso⁵¹. Peter Hunt (2001: 33), en su introducción a *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*, afirma que es indudable que la Tierra Media de Tolkien, cuyo nombre es indisoluble del concepto de *fantasy*, es uno de los ejemplos más completos que pueden darse de mundo alternativo coherente. De todas maneras, es innegable que el uso de *fantasy* como modo o impulso, como una supercategoría de la literatura antimimética que abarca más de un género, también tiene una existencia concreta en la teoría y la crítica anglófonas. Conviene entonces aceptar este doble uso, y en todo caso precisar el sentido dado. En el caso de *fantasy* como género literario, la existencia de denominaciones para subgéneros específicos (*epic fantasy*, *sword and sorcery*) permite evitar la confusión.

En *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy*, William R. Irwin (1976: 4) plantea una concepción de *fantasy* firmemente basada en lo antimimético: se trataría nada menos que de una “literatura de lo imposible”, basada en y controlada por una

51 Ver sección “De phantasia a fantasy: creación de mundos dentro de la ficción”.

abierta transgresión de lo generalmente aceptado como posible. Esta definición dejaría afuera la ciencia ficción, donde lo que sucede se plantea, en virtud de un discurso científico o pseudocientífico⁵², como al menos eventualmente posible, pero incluiría lo fantástico en alguna de sus acepciones. Eric Rabkin (1976: 213, 227), si bien habla de “género”, proporciona una definición igualmente centrada en el impulso o modo antimimético. La *fantasy*, sostiene, incluye obras literarias cuyos mundos narrativos se construyen en oposición directa a las reglas del mundo empírico, y constituye nada menos que un modo básico de conocimiento humano, el “polo opuesto” de la realidad. Para Colin Manlove (1975: 3-7), la *fantasy* construye mundos que constituyen “otro orden de realidad de aquel en el que existimos, y que forma nuestras nociones de posibilidad”⁵³. Las obras de *fantasy*, escribe Manlove, deben producir una impresión de maravilla (*wonder*), entendiendo por ello el amplio abanico de reacciones que va desde la simple sorpresa ante lo maravilloso hasta una sensación de revelación o epifanía religiosa o mística. Esta sensación de maravilla puede ser producida por lo sobrenatural, lo imposible y lo misterioso. La definición que proporciona Brian Attebery (1980: 2) es similar, sólo que articulada a partir de la percepción del creador de la obra literaria en cuestión: la *fantasy* concebida como género viola lo que autor considera que es la ley natural.

En su artículo “Problems of Fantasy”, S. C. Fredericks (1978, 1⁵⁴) aborda, como su título lo explicita, los problemas del concepto de *fantasy*, refiriéndose a varios de los autores mencionados en el párrafo anterior. En la primera sección, “Problemas y Críticos”, se señala la existencia de numerosas teorías holísticas propuestas por autores individuales, lo que puede llevar al uso un mismo término para definir conceptos diferentes. Fredericks menciona lo fantástico de Todorov, basado en la duda ontológica con respecto al mundo narrativo, como opuesto a lo fantástico⁵⁵ según Irwin (1976: 8), que no es un género literario y que se refiere a la introducción de elementos “antirreales” en la narración. Fredericks también subraya la cercanía de la definición de Rabkin con la de Irwin, aunque no deja de señalar que la perspectiva

52 Ver sección “La ciencia ficción, ¿lo antifantástico? A favor de una definición histórica y conceptual”.

53 La traducción es nuestra.

54 Texto en línea, sin número de página. Los números citados corresponden a las secciones del artículo).

55 Para ambos casos, Fredericks habla de *fantastic*, aunque en el caso de Todorov es una traducción de *fantastique*. Si bien esto no afecta puntualmente las tesis del artículo, las cuestiones de traducción son cualquier cosa salvo anodinas, como vimos en la sección dedicada a Rosemary Jackson.

estructuralista del primero tiene más que ver con la de Todorov. Para Fredericks el problema de la superposición y confusión respecto de *fantastic* y *fantasy* es insoluble, debido a que el uso ecléctico y popular de los términos antecede al teórico. Por ello, prosigue, intentar especificarlos como conceptos literarios genéricos abstractos es reductor y lleva inevitablemente a contradicciones. Eso no le impide hacer un análisis comparativo de las diferentes propuestas, y sugerir caminos a seguir. Con respecto al libro de Manlove, Fredericks constata que se trata de otro típico de crítica literaria, que se interesa más por explicar en profundidad narrativas individuales que por realizar observaciones teóricas. Si bien Fredericks aclara que esa perspectiva podría ser enriquecedora, en el caso de Manlove lamenta el tratamiento indistinto que se le da a las obras tanto literarias como filológicas de los autores analizados, lo que resulta en una negación de la “literariedad” (*literariness*). Pese a que se enfoca en obras individuales, Manlove tampoco escapa, según Fredericks, al error de proponer una definición de *fantasy* “demasiado compleja e impresionista”, y también le critica redefinir de manera difusa “sobrenatural” por “imposible”, algo que no se correspondería con la obra de los muy diversos autores que analiza.

De manera general, Fredericks (1978: 2) señala un acuerdo entre los diversos teóricos de asociar lo imposible a la *fantasy*, pero agrega que es esencial lo *conceivable* como segundo rasgo esencial. Así, la transgresión de normas esenciales a la concepción convencional de la realidad es el punto de partida para la creación de una contraestructura o antinorma imaginaria, que será explorada luego de diversas formas por el autor del que se trate. Luego, la hipótesis original debe ser trabajada de manera consistente para que el producto ficcional final (la narración de *fantasy*) pueda ser considerado por el lector como un mundo inteligible que debe ser aceptado en sus propios términos. Pero el punto de partida, aunque sea para oponerse a él, es el mundo real, y por ello, explica Fredericks, el universo ficcional “imposible” converge creativamente en la visión que tienen los lectores del mundo en el que viven. Es que, como toda literatura, la *fantasy* trata con las realidades humanas y se construye a partir de ellas, más allá de la irrealidad asumida de sus hipótesis.

Si el artículo de Fredericks (1978: 3) es de suma utilidad para tener un panorama de diversos puntos de vista sobre la *fantasy*, su visión de la relación entre ésta y la ciencia ficción es más discutible. Fredericks considera que la ciencia ficción puede verse como una subclase dentro de la *fantasy*, en la que los mundos increíbles o

imposibles se credibilizan y naturalizan. El problema con esta formulación es que otorga menos importancia a la escritura que a la interpretación extradiegética del mundo construido. De todas formas, como nuestro breve *racconto* y el texto de Fredericks prueban, el análisis comparativo de las diferentes propuestas mencionadas permite arrojar luz sobre los puntos de acuerdo que pueden encontrarse. Así, podemos ver que las teorías de Irwin, Rabkin, Manlove y Attebery establecen como rasgo principal de las obras catalogadas como *fantasy* la construcción de un mundo en el que la transgresión de las leyes naturales de “nuestro” mundo es patente. Al hacer esto, dejan afuera al fantástico todoroviano, que incluye relatos en los que la duda sobre naturaleza de los hechos extraños que allí acontecen no se resuelve.

Con respecto a las obras que han tenido inmensa influencia en la *fantasy* como forma literaria, es difícil sobrestimar, decíamos más arriba, la influencia de Tolkien en la concepción contemporánea de la *literary fantasy*. En ese sentido, Brian Stableford (2005: XXVIII y XLV) señala que la obra tolkieniana (tanto literaria como ensayística) moldeó la concepción masiva del género, y más específicamente de la forma moderna de la *immersive fantasy* (“*fantasy* de inmersión”). Stableford llama de este modo a aquellas obras literarias que buscan poner en escena “mundos exóticos” (léase antimiméticos) para que el lector las experimente con el mismo grado de convicción y la misma sensación de estar en casa que la generada por narraciones más naturalistas. El concepto había sido introducido por Farah Mendlesohn (2002: 175-179) para referirse a las novelas en las que el simulacro de mundo real que el lector de obras relativamente miméticas espera encontrar se ve reemplazado por un mundo antimimético mucho más extraño para él. Mendlesohn (2008: 59) ofrece otra definición complementaria en su libro *Rhetorics of Fantasy*, donde escribe que el lector de *immersive fantasies* debe entrar en la cabeza de los protagonistas y experimentar el mundo a través de ellos, interpretándolo tanto a través de lo que perciben como de lo que no perciben (por deducción). Por otro lado, y sin desmedro de la influencia de la *fantasía épica* (*epic fantasy*) de Tolkien, Stableford (2005: LXI) no deja de señalar la existencia de otra rama de la *immersive fantasy*, basada en las historias de Conan de Robert E. Howard (1932)⁵⁶. Se trata de la *heroic fantasy*, también llamada *sword and sorcery* (“espada y brujería”).

56 1932 es la fecha de publicación de la primera historia de Conan, “The Phoenix on the Sword”, que apareció en la revista *Weird Tales*.

Fantasy deriva de la palabra griega *phantasia* (“the power by which an object is presented to the mind”, Liddell et Scott: 1889); esto describe, apunta Brian Stableford (2005: XXXV) en la introducción a su diccionario histórico sobre *fantasy literature*, el proceso de imaginación. Pero cuando se habla de *una* fantasía, distingue el autor, en términos psicológicos, hay un uso del término más exclusivo que inclusivo. La diferencia entre las imágenes mentales de objetos y los objetos en sí ve dramáticamente enfatizada por el hecho de que las imágenes mentales pueden carecer de referente empírico o real. Son estas imágenes, sigue Stableford, las que se asocian más a menudo con la idea de *fantasy*, porque la representan *en su estado más puro*. Lo antimimético, entonces, sería el rasgo esencial de la *fantasy*; la evolución del término en la lengua inglesa que traza Stephen Prickett (1979: 1) confirma esta afirmación. Chaucer, por ejemplo, utiliza *imagination* y *fantasy* en el sentido de “imagen mental”, y específicamente de algo que no existe, con una acepción más bien negativa y connotando la idea de alucinación o expresión de deseos. La duradera connotación peyorativa del término, escribe Stableford (Ibídem), explicaría por qué la noción de *fantasy* como género literario es tan reciente, al menos fuera de la literatura infantil. Cabe señalar que Stableford (2005: XXXIX), como Rosemary Jackson, también usa *fantastic* como adjetivo de *fantasy*, pero sin que esto implique subsumir la *fantasy* y lo fantástico en una única categoría literaria. En su caso, *the fantastic* abarca la presencia de lo antimimético en la literatura, por lo que lo utiliza para las formas narrativas más antiguas. Para lo fantástico, el autor habla de *horror fiction*. La elección de los términos también es problemática (hay obras de la literatura fantástica a las que costaría incluir en la *horror fiction*), pero de menores consecuencias que el borramiento de categorías de Jackson. Por otro lado, Stableford (2005: XI) no deja de consignar un uso de *fantastic* derivado del término francés *fantastique*.

La cronología consignada por Stableford (op. cit.: XXX, XXXVI, XXXIX) establece que el uso masivo de término en el mercado editorial anglófono habría comenzado en 1969 con la colección *Ballantine Adult Fantasy series*, cuyo catálogo incluiría obras anteriores, publicadas al calor del éxito de *The Lord of the Rings* de Tolkien (1954). Por otro lado, Stableford señala que, si bien la etiqueta comercial es reciente, la *fantasy* sería uno de los más antiguos géneros literarios identificables, al menos en el sentido chauceriano: relatos sobrenaturales. Stableford, como Rosemary Jackson, también usa *fantastic* como adjetivo de *fantasy*, pero sin que esto implique

subsumir la *fantasy* y lo fantástico en una única categoría literaria. Para lo fantástico, el autor habla de *horror fiction*. La elección de los términos también es problemática (hay obras de la literatura fantástica a las que costaría incluir en la *horror fiction*), pero de menores consecuencias que la difuminación de categorías de Jackson.

La posición de Stableford implica una perspectiva bastante ahistórica y centrada en elementos temáticos, sin considerar la recepción (si el público de esos relatos consideraba “irreales” o no los hechos narrados). Por ello, desde los estudios literarios, se suele identificar a la *fantasy* como un género relativamente reciente, separándolo de los mitos y leyendas que constituyen muchas de sus fuentes. Este es el punto de vista de autores como John Clute y John Grant (1997), que en la entrada dedicada al término *fantasy* de su enciclopedia sobre el tema señalan que no puede hablarse de *fantasy literature* como género con anterioridad al siglo XIX, por tratarse de una noción esencialmente contradictoria, formada en oposición a la idea de literatura realista. Brian Attebery (1982: 1-2) defiende una posición similar, contrastando “*fantasy* como género” (un fenómeno esencialmente moderno) con “*fantasy* como fórmula” (un fenómeno básicamente comercial) y con “*fantasy* como modo”, una categoría mucho más amplia y abarcativa que incluiría a lo fantástico todoroviano.

Con respecto a la *fantasy* en el siglo XX, Peter Hunt (2001: 18-19) asocia su desarrollo con momentos de guerra (las dos Guerras Mundiales y la guerra de Vietnam). Tolkien, escribe Hunt, estaría entre aquellos autores que, marcados por la Primera Guerra, crearon mundos escapistas. Sin negar el componente de verdad que pueda tener la afirmación de Hunt, conviene tener cuidado al asociar la *fantasy* con el escapismo, ya que es una acusación que se ha usado para desprestigiar esa forma literaria, por más que obviamente nada esté más lejos de las intenciones de Hunt. Ursula K. Le Guin (1992: 79) también aborda la *fantasy* desde la reacción al contexto de producción, pero no habla explícitamente de “escapismo” y evita así una interpretación peyorativa del término. La *fantasy*, escribe Le Guin, consiste en un acercamiento diferente [a una postura más mimética], es una técnica alternativa para aprehender la realidad y hacerle frente. Al definirla como “pararracional” y no antirracional, Le Guin acentúa el carácter de universo alternativo del mundo ficcional así creado. La *fantasy*, prosigue, si bien no es realista sí es surrealista y superrealista: no se opone a la realidad, sino que enfatiza algunos de sus aspectos.

Como hemos visto, un principal punto de disenso entre los diversos autores es de

orden terminológico más que teórico: si corresponde usar *fantasy* para una macrocategoría, modo o impulso, o si es más apropiado reservar el término para designar un género particular. Pero más allá de las cuestiones de nomenclatura, que son por supuesto importantes para evitar confusiones en cuanto al objeto designado, queda entonces la cuestión del género literario *fantasy* (se lo llame o no de esta manera). Los apartados siguientes, entonces, tratarán del surgimiento y la conformación de la forma o formas literarias cuyo cronotopo, por usar el término acuñado por Mijaíl Bajtín⁵⁷, coincide en mayor o menor medida con el de lo maravilloso: un mundo diferente al de nuestra existencia cotidiana, en el que la magia y lo sobrenatural son moneda corriente.

5.2 Teoría romántica del arte como subcreación⁵⁸

El término “Romanticismo” abarca una gran variedad de movimientos y de autores, cuyo denominador común es el rechazo del Neoclasicismo y, específicamente, de la teoría mimética del arte (Wellek 1955: 2). Una de las consecuencias de esta revolución en la concepción del arte fue la reaparición de la poética de lo sobrenatural en las producciones literarias no marginadas. Pero este regreso tomó, al igual que el Romanticismo, formas particulares en cada país. Si bien siempre se tiene en cuenta el Romanticismo para hablar de los orígenes de la literatura fantástica, suelen dejarse de lado los aspectos que otras expresiones literarias vinculadas con lo sobrenatural han heredado de este “movimiento”; el desarrollo de la *fantasy literature* (entendiendo por tal aquella literatura dominada por el impulso opuesto a la mimesis) debe mucho en Inglaterra a las ideas creadas o difundidas por los autores románticos.

Una de las singularidades del desarrollo del Romanticismo en Inglaterra es la inexistencia de un programa consciente. Lilian Furst (1969: 45) ve en esa falta de cohesión una de las principales fortalezas del “movimiento”: la lucha de los románticos habría sido allí menos encarnizada que en otros lares gracias a una filosofía más pragmática que sistemática. Esta flexibilidad no impide señalar los rasgos compartidos por los románticos ingleses, de los cuales la afirmación de los

57 “[...] la corrélation essentielle des rapports spatio-temporels, telle qu'elle a été assimilée par la littérature” (Bajtín [1975] 1978: 237).

58 Una parte de esta sección se basa en nuestro artículo “L’imagination délivrée: Coleridge et l’idée de l’oeuvre littéraire comme ‘surnature’” (Steimberg 2004b).

poderes de la imaginación sería uno de los más importantes. Esto mismo sostiene Maurice Bowra (1980: 1) en *La imaginación romántica*:

If we wish to distinguish a single characteristic which differentiates the English Romantics (...), it is to be found in the importance which they attached to the imagination and in the special view which they held of it. On this, despite significant differences on points of detail, Blake, Coleridge, Wordsworth, Shelley, and Keats agree, and for each it sustains a deeply considered theory of poetry. In the eighteenth century imagination was not a cardinal point in poetical theory (1980: 1).

Es en ese contexto en el que la obra de Coleridge (y especialmente su *Biographia Literaria*) cobra una enorme importancia.

5.2.1 El concepto de imaginación

Es imposible seguir adelante sin precisar un poco más la complicada historia del concepto de imaginación, indispensable para comprender las posiciones teóricas que se tratan a continuación. Para ello, resulta de suma utilidad revisar lo que dice al respecto Nigel J. T. Thomas (2004) en su entrada “Imagination” en el *Dictionary of Philosophy of Mind*. Thomas comienza por supuesto por las concepciones antigua y medieval del concepto, y explica que el concepto de “imaginación” parece haber sido introducido por Aristóteles, para quien *phantasia* (cuya traducción latina sería precisamente *imaginatio*), es el proceso por el cual se nos presenta una imagen (*phantasma*), algo que para el Estagirita es parte inseparable del proceso del pensamiento. Thomas señala que, tanto para Aristóteles como para sus sucesores, el rol atribuido a estas imágenes es similar al papel de las “representaciones mentales” en la teoría cognitiva contemporánea. Vale la pena resaltar que, en esta concepción primigenia, la imaginación no presenta ninguna conexión especial con la inventiva o la imaginación, pero sí con la idea de deseo, ya que según Aristóteles el deseo por un algo ausente siempre se acompaña de la imagen del objeto deseado. Thomas aclara que si la posición de Aristóteles al respecto es neutra, no sucede lo mismo con la tradición intelectual judeocristiana, que aunque reconoce el rol esencial de la imaginación para el conocimiento también desconfía de ella por su relación con la tentación. De todas formas, el autor insiste en que lo esencial es la conexión entre imaginación y percepción, ya que la concepción de *phantasia*/imaginación de Aristóteles parece estar estrechamente relacionada con su concepto de “sentido

común”, *sensus communis* en su traducción latina, que es la parte de la *psyche* responsable de formar una representación inteligible con la información provista por los órganos sensoriales. De hecho, continúa Thomas, es plausible interpretar *phantasia* y *sensus communis* como diferentes aspectos o modos de la misma facultad, dependiendo de si se la considera en su faceta productiva o receptiva o de la ausencia o presencia del objeto representado. Así, la imaginación llegó a ser asociada con el pensar sobre cosas “que no están allí”, y algunos de los sucesores de Aristóteles en los primeros tiempos del Cristianismo tendieron incluso a hacer énfasis en la separación conceptual entre “imaginación” y *sensus communis*, haciendo por ejemplo responsable a la primera noción de la combinación de varias imágenes en formas quiméricas. De allí proviene la asociación posterior de la imaginación con pensamientos sobre cosas que nunca existieron o que aún no existen. Thomas no deja de resaltar que, aunque no está claro por qué, las palabras derivadas del término griego como “fantasía” o “fantasma” parecen connotar irrealidad de manera mucho más fuerte que “imaginación” y sus derivados.

En lo que respecta de los usos del término en la Edad Moderna, continúa el autor, el concepto aristotélico de *sensus communis* prácticamente desaparece de la discusión filosófica durante el siglo XVII, y muchas de sus funciones pasan a ser absorbidas por la imaginación, al punto de que Hume, por ejemplo, usa este término como sinónimo de “mente”. Posteriormente, ya con el Romanticismo, el foco de la discusión se fue alejando de la teoría cognitiva y la epistemología para concentrarse en su rol en la creación artística. No deja de ser interesante que, según Thomas, lo que sucede en este período no es tanto una reconceptualización de la imaginación como una revaluación de algunos conceptos asociados con ella: la originalidad, la pasión, lo irreal y lo irracional adquieren una nueva y súbita connotación positiva, luego de siglos de menosprecio. Los románticos se basaron ampliamente en Kant y en el idealismo postkantiano, pero algunos autores (entre ellos Coleridge, de quien nos ocuparemos a continuación) sí intentaron desarrollar una filosofía de la imaginación acorde con su nuevo estatus.

Ningún resumen sobre la evolución del concepto de imaginación, por muy breve que sea, puede ser satisfactorio si no se incluye una referencia a Starobinski y su célebre artículo “Jalons pour une histoire du concept d’imagination”, incluido en *La relation critique* (1970). Allí, el teórico define la imaginación en primer lugar como un

“poder de separación” con respecto al aquí y ahora, que no sólo completa el mundo de las percepciones directas sino que permite distanciarse de las realidades presentes. Esto resulta en una ambigüedad: por un lado, la imaginación permite justamente imaginar la “configuración de lo realizable”, y coopera con ello con la “función de lo real”, ya que la adaptación al mundo requiere la capacidad de previsión. Por otro lado, sin embargo, la conciencia que imagina también puede alejarse libremente del universo de lo evidente y dedicarse a la ficción, al juego o al sueño. En esta segunda función, la imaginación no contribuye con la función de lo real sino que aligera la existencia al llevarla a la región de los “fantasmas” (Starobinski 1970: 174-179). Starobinski ve entonces lógicamente necesario resumir la historia de los lazos de la imaginación con la literatura (el punto que le interesa), para lo cual comienza con la visión clásica de Platón, Aristóteles y los estoicos, basada en la idea de que el dominio de la imaginación es el parecer y no el ser, en tanto es la facultad intermediaria entre el sentir y el pensar. La imaginación, indispensable para el arte, “adolecería” entonces de una debilidad ontológica, que deja a la creación artística en la región del “no ser” y la mentira. Esto no implica, sin embargo, que la tradición filosófica clásica proponga una visión negativa sin ambages de la *phantasia*: la *catharsis*, por ejemplo, no es posible sin ella, ya que lo imaginario posee la capacidad de enardecer las pasiones .

En su panorama de la historia de la imaginación, Starobinski (1970: 182-3) no deja de incluir las transformaciones sufridas por el concepto en la Edad Media, entre ellas la introducida principalmente por Dante, que la considera una suerte de potencia activa. Así, para el autor de la *Divina Comedia* la visión poética, por ejemplo, es *alta fantasia*, intuición sensible de una realidad espiritual fruto de una suerte de iluminación celeste. Por otro lado, el mismo siglo XIV ve nacer otra tradición de la mano de Giordano Bruno, quien concibe la imaginación como una suerte de fuente viva de formas originales y como el principio de la fecundidad infinita del pensamiento (Ibídem: 185). Starobinski (Ibídem: 186) señala también la aparición de una corriente de pensamiento médico, originada en Paracelso, cuya influencia llegaría hasta los filósofos románticos y que, al relacionar la idea de la imaginación a la de vida, prepara el terreno para la concepción de la imaginación como poder unificador y principio de organización.

5.2.2 S. T. Coleridge o el poder de la imaginación

M. H. Abrams, en su clásico *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*, clasifica las diferentes teorías sobre el arte de acuerdo con el aspecto de la obra o del contexto que subrayan (1958: 22). Según dicho punto de vista, las teorías románticas son definidas como *teorías expresivas*, aquellas en las que el artista se convierte en el elemento principal en la generación tanto del producto artístico como de los criterios con los que juzgarlo. Abrams menciona como ejemplo la teoría de Coleridge, ya que en su obra la poesía se define en términos del proceso imaginativo que modifica y sintetiza las imágenes, pensamientos y sentimientos del poeta. El concepto de autor (un autor que no establece fronteras entre sus producciones teórica, crítica y poética) ocupa el centro mismo de *Biographia Literaria*, un texto planteado como el eslabón central de un vasto proyecto teórico. La producción de Coleridge era un constante *work in progress*, y quedan muchas huellas de ese proyecto inacabado en sus textos. El capítulo XIII de *Biographia...*, que alberga su célebre distinción entre *fancy* e *imagination*, es un buen ejemplo de ello. En él, Coleridge (1956: 7) menciona dos textos que nunca llegaría a completar: un prospecto con el resultado principal de cada capítulo (al que estaba destinada la mencionada distinción) y un ensayo sobre lo sobrenatural en la poesía. *Biographia Literaria* es una muestra del ambicioso proyecto de Coleridge, que concebía su obra precisamente como un bloque y no como un conjunto de textos.

Una de las ideas esenciales en el pensamiento teórico de Coleridge es el concepto de *imaginación* y la distinción con el de *fancy*. Si bien ambos conceptos ya existían, como señala R. L. Brett (1969: 7), su uso variaba mucho. La novedad introducida por Coleridge consistió en atribuirles significados y valores opuestos. El primer testimonio escrito de esta distinción data de 1804; en una carta, Coleridge introduce brevemente los dos conceptos, al hablar de “Imagination, or the modifying power in the highest sense of the word, in which I have ventured to oppose it to Fancy, or aggregating power” (1956: xii). Esta definición es introducida en *Biographia Literaria* de acuerdo al principio que Coleridge había fijado, es decir teniendo en cuenta el contexto que contribuyó a generar cada concepto. Así, el autor nos informa de que fue luego de haber escuchado a Wordsworth leer su propia poesía cuando empezó a pensar que *fancy* e *imagination* eran dos facultades claramente diferentes, alejándose del lugar común de considerarlas como dos nombres para la misma cosa, o a lo sumo

como dos grados diferentes de un mismo poder (Coleridge 1956: 50). La conciencia de tener que oponerse a una concepción muy difundida lo llevó a encarar la tarea lo más prudentemente que pudo. M. H. Abrams (1958: 168) señala esta intención cuando nos recuerda que Coleridge declara abiertamente su intención de incorporar todos los elementos que considera válidos de la teoría asociativa del siglo XVIII. Efectivamente, la definición de *fancy* de Coleridge utiliza las categorías fundamentales de la teoría asociativa de la invención, las partículas elementales o *fixities and definites*, que se suponía eran una especie de átomos de la mente:

“Fancy (...) has no other counters to play with but fixities and definites. The fancy is indeed no other than a mode of memory emancipated from the order of time and space, and blended with, and modified by that empirical phaenomenon of the will which we express by the word choice. But equally with the ordinary memory it must receive all its materials ready made from the law of association” (1956: 167).

Uno de los libros fundadores del asociacionismo es sin duda *An Essay Concerning Human Understanding* (1690), de John Locke. En él, el autor desarrolla su célebre teoría de que la mente del niño es una *tabula rasa*, un especie de pizarra vacía que se va llenando progresivamente de ideas⁵⁹ como resultado de la experiencia, y lo primero que hace en el libro uno (la obra está dividida en cuatro) es negar lógicamente la existencia de toda idea o principio innato. El filósofo no se opone al carácter “verdadero” de diferentes máximas a las que atribuye consentimiento universal (como la existencia de Dios), pero sí a que sean innatas: todo contenido de la mente es fruto de la experiencia, a través de un proceso que comienza por la incorporación de ideas “particulares”; ideas y lenguaje, dice Locke, son los materiales con los que se construye la facultad discursiva, base del pensamiento articulado. No hay principios morales innatos, entonces (ya que necesitan ser probadas y no son evidentes), pero tampoco principios prácticos, algo evidenciado, prosigue, por el simple análisis de las acciones de los hombres; de manera coincidente, Locke afirma también que la virtud recibe aprobación general no porque sea innata sino porque es conveniente. Por otro lado, continúa, los hombres poseen diferentes principios prácticos, y varias de las que Locke llama “normas morales” son rechazadas por distintos pueblos. Si los principios de los hombres pueden ser tan diferentes es por la manera en que son incorporados,

59 Locke (1690: 12) da “fantasma” (para la tradición griega, la imagen mental de algo que no está presente) como sinónimo, lo que evidencia la raigambre aristotélica de su uso del concepto, así como su fuerte impronta visual.

que es partir de la confianza hacia la persona o grupo que nos los enseña. De todas formas, la argumentación básica de Locke se basa en que los principios no son innatos porque las ideas no lo son, lo cual se prueba por el hecho de que la idea de Dios no es innata, y que entonces ninguna otra puede serlo. De todo esto, Locke extrae una de sus conclusiones principales, que es la de que los hombres deben pensar por ellos mismos como única forma de llegar al conocimiento, al que se accede así siempre por la experiencia. Por el contrario, la idea de que hay principios innatos implica que estos no deben ser cuestionados, lo que no hace sino reforzar de quienes se consideran maestros y profesores, autoridad injusta si no se basa en la observación y la experiencia. No es difícil ver cómo toda semilla de rebelión con respecto a la tradición intelectual que haya germinado posteriormente, aún la más inaceptable para el propio Locke, que como todos no dejaba de ser hombre de su tiempo, jamás hubiera sido posible sin esta idea originaria (Locke 1690: 12-40).

Una vez establecidas las bases de su teoría, Locke pasa en el libro II a ocuparse específicamente de las ideas, de su adquisición y de su combinación. El filósofo comienza por definir “idea” como el objeto del pensamiento, y por sostener que toda idea proviene o bien de la sensación o bien de la reflexión, es decir de las operaciones de la mente, mientras el entendimiento viene después. Así, los objetos externos proporcionan a la mente las ideas de los estímulos sensoriales a través de la percepción, mientras que la mente le da al entendimiento las de sus propias operaciones. De esta forma, el pensamiento aparece como una operación inseparable al menos parcialmente de los estímulos sensoriales y por ende del mundo material; el alma, que de acuerdo a la concepción cristiana a la que adscribe Locke tiene una vida independiente del cuerpo, no piensa siempre, por ejemplo cuando se duerme sin sueño, y de todas formas los pensamientos del sueño carecen de demasiado interés por su carácter irracional y cortado de los estímulos sensoriales provenientes del mundo exterior⁶⁰. De manera coincidente con lo que viene sosteniendo, Locke concluye este razonamiento diciendo que no hay idea que provenga de la sensación y de la reflexión (Locke 1690: 41-46).

Luego de establecer el origen de las ideas, Locke pasa a clasificarlas, y las divide en simples y complejas, y el primer tipo de ideas proviene de los estímulos sensoriales;

60 A este respecto, nada más lejos de la posición de este fundador del asociacionismo que la fascinación posterior por el sueño y sus producciones de los autores góticos y románticos, más allá de que el asociacionismo continuara a gozar de buena salud en general.

así, la mente descompone en diversas ideas simples los estímulos producidos por los diferentes sentidos al percibir algo; la mano puede sentir suavidad y calor al tocar una vela, por ejemplo (op. cit.: 47-48). Estas ideas simples no pueden ser creadas (ni destruidas) por la mente, pero el entendimiento tiene el poder de repetirlas, compararlas y combinarlas de manera casi infinita⁶¹. Las ideas complejas son creadas por la mente a partir de las simples, y pueden dividirse en modos, sustancias y relaciones. Los modos son ideas compuestas que dependen de sustancias (“asesinato”, “gratitud” y “triángulo” son algunos ejemplos), mientras que las sustancias son combinaciones de ideas simples que representan cosas particulares que existen por sí mismas (plomo, por ejemplo); las relaciones, por último, consisten en la consideración y comparación de una idea con otra. Locke se ocupa luego más en profundidad de los modos, que divide a su vez en simples y mixtos. Los modos simples son variaciones o combinaciones de una sola idea simple, mientras los mixtos consisten en combinaciones de varias ideas simples, por ejemplo “belleza”, una composición por ejemplo de color y forma (Ibídem: 72-73). Por otro lado, llegando al final del libro II (Ibídem: 176), como la teoría de Locke se pretende abarcadora de la totalidad de las operaciones mentales propone otra división de las ideas. Esta última división será entre ideas “reales”, que se fundan en la naturaleza y en seres y cosas reales, y las ideas “fantásticas” o “quiméricas”, cuyos arquetipos no se fundan en la realidad. Locke las menciona, pero no les otorga evidentemente una importancia especial, centrado como está en las experiencias concretas. En conclusión, resulta claro que esta concepción asociativa de la creación artística e intelectual, como decíamos antes, es sin duda importante para Coleridge; la diferencia reside en que, para él, esto no da cuenta de la totalidad de la invención poética.

Volviendo a la importancia del concepto de *imagination* de Coleridge, Abrams (1958: 168) señala que no ha sido sobrevalorada:

It was the first important channel for the flow of organicism into the hitherto clear, if perhaps not very deep, stream of English aesthetics. (Organicism may be defined as the philosophy whose major categories are derived metaphorically from the attributes of living and growing things).

La distinción entre *fancy* e *imagination* se construye sobre la oposición entre lo

61 Pronto veremos que este proceso corresponde a la acción de la *fancy* de Coleridge, quien reserva el aspecto creativo del que Locke descrea a su concepto de imaginación.

mecánico y lo orgánico. Así, gracias a su poder unificador (literalmente, *esemplástico*, *esemplastic*, el poder integrador de hacer de muchas cosas una sola), la imaginación “is essentially *vital*, even if all objects (as objects) are essentially fixed and dead”. La *fancy*, por el contrario, carece completamente de todo poder creador, ya que “it must receive all its materials ready made from the law of association”. La distinción entre los conceptos era esencial para Coleridge, que disenta en esto de Wordsworth (cuya obra consideraba por otra parte como el mejor ejemplo de la imaginación poética); el fin del capítulo XII de *Biographia...* da cuenta de esta diferencia de opiniones:

Mr. Wordsworth's 'only objection is that the definition is too general. To aggregate and to associate, to evoke and combine, belong as well to the imagination as to the fancy'. I reply that if by the power of evoking and combining Mr. W. means the same as, and no more than, I meant by the aggregative and associative, I continue to deny that it belongs at all to the imagination; and I am disposed to conjecture that he has mistaken the co-presence of fancy with the imagination for the operation of the latter singly.

Las ideas de Wordsworth repetían los lugares comunes sobre el tema; Coleridge (1956: 174) volverá entonces una última vez a ocuparse del rol de ambos conceptos con una imagen antropomórfica. El sentido común (*good sense*) es el cuerpo del genio poético; *fancy* es aquello que lo envuelve, la vestimenta; el movimiento es la prueba de que está vivo, y la imaginación es el alma que está en todas partes y convierte el conjunto en un todo inteligente y lleno de gracia. Esta metáfora antropomórfica de la creación literaria, en la cual la imaginación sería el alma omnipresente, deja claro el rol principal que Coleridge atribuye a este concepto. Para Coleridge, como se verá a continuación, la imaginación es la declinación humana de la facultad creadora divina; la obra literaria, entonces, pasa a poder verse como un mundo en sí.

5.2.3 La obra literaria como heterocosmos

Coleridge postula que la imaginación es el poder creador:

The imagination then I consider either as primary, or secondary. The primary imagination I hold to be the living power and prime agent of all human perception, and as a repetition in the finite mind of the eternal act of creation in the infinite I AM. The secondary I consider as an echo of the former, co-existing with the conscious will, yet still as identical with the primary in the kind of its agency, and differing only in degree, and in the mode of its operation. It dissolves, diffuses, dissipates, in order to re-create; or where this process is rendered impossible, yet still, at all events, it struggles to idealize and to unify. It is essentially *vital*, even as all objects (as objects) are essentially fixed and dead” (Coleridge 1956: 167).

Esta definición ha sido celebrada, criticada y largamente explicada sin que su productividad crítica se agotase. El estilo de Coleridge y la forma de su proyecto teórico están en el origen de este fenómeno: toda su teoría se pretende como un cuerpo orgánico, que existe en tanto que conjunto indivisible. La concepción de Coleridge del funcionamiento de la mente y de la creación (tanto literaria como teórica y crítica) es heredera de las teorías alemanas del genio vegetal como las de Friedrich Schelling o August Wilhelm Schlegel⁶². Una teoría, un poema, se desarrollan a partir de una semilla (una idea) en el espíritu de un autor; los textos que leyó y las teorías que conoce constituyen las materias primas de las que se nutre esa semilla. Las teorías de Coleridge se proponen como una superación dialéctica de las que las preceden; de ahí la gran cantidad de referencias, que aumentan su productividad teórica al mismo tiempo que dificultan un acercamiento global.

Coleridge distingue dos niveles de imaginación; en el primero, se trata de “a repetition in the finite mind of the eternal act of creation in the infinite I AM”. Esta definición, que muestra la creación humana como un eco de un acto superior, divino, retoma el concepto de heterocosmos, recuperado en los siglos XVII y XVIII, según el cual la obra literaria es una segunda naturaleza, creada por el poeta en un acto análogo a la creación del mundo por Dios. No se trataba de una novedad, pero fueron los neoplatónicos quienes comenzaron a utilizar el concepto de manera regular (Abrams 1958: 274). La visión del artista como el creador cuasi divino de una segunda naturaleza representaba un poderoso argumento para esos críticos que buscaban explicar y justificar la utilización de elementos sobrenaturales en un poema. No se trataría de la imitación de la naturaleza creada por Dios, sino de la creación de una *sobrenaturaleza* por parte del poeta. El neoplatonismo de esta concepción se hace evidente en las palabras de los autores que la utilizan. Blake, en *A vision of the Last Judgement*, escribe:

This world of Imagination is the world of Eternity (...). This world of Imagination is infinite and eternal (...). There Exist in that Eternal World the Permanent Realities of Every Thing. All Things are comprehended in their Eternal Forms in the divine body of the Saviour, the True Vine of Eternity, The Human Imagination⁶³.

Tan grande es la importancia que otorga el poeta a la imaginación que llega a afirmar

62 Para una explicación general de estas teorías, véase Abrams 1958 : 201-213.

63 Citado por Bowra, 1980: 3.

que es únicamente esta facultad, a la que define como “visión divina”, lo que hace al poeta: la imaginación crea, a partir de la realidad, una realidad vinculada con la actividad divina (Bowra 1980: 14).

Coleridge, no muy lejos de las ideas de Blake, otorgaba una enorme importancia a la imaginación en tanto que aspecto humano de la actividad creadora de Dios. La concepción neoplatónica que asocia la imaginación con una especie de verdad eterna era compartida por los románticos ingleses. A eso se refiere Bowra (1980: 7-12) cuando escribe que, lejos de creer que la imaginación se relaciona con cosas que no existen, estos escritores sostenían en cambio que revelaba una verdad importante, y creían en una realidad ulterior en la que basaban su poesía. Bowra (1980: 15) proporciona el ejemplo de Keats, que veía la imaginación que creaba y revelaba a la vez, o que más bien revelaba a través de la creación; lo creado por la imaginación no se limita a poseer existencia en su propia esfera, sino que además está relacionado con una realidad última a la que ilumina.

Incluso Wordsworth, a pesar de su desacuerdo con la distinción entre *fancy* e *imagination* de Coleridge, compartía este punto de vista; para él, la imaginación no era sino una manifestación del poder absoluto (Bowra 1980: 19). La única diferencia al respecto entre los románticos ingleses consistía en el grado de importancia atribuido a los mundos creados o mostrados por la imaginación. Mientras Wordsworth sostiene aún que la imaginación debe, hasta cierto punto, mostrarse conforme al mundo exterior, el punto de vista de Shelley será bien diferente: el poeta utiliza el mundo exterior a la obra para crear seres independientes, pero estos últimos tienen un grado mayor de “realidad” porque un poeta participa a través de su obra de lo eterno y lo infinito (Bowra, 1980: 20-21). Pese a estas diferencias de grado, los románticos ingleses estaban de acuerdo en la importancia de la creación; en palabras de Bowra, (ibídem) “the Romantics knew that their business was to create, and through creation to enlighten the whole sentient and conscious self of man”. Así es como puede entenderse el interés que comienza a mostrarse por la metáfora de la creación literaria como creación de mundos, que había empezado a ser desarrollada por los prerrománticos. La aplicación más extensiva de la cosmogonía a la poesía fue puesta en práctica, en el siglo XVIII, por los teóricos suizos Johann Bodmer y Johann Breitinger, que defendían la idea de que la obra literaria es un mundo en sí misma y que, por lo tanto, sólo debe exhibir sus relaciones internas: lo único importante es la

coherencia interna, la no-contradicción (Abrams 1958: 276-278). Esta idea rectora posibilitará la creación de un nuevo tipo de obras literarias.

Es inevitable, al plantearse el propósito monumental de analizar nada menos que el pasaje de un paradigma a otro como hace Abrams, focalizarse en algunos momentos de esa evolución y tratar otros de manera más somera. Esto no implica, por supuesto, que se crea en un paradigma inmutable prácticamente milenario que ha sido sucedido por otro nuevo con la fuerza y lo inesperado de una catástrofe natural, pero se corre el riesgo de dejar esa impresión, demasiado esquemática. Para evitarlo, es útil tener en cuenta el capítulo que Lubomír Doležel dedica a la poética leibniziana en su *Historia breve de la poética*, en el que analiza la evolución de la concepción de la relación entre el arte poética y el mundo. Esta relación se concibió, durante más de dos milenios y de manera casi exclusiva, a la luz de la doctrina de la mimesis; Doležel se ocupa de ilustrar las transformaciones por las que ha pasado el concepto. Así, a la definición socrática de la mimesis como la capacidad artística de generar representaciones parecidas a aquello que existe (lo “real”) o a estados mentales, ya se opondría la visión aristotélica al destacar sus aspectos creativos y verla más como representación e invención que como imitación. El Renacimiento retomaría la doctrina de la mimesis a partir de Aristóteles, pero en una nueva versión según la cual la imitación de la realidad pasa a ser una exigencia, sentando así las bases de una poética normativa. Este modelo será dominante durante muchos siglos, pero tomará su forma más autoritaria con el canon neoclasicista del siglo XVIII, en una distorsión de la poética aristotélica (Doležel 1990: 59-61). Esta posición rígida con respecto a la relación entre la realidad y el arte sería sucedida por progresivos puntos de vista que la irían suavizando hasta llegar a la visión romántica, más abiertamente desafiante pero de ninguna manera carente de antecedentes.

El ámbito cultural alemán le sirve a Doležel como ejemplo de este proceso evolutivo, donde el canon neoclasicista comenzó postulando la forma más extremadamente rígida de la mimesis, la idea del arte como imitación de la naturaleza, la *Naturnachahmung*. En una concepción tan estricta, pasaba entonces a ser esencial qué se entendía por naturaleza, y es a través de esta definición que la prescripción imitativa comenzó a resquebrajarse. La norma de semejanza, resalta Doležel, es tan genérica que se vuelve vacía, sobre todo porque la naturaleza, para autores como Johan Bodmer, por ejemplo, abarca también el dominio celestial, además del humano

y los mundos materiales. La consecuencia de esto es que cada autor o crítico termina entendiendo por “naturaleza” algo que puede diferir en un caso u otro, impidiendo la comprobación de la fidelidad, algo necesario para juzgar toda imitación. Sin quererlo, la poética normativa abre así una vía real para la crítica subjetiva. Por otra parte, esta interpretación ultrarrígida de la mimesis muestra también debilidades lógicas y epistemológicas: ante la ausencia de método para estudiar la naturaleza y de la posibilidad de acceder a ella de manera directa, la representación poética se convierte en la única fuente posible para sí misma (Doležel 1990: 61-63), en un giro solipsista que impide toda observación exterior a la creación poética.

Doležel considera explícitamente al siglo XIX como un período de transición y de la aceptación progresiva del papel de los factores subjetivos en todo lo vinculado con lo poético: conceptos como “genio”, “gusto” e “imaginación” surgen justamente para incorporar lo subjetivo. Pero lo que le interesa en esta transformación es la postulación de una teoría nueva de la relación entre realidad y literatura como alternativa a la de la mimesis. En el campo cultural alemán, es en el racionalismo particular de Leibniz donde encontrarán su inspiración los precursores de esta nueva poética, particularmente Baumgarten y Breitinger. El punto de partida para estos autores será principalmente la doctrina leibniziana de los mundos posibles, que reformula la relación entre arte y mundo. Doležel no deja de señalar que el mismo Leibniz propuso utilizar la creación literaria como ejemplo de mundos posibles, en una postura que separa las ficciones del mundo real al postularlas como una alternativa a él. Pero Leibniz sólo busca ilustrar el concepto de posibilidad en tanto que categoría lógica; recién Bodmer y Breitinger (y por eso los mencionaba Abrams) incluirán los mundos posibles a la teoría literaria.

Es Breitinger quien coloca la piedra fundamental para una poética no mimética de mundos posibles, y lo hace a través de dos etapas lógicas sucesivas. En primer lugar, entiende como naturaleza al universo todo, que incluye a los mundos posibles además de al “real”. En segundo lugar, y como consecuencia de lo anterior, el objeto de la creación poética ya no puede o debe ser únicamente la imitación del mundo real sino también la de los mundos posibles, que al ser infinitos desdibujan por completo la idea de copia. Estos razonamientos le permiten a Breitinger formular la tesis básica de la poética de los mundos posibles, según la cual el poeta es un auténtico creador porque es capaz, a través de su arte, de transformar cosas desde el estado de

posibilidad al estado de realidad. Así, gracias al poder de su imaginación, convierte posibles en existentes ficcionales (Doležel 1990: 64-69).

La principal contribución de Breitinger, siempre dentro de su aplicación de la teoría de los mundos posibles a la literatura, tiene que ver con su interés por los mundos maravillosos, aquellos mundos imaginarios situados a la máxima distancia con respecto al mundo real, ya que al focalizarse en ellos los está legitimando como materia literaria. Pero esta inclusión no se hace sin delimitar el terreno: Breitinger deja afuera los mundos imposibles desde el punto de vista lógico, que contengan contradicciones internas. Esta idea de los mundos maravillosos como mundos aparte, obligados sólo a respetar sus propias leyes y a ser lógicamente concebibles, la encontraremos en todos los aportes posteriores al terreno de la *fantasy*, desde Coleridge hasta Tolkien. Pero Doležel había mencionado también a Baumgarten con respecto a la aplicación a la poética de la teoría leibniziana de los mundos posibles, y lo hace porque sus aportes resultan complementarios con los de Breitinger (que luego apoyaría también Bodmer). En efecto, pese a la enorme productividad del aporte de Breitinger, su división entre mundos posibles e imposibles es sumamente excluyente. Baumgarten soluciona este problema al proponer una clasificación de los mundos ficcionales más abarcadora, que los divide en ficciones heterocósmicas, imposibles en el mundo real pero posibles en otros, y ficciones utópicas, imposibles en todos los mundos posibles (Doležel 1990: 71-72). Como estas últimas serían no representables, el amplísimo campo de las ficciones representables desde el punto de vista lógico pasaría a formar parte de lo maravilloso, y a ser aceptable como creación poética.

En su resumen del desarrollo suizo de la poética leibniziana, Doležel no deja de señalar que se trata de un período de transición en el que las ideas nuevas aparecen mezcladas posturas mucho más tradicionales, como parte de la “prolongada agonía de la mimesis”. Así, el principal punto débil de las posiciones de Breitinger, Baumgarten y otros reside en el estatuto ontológico de los mundos imaginarios: Breitinger sostiene que preexisten a la creación y son imitados por la obra poética. Algo similar sucede con la poética de Johann Bodmer, para quién la poesía descubre universos imaginarios, más que crearlos. El énfasis en la creación de mundos llegará luego con el Romanticismo, pero este acento en la singularidad del mundo ficcional se realizará de manera más solipsista, reivindicando la falta de relación con el mundo real. Como también señala Doležel, cuando esta relación vuelva a la teoría literaria,

con el positivismo, será otra vez bajo el signo de la imitación (Doležel 1990: 77-79). Luego veremos que habrá que esperar hasta bien entrada la segunda mitad del siglo XX para que se verifique una “reivindicación” de la poética de los mundos posibles dentro del ámbito de la teoría literaria.

5.3 *La fantasy como género*

Aunque *fancy* derive etimológicamente del término griego *phantasia* e *imagination* de su traducción latina *imaginatio*, hemos visto ya que esas dos palabras se han investido de significados muy diferentes. La concepción de *fantasy* como una especie de aberración mental se mantuvo durante varios siglos, pero en torno a 1825 la situación ya no era la misma, y la irrealdad de las creaciones literarias no miméticas pasa a ser progresivamente percibida como una indicación de una existencia separada, y hasta de una auténtica “vida propia” (Prickett 1979: 6). En sentido similar se expresa Maurice Bowra (1980: 2), quien ve a las obras de Coleridge y de otros poetas de la época como una especie de barómetro que permite verificar ese cambio de sensibilidad en lo que respecta a la importancia de la creación de “mundos nuevos de la mente” a través de la literatura.

Hacia 1830, el término *fantasy* tendría ya un sentido propio, opuesto tanto a la *fancy* mecánica de Coleridge como a su concepto de *imagination* en cuanto suprema cualidad creativa humana: *fantasy*, dice Stephen Prickett, pasa a ser asimilada al sueño y la ensoñación. Así, *imagination* y *fantasy* vendrían a ser como los dos lados de la *psyche* victoriana: si la imaginación está en un pedestal en tanto que máximo poder creativo del artista y reflejo del poder divino, *fantasy* aparece como un don de los sueños, deliciosa pero también perturbadora, inmanejable y pesadillesca. La confrontación ya no es entre *fancy* e *imagination* sino entre esta última y *fantasy*. Por eso Prickett ve a la *Victorian fantasy* como la contracara de la *Victorian imagination*. y no deja de señalar la importancia de esa ambivalencia que asedia la conciencia victoriana y la dirige hacia la creación de mundos oníricos (Prickett 1979: 6-10). Se está refiriendo con eso al repliegue hacia el interior de la obra, que ocupaba un lugar de privilegio en las teorías poéticas dominantes en ese momento: las dominadas por la concepción del “arte por el arte”. Se trata de un tipo de “teorías objetivas”, que, como escribe Abrams (1958: 26) en su célebre *The Mirror and the Lamp*, toman a la obra de arte aislada de todo punto de referencia externo y la analizan como una entidad autosuficiente, que sólo

puede ser juzgada de acuerdo a criterios intrínsecos. Abrams (1958: 27) también señala que en la época en que estaba emergiendo la orientación objetiva, entre los siglos XVIII y XIX, algunos críticos estaban explorando el concepto del poema como heterocosmos, un mundo aparte y separado del mundo del autor de la obra y del lector y cuyo objetivo es simplemente existir y no enseñar o dar placer. Esta idea de la obra literaria como heterocosmos, un concepto que como vimos antes ya había sido introducido por Baumgarten, cobró una nueva significación en la era victoriana, en la que empezó a aceptarse cada vez más la idea de que lo que constituía un “mundo en sí”, una entidad autónoma, no era ya solamente la obra literaria sino el mundo de ficción que ella construía. Esta idea sería desarrollada en toda su complejidad en el siglo XX, especialmente a partir de las ideas elaboradas por J. R. R. Tolkien.

En su conferencia de 1939 “Sobre los cuentos de hadas”, Tolkien da una definición de *fantasy* que coincide con la noción de heterocosmos, ya que la define como un espacio, un reino, independiente y autónomo, y hablará de *Fantasy* y no de *the fantasy*: la ausencia de artículo y la mayúscula refuerzan la idea de que se trata de un país o un territorio. Tolkien se muestra en sus definiciones muy de acuerdo con ciertos aspectos del organicismo, cuando dice por ejemplo que el poder de *Fantasy* es tal que, al mismo tiempo que engendra el relato, lo transforma en algo colorido y vivo frente a nuestros ojos. Cobra una gran importancia en esta concepción la materialización del prodigio imaginado, “con independencia de la mente que lo concibe” (Tolkien 1998: 143); el principio activo de esta creación no es el autor sino *Fantasy*.

El concepto central de la teoría de Tolkien es el de la “subcreación”. El inventor de cuentos construye un Mundo Secundario en el que puede aventurarse la mente del lector, y en el marco del cual la historia narrada es “verdadera” porque corresponde a sus leyes. Esta segunda creación, en tanto que entidad independiente, debe ser juzgada siguiendo criterios intrínsecos. Edmund Little (1984: 8) explica que la concepción tolkieniana implica que, dentro del mundo secundario, lo que el autor cuenta es “verdadero” y debería producir una “credulidad secundaria” (*Secondary Belief*); de esa forma, la consistencia interna del mundo secundario se vuelve esencial. Así, la otredad es la esencia de *Fantasy*, en tanto constituye “Otro Mundo” (Tolkien 1998: 165). Sobre las particularidades de la creación que ese segundo mundo implica, Tolkien dirá: “[...] we make in our measure and in our derivative mode, because we

are made; and not only made, but made in the image and likeness of a Maker” (*apud* Moseley 1977 : 26).

El carácter neoplatónico de la perspectiva tolkieniana ya ha sido señalado por Charles Moseley (1977: 11), quien explica que Tolkien elabora una teoría en la que el narrador crea un submundo cuyas raíces se encuentran en otro relato que es el de nuestro mundo, que a su vez surge de un relato que apenas alcanzamos a vislumbrar. La diferencia con las teorías similares precedentes es que Tolkien logra integrar dentro de una cosmovisión católica el modelo de la creación literaria entendida como heterocosmos⁶⁴. En las formulaciones cuasi heréticas de los prerrománticos el poeta casi rivalizaba con Dios, y en las de Coleridge, que permitían especulaciones panteístas, la imaginación era un verdadero “poder viviente”, un fragmento del principio creativo que sostiene el universo todo (Abrams, 1958: 119). Por supuesto, que la postura teórica de Tolkien se distinga por su posición filosófica no implica que las obras literarias resultantes no se relacionen directamente con una tradición literaria anterior. Porque efectivamente eso ocurre: esa tradición es la del *literary romance*.

5.4 El romance, un género/modo antimimético

El concepto de *romance*, como el resto de las categorías tratadas hasta el momento, presenta dificultades que tienen que ver con las diferentes formas en las que la denominación ha sido utilizada a través de la historia y por diferentes autores. Lo que se ha mantenido estable, sin embargo, es una asociación del término con una suerte de antirrealismo. El término se utiliza o se ha utilizado para dar cuenta de diferentes dimensiones de la obra, desde su relación con la mimesis hasta su carácter (o mas bien su ausencia de carácter) literario. En su libro *The Romance*, Gillian Beer (1970: 1-3) señala que “The works now popularly called 'romances' are usually sub-literature, magazines like *True Romances* or lightweight commercial fiction deliberately written to flatter day dreams”. Esto coincide con la definición de Frye del *romance* como fantasía compensatoria (*wish fulfillment dream*) y con la categoría de la “literatura de ilusión” propuesta por Kathryn Hume. Más allá de este uso concreto, Beer indica además algunas cualidades persistentes del *romance* y de la relación entre *romance* y lector:

64 Para una análisis de la influencia del catolicismo militante de Tolkien en su obra ensayística, ver “Tolkien y la religión de las masas: paradojas de la utopía antitecnológica”, de Enrique Santos Unamuno (2007).

1. El lector lee para entretenerse y para escapar de penas o malestares.
2. El *romance* invoca el pasado o lo socialmente remoto.
3. El *romance* tiende a utilizar y reutilizar historias conocidas cuya familiaridad brinda seguridad.
4. El amor es uno de los grandes temas del *romance*, pero es menos universal que el tema de la aventura, que puede ocupar toda la trama. La búsqueda del tesoro es suficiente como tema central, con el objeto de la búsqueda funcionando como el objeto amoroso (*Pilgrim's Progress*, *Treasure Island* y *The Hobbit* serían tres “*romances* mutantes” de este tipo).
5. Es típico del *romance* otorgar un espacio central a la parafernalia cotidiana del mundo creado.
6. El *romance* libera al lector de sus inhibiciones y preocupaciones al llevarlo por completo a su propio mundo.
7. El mundo de un *romance* se basa en leyes que le son inherentes.

Los puntos 1, 3 y 6 tienen que ver con el carácter escapista de esa forma literaria. El punto 4, con un rasgo temático esencial. Los puntos 2, 5 y 7, finalmente, hacen énfasis en la otredad del mundo de la ficción. Las obras literarias pertenecientes a la categoría de *romance* o *fantasy* (incluso Cornwell, que prefería reservar la denominación “*fantasy*” para el impulso o modo opuesto a la mimesis, los usa como sinónimos en el esquema que propone), entonces, se definirían en gran medida por ese rasgo. El hecho de que las leyes de los mundos creados no puedan ser las nuestras deja de lado, entonces, a la ciencia ficción, cuyos mundos poseen leyes derivadas o basadas en la lógica científica propia del mundo “real”. ¿Implica esto que sea conveniente usar ambos términos como sinónimos? No necesariamente: el uso de uno u otro término hace énfasis en diferentes rasgos de la obra concernida. Así, al hablar de *romance* se estará relacionando a la obra con una tradición literaria muy antigua, vinculada con la literatura de evasión⁶⁵ (o abarcándola por completo) y cuyas obras suceden en un escenario alejado del que es propio al lector y poseen una estructura particular que hace hincapié en la peripecia, dentro de un marco temático en el que la aventura (si no una relación amorosa) ocupa el lugar central. Por su parte, cuando hablamos de *fantasy* es la otredad del mundo de la ficción la que se enfatiza, una otredad más

65 Beer no deja de señalar que, como el romance nos muestra un ideal, es implícitamente tanto instructivo como escapista (p. 9).

radical que la de los mundos de la ciencia ficción, ligados al nuestro por el razonamiento científico. Al hacer hincapié en otros aspectos (narrativos, de estructura del relato), el término *romance*, señala también Beer (1970: 4), puede aplicarse más fácilmente a algunas formas de la ciencia ficción o al *western*. Peter Stockwell (2000: 104) coincide con esto y establece una relación particular entre la ciencia ficción *cyberpunk* y las obras de *pulp fiction*, consideradas por Beer como los *romances* comerciales del siglo XX (Beer op. cit.: 8). Para Stockwell, el *cyberpunk* habría heredado de la *pulp fiction* el dinamismo de su narrativa. La definición de *cyberpunk*, que ha sido considerado subgénero, movimiento o etiqueta comercial dependiendo del punto de vista, es sumamente complicada, como apunta Nicola Nixon (1992). Sin embargo, los relatos o películas que suelen identificarse de esa manera comparten en general el escenario de la trilogía de Gibson: un futuro con una presencia constante de la interacción entre lo biológico y lo tecnológico, en un mundo dominado por las corporaciones.

Como señalábamos más arriba, tres de los siete rasgos del *romance* que detallaba Beer tienen que ver con su carácter escapista. El *romance* proporcionaría entonces un escape al lector pero, ¿un escape hacia dónde? En gran medida, un escape hacia atrás; efectivamente, el *romance* se muestra añorando distintas épocas, más aventureras y apasionantes y sobre todo menos confusas, más simples. Roger Luckhurst (2005:20), cuando analiza las condiciones y el contexto literario del surgimiento de la ciencia ficción, señala la recepción positiva del *romance* por parte de críticos importantes como Andrew Lang, que lo elogia y critica en cambio la novela realista a la Henry James, dueña de un conocimiento poco decoroso y masculino de la naturaleza femenina. En cambio el *romance*, escribe Luckhurst, presenta aventuras masculinas en un marco moral poco complicado. Otras formas literarias menos fácilmente recuperables por una postura reaccionaria, como la ciencia ficción distópica de la segunda mitad del siglo XX, también pueden caer a veces, como se verá luego, en la idealización del pasado.

Beer (1970: 79) finaliza su libro reflexionando sobre la relación entre *romance* y ciencia ficción: al estar profundamente relacionado con un ideal, el *romance* siempre poseería cierto nivel profético, que lo lleva a rehacer el mundo de acuerdo a la imagen deseada. La ciencia ficción distópica, de creciente importancia desde los años 50, daría cuenta de cómo esta literatura profética tiende a resolverse en imágenes

terroríficas. Esto ilustraría un deslizamiento en la función del *romance*, que pasaría de la fantasía compensatoria al exorcismo. Desde este punto de vista, y más allá de que no se cumplan las condiciones de construir un mundo con coherencia interna, puede establecerse una relación entre el *romance* y el género fantástico: esta última forma literaria también ilustraría la transición de una literatura que ofrece un escape a un mundo ideal a otra que brinda la posibilidad de una catarsis, al representar los miedos del lector de la época frente al mundo que lo rodea.

6. La ciencia ficción: ¿lo antifantástico? A favor de una definición histórica y conceptual

Como recuerda Roger Luckhurst en su libro *Science Fiction* (2005: 15), el término “ciencia ficción” fue inventado por el editor Hugo Gernsback y utilizado por primera vez en su revista *Science Wonder Stories* en 1929. El género antecede a la denominación que se impondría para definirlo, por lo que la cuestión que se impone es hasta cuándo retroceder para delimitarlo históricamente. La postura de Luckhurst (2005: 16), que escribe desde la historia cultural, es que carece de sentido hablar de “ciencia ficción” antes de 1880, ya que recién en esta época se crearían las condiciones de producción del género, entre ellas la transformación de la vida cotidiana por las innovaciones científicas y tecnológicas. La posición de Luckhurst tiene la ventaja de evitar confundir al género con otras tradiciones literarias con las que está evidentemente ligado, como la utopía, pero de las que lo distinguen toda una serie de características que le son propias. Por otra parte, este punto de vista histórico es complementario con otras definiciones específicamente teóricas del género, como la que propone Darko Suvin y de la que nos ocuparemos más adelante. Nos parece que tener en cuenta consideraciones tanto históricas como específicamente literarias es la manera de acercarse al género desde una perspectiva equilibrada, que evite tanto el simple *racconto* histórico como una visión exageradamente inmanente que caiga en la ahistoricidad.

Por otro lado, también vale la pena subrayar lo tardío de la aparición de una crítica y teoría del género, más allá de la que podía encontrarse en las publicaciones que lo difundían. Leslie Fiedler (1983: 2-3), en su artículo sobre la crítica de la literatura de ciencia ficción, señala que los primeros críticos y teóricos fueron los editores de esas revistas, que definían los parámetros que los “relatos prospectivos” debían seguir. Pero esa crítica y teoría proscriptivas y prescriptivas, agrega, no eran las únicas: a ellas se sumaban, en esas mismas páginas, artículos sobre tendencias y críticas de libros publicados. Esos textos, mayormente obra de autores del género ya establecido, funcionaban en un contexto endogámico y por oposición a la crítica *mainstream* o de élite, que excluía en general las obras del género. Recién en la década del 60, continúa Fiedler, comienzan a aparecer trabajos más académicos. Por otro lado, y prácticamente desde el principio, los amantes del género proponían desde las columnas de lectores sus propias críticas. Estos críticos aficionados, buscando más

espacio, serían los iniciadores de las publicaciones amateur que luego se conocerían como *fanzines*. Por supuesto, el recorrido histórico de la crítica de ciencia ficción que hace Fiedler (op. cit.: 5-6) lo lleva también a abordar la historia del género. Al hacerlo señala la aparición, especialmente en la década del 60, de nuevos autores, muchos de los cuales ya no pertenecían a la cultura del whisky como sus predecesores sino a la de las drogas alucinógenas, con las diferencias políticas que esto conlleva. Estos nuevos escritores, prosigue, estaban creando en un contexto de producción que ya no era el del miedo de la Segunda Guerra o la Guerra Fría, sino el del movimiento por los derechos civiles y la resistencia a la Guerra de Vietnam, aún no declarada. Autores como Samuel Delany o Harlan Ellison (identificados con esta ciencia ficción *New Wave*) estarían entre estos autores autoconscientes hasta el extremo, que habrían intentado instalar –sin mucha suerte, según Fiedler– la denominación *ficción especulativa* para el género.

Si bien, como dijimos, el acercamiento de Suvin nos resulta operativo y lo utilizaremos como una herramienta principal, siempre es conveniente considerar diversos puntos de vista para que nuestra perspectiva teórica sea lo más completa posible. Como ya hemos visto en lo relativo a lo fantástico y la *fantasy*, el espacio lingüístico desde que el que se produce el aporte no es anodino y tiene consecuencias tanto a nivel terminológico como conceptual. Por ello, consideramos sumamente útil analizar la propuesta que hace Fernando Ángel Moreno en su libro *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y Retórica de lo Prospectivo*. Como Suvin, Moreno (2010: 78) pone el énfasis en el discurso y no en cuestiones temáticas; la verosimilitud (siempre en términos intradieгéticos) del mundo construido ocupa entonces un lugar central en los relatos del género.

Antes de proporcionar su propia definición de la ciencia ficción, Moreno (op. cit.: 80-81) se ocupa de lo que Suvin llama “ficción distanciada”, comenzando por señalar la inadecuación o imprecisión de muchas de las etiquetas utilizadas para denominarla (géneros “no miméticos” o “no realistas”, “literaturas de lo imaginario”, etc.). Pero este problema terminológico no borra, prosigue, lo que las obras que cultivan estas formas literarias tienen en común: en ellas

[...] se dan hechos imposibles tecnológicamente en el momento en que el autor escribe la novela, si bien pueden cumplir las leyes físicas (el caso de la ciencia ficción) o no (los otros géneros “no realistas”).

Moreno (2010: 81-82) denomina a ese conjunto de géneros “ficción proyectiva”: “realidades narrativas (ficciones)” que “se basan en elementos que no pueden darse en lo que autor y lector entienden convencionalmente como 'realidad'”. Lo de proyectivo se debe a que estos elementos extraños (los *nova* de Suvin) sirven como canal para manifestar “inquietudes propias de dicha 'realidad' convencional”. La proyección se da “a partir de una ruptura de las leyes físicas”, que “constituye la base de toda esta literatura”. Por otro lado, la denominación propuesta se distingue por subrayar la relación entre los mundos ficcionales de las obras que abarca y el mundo “real”. Al incluir la referencia a la cercanía con el mundo real y no sólo a la distancia con él en los mundos contruidos, el autor logra eludir una identificación demasiado taxativa entre esa ficción “no realista” y el total alejamiento con el mundo empírico, evitando así encasillar las formas literarias abarcadas como simple escapismo.

Luego de definir la “literatura proyectiva”, Moreno propone, como Todorov y Cromwell, un cuadro que clarifica la relación que el universo ficcional contruido en cada una de sus variantes mantiene con el mundo empírico. La diferencia es que los primeros clasificaban los géneros no miméticos de acuerdo a su distancia con la “realidad”; Moreno, en cambio, sale de este eje bidimensional reemplazando la dimensión geográfica por la temporal. Los distintos géneros no se caracterizan por cuan lejos o cerca están del mundo real, es decir por una evaluación cuantitativa de los elementos imposibles, sino por el carácter eterno o no de su imposibilidad. En lo fantástico y lo maravilloso suceden eventos que siempre serán imposibles en el mundo empírico; en la ciencia ficción, lo imposible se presenta como *eventualmente posible* (en el futuro). Así, mientras lo fantástico y lo maravilloso construyen mundos en antinomia con el mundo empírico, la ciencia ficción tiene una relación de contradicción (eventualmente temporaria) con algunos elementos de la realidad, no una oposición esencial a ésta. Moreno, como Suvin, plantea que los eventos imposibles sean justificados intratextualmente por un discurso científico. No importa que esta científicidad sea verificable en el mundo real, sino la pretensión autorial (que se espera el lector acepte como parte del pacto de lectura) del carácter natural (en términos intradieéticos) de los elementos “no realistas”. Sobre esa base, el autor define la ciencia ficción como ficción proyectiva/literatura no realista “basada en elementos no sobrenaturales” (Moreno 2010: 83-106).

Una vez establecida la definición de la ciencia ficción, Moreno se ocupa de la

cuestión de la denominación, que le parece problemática. Para ello, comienza por diferenciar tres corrientes principales. La primera sería la *Space Opera*, o también *sci-fi* en el espacio anglófono, entendida básicamente como abarcando relatos de aventuras ambientados en el espacio; las obras pueden no carecer de crítica social o filosófica, pero éste no será su rasgo dominante. La segunda corriente sería la “novela científica”, en la que lo científico ocupa un lugar central a veces hasta el punto, opina Moreno, de marginalizar el aspecto literario o poético. La *Hard Science Fiction*, explica también, sería un “género hermano” de la novela científica, pero con objetivos que van “más allá de la mera recreación teórica” (Moreno 2010: 100-118). Por eso menciona luego a la *hard* como un posible sugbénere de la literatura prospectiva. La última rama, denominada a veces en inglés con las iniciales *sf*⁶⁶, sería

[...] un tipo de literatura que extrapola inquietudes culturales actuales hacia escenarios improbables, pero no imposibles, para -como rasgo dominante- desarrollar de manera estética inquietudes éticas, psicológicas, sociales o metafísicas.

Este es el género que le interesa a Moreno, ya que para él las tres literaturas presentadas serían géneros distintos. Considerarlo como una forma única es perjudicial, porque las expectativas de lectura de la corriente más popular (la *Space Opera*) se termina aplicando de manera errónea a las otras. Las definiciones proporcionadas son en sí muy claras, por más que algún ejemplo pueda ser objetado. Moreno (2010: 119, 391) presenta las novelas de *Space Opera* de Iain M. Banks como perteneciendo a un género diferente al que le interesa (la *sf*), aun y cuando resalta las inquietudes “psicológicas, sociales, éticas, filosóficas” presentes en estas obras. Ocurre simplemente que en el sistema clasificatorio propuesto la interpretación de la intencionalidad juega un rol importante, y de allí que la clasificación de determinadas obras dependa en última instancia de la opinión del analista sobre cuál es el elemento dominante en cada relato. De todas maneras, que las diferentes corrientes poseen rasgos bien diferenciados resulta indiscutible.

La *sf* es propuesta como una categoría sumamente amplia, que junto a novelas como *Solaris* de Lem (1961) y *The Left Hand of Darkness* de Ursula K. Le Guin (1969), cuya pertenencia a la ciencia ficción es universalmente aceptada, abarca relatos a las

66 Como vemos, las denominaciones comunes en inglés de dos de los géneros descritos derivan del término *Science Fiction*. El carácter coloquial del apócope *sci-fi* y la mayor seriedad del acróstico *SF* coinciden con la reputación de ambos géneros, mayor en el segundo caso, que Moreno (2010: 118-119) menciona.

que no suele adosárseles esa etiqueta. Así, Moreno (2010: 120-22) menciona obras de Torrente Ballester, Saramago, Cormac McCarthy, Kazuo Ishiguro, Michel Houellebecq, Philip Roth y Michael Chabon, además de señalar que la categoría que propone incluye subgéneros tan diversos como la ucronía, la distopía, el relato postapocalíptico y la *Hard Science Fiction*. Para diferenciar entonces a la *sf* de la *sci-fi*, prefiere usar el término “prospectivo” para la primera, dejando “ciencia ficción” para la segunda. Ambos géneros coincidirían en su relación con la realidad, ya que narran hechos actualmente imposibles y en la aceptación por parte del lector y el personaje del carácter improbable pero no imposible de esos hechos. La diferencia radicaría en el efecto causado (en el lector): asombro para la ciencia ficción, “prospección, replanteamiento de cuestiones socio-culturales” para la literatura prospectiva. Moreno usa el término “prospección” no sólo en su acepción de “exploración de posibilidades futuras basada en indicios presentes”, sino también, de manera metafórica, en el sentido de “exploración del subsuelo” y de “reconocimiento [...] para descubrir enfermedades latentes o incipientes”. El autor desplaza así el nivel temático en la definición de lo que se suele llamar ciencia ficción; la idea sería que la presencia de robots y marcianos no alcanza para incluir un relato en las obras del género, ni su ausencia para excluirlo de ellas. En ese sentido, su propuesta se parece a la de Suvin. La diferencia radica en la importancia otorgada al nivel pragmático, que es lo que le sirve a Moreno para distinguir la ciencia ficción (en su variante *sci-fi*) de la literatura prospectiva. Por otro lado, la categoría propuesta también enfatiza la intencionalidad del autor, ya que “plantea el género como una herramienta retórica para profundizar en cuestiones sociales, filosóficas, psicológicas...”.

Moreno divide entonces la ficción proyectiva en cuatro géneros: maravilloso, fantástico, ciencia ficción y prospectivo, que no son equidistantes entre sí en lo que respecta a la aceptación por parte del lector y del protagonista de los acontecimientos extraordinarios narrados. En efecto, este factor es idéntico en los últimos dos géneros (lector y personaje no consideran lo que sucede como intrínsecamente imposible). Considerarlos géneros distintos es justificable si recordamos que el nivel dominante (retórico, temático, enunciativo) en la caracterización de un género puede variar. Para Moreno, la categoría particular de ficción distanciada o proyectiva que nosotros proponemos (ciencia ficción ontológica) entraría entonces en los casos híbridos: hechos extraordinarios que no son imposibles en términos intradieгéticos, pero que

producen un efecto de desasosiego o incomodidad angustiosa, asociados en general a lo fantástico. Efectivamente, el autor considera a Dick, nuestro caso testigo para la ciencia ficción ontológica, “[...] un caso excepcional, puesto que su obra siempre se ha encontrado a medio camino entre lo fantástico y lo prospectivo, con escasos elementos de ciencia ficción”. Lo característico de su obra, continúa, “es el planteamiento de la duda ontológica acerca de la realidad y de lo que percibimos como realidad” (Moreno 2010: 367-8).

Como hemos visto, Moreno se ocupa de la relación entre el mundo ficcional y el “real” en la ficción distanciada desde una perspectiva más amplia que la de un simple eje geográfico cerca/lejos, lo que permite considerar diversos aspectos de las obras concernidas. Por cuestiones de inteligibilidad y de no contradicción con el sentido dado al término por otros autores, no tomaremos la acepción de Moreno de “ciencia ficción” como un género distinto a lo prospectivo, pero sí nos resultan muy útiles sus explicaciones sobre las distintas corrientes de la literatura proyectiva, por que iluminan las relaciones entre las diferentes formas literarias abarcadas, entre ellas lo fantástico y la ciencia ficción. A este punto dedicamos el apartado siguiente.

6.1 Ciencia ficción y duda fantástica. Relaciones entre formas literarias

Retomemos la célebre definición de Todorov de relato fantástico:

Dans un monde qui est bien le nôtre [...] se produit un événement qui ne peut s’expliquer par les lois de ce même monde familier [...].

Le fantastique est l’hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel (Todorov 1970: 29).

Esta definición se ocupa, como puede constatarse, de dos conceptos diferentes: por un lado, del relato fantástico como género literario; por otro, del efecto de la irrupción de lo imposible, que constituye el núcleo del género. Este efecto –la incertidumbre, en el marco de un relato, sobre la naturaleza de un acontecimiento aparentemente imposible– no tiene por qué manifestarse únicamente dentro de los límites de la forma literaria que define Todorov. No hay nada que impida que esta incertidumbre, esta duda, que podemos denominar “ontológica”, se manifieste en un marco distinto al de un mundo “que es claramente el nuestro”. La sensación de pérdida de parámetros de lo real puede ser producida en toda una serie de mundos de ficción, siempre y cuando se trate de mundos en los que prime el paradigma científico

y la racionalidad. En mundos de reglas claras y supuestamente conocidas por todos, es la ruptura aparente de esas reglas lo que abre la puerta a la “duda fantástica”. En los términos de Harshaw (1984: 229-230) que mencionábamos al comienzo del segundo capítulo, puede decirse que el evento fantástico debe ser juzgado como tal en el marco del campo de referencia interno (CRI). El “mundo como el nuestro” no es una condición *sine qua non*, al menos en términos de cronotopo: alcanza con que la lógica científica y las leyes naturales sean las mismas. Lo único necesario es que la sensación de que acaba de producirse algo que parece quebrar las reglas de lo posible dentro del mundo ficcional en que sucede el relato.

En “Y a-t-il des objets fantastiques ?”, Roger Bozzetto (2002: 2) escribe que lo fantástico no constituye un universo específico (como sí es el caso de lo maravilloso o de la ciencia ficción), sino que se define por los efectos que produce. Por ende, continúa, no está ligado a una temática específica —ya que sus temas evolucionan con el tiempo— ni a la presencia de lo sobrenatural. Es que lo fantástico, explica Bozzetto, es tributario de una diégesis, ya que es el desarrollo narrativo lo que pone en relación de concordancia o de contradicción episodios, acontecimientos y personajes, permitiendo así la aparición de un trastorno en la normalidad. Asimismo, es también la diégesis lo que instala el punto de vista de un personaje que pierde el control de la realidad, y cuyo discurso sobre ésta no es confiable. Esta definición de Bozzetto, muy cerca de la concepción todoroviana en lo concerniente al funcionamiento de lo fantástico, tiene el mérito de centrarse exclusivamente en los aspectos narrativos, sin marcar límites estrictos al universo diegético. Ese acercamiento nos permite concebir la manifestación de lo fantástico en un mundo que, a diferencia de la exigencia planteada por Todorov, no sea el nuestro, pero siempre conservando el aspecto central de la duda ontológica. Un buen ejemplo de eso, como veremos luego con mayor detalle, nos lo proporciona la ciencia ficción de Philip K. Dick, en la que se manifiesta sin cesar ese “sentimiento de lo fantástico” del que habla Bozzetto (2002:1). Un sentimiento que remite a la experiencia común de la sorpresa, o más bien de la estupefacción, frente a objetos, lugares o situaciones que hacen que sensación de estar en un universo sólido comprensible y coherente reciba un golpe mortal. El sentimiento de estar frente a algo que no por imposible deja de estar ahí (“impossible et pourtant là”).

La angustia, la necesidad de encontrar una explicación a eso que parece imposible

y sin embargo sucede está en el centro de las tribulaciones de los personajes dickianos. Varias de las novelas de Dick son, como los relatos fantásticos, relatos de “duda ontológica”, pero en los que el par antitético natural/sobrenatural ha sido reemplazado por la oposición real/virtual⁶⁷. Estas obras constituyen un ejemplo de lo que señala Fernando Ángel Moreno (2012: 407-408) en su artículo “La crítica de la realidad. Rasgos dominantes de un subgénero narrativo de la ciencia ficción”, donde sostiene que “la duda estética [en el sentido de que se expresa a través de una obra artística o literaria] última sobre la realidad no ha llegado desde lo sobrenatural, sino de lo tecnológico”. La obra de Dick, continúa Moreno, ocupa un lugar central en la tradición literaria del siglo XX que “pretende otorgar carácter científico a las dudas epistemológicas y ontológicas”. Agreguemos además que en la narrativa de Dick el efecto fantástico es muchas veces producido a través de elementos propios de la ciencia ficción, todo ello en virtud del universo construido. Esta especie de recreación de lo sobrenatural a través de medios tecnológicos no hace sino revivir los ecos de las reacciones generadas por las tecnologías de la comunicación. La introducción de estas tecnologías en la esfera doméstica, escribe Roger Luckhurst (2005: 26), produjo una versión electrizada y actualizada de lo *uncanny*: los discos preservan voces más allá de la muerte, el teléfono transmite fantasmales voces sin cuerpo, y el telégrafo proporciona a los espiritualistas una metáfora para la comunicación con los muertos⁶⁸. Lo sobrenatural se reinterpreta a través de las nuevas tecnologías, sin desaparecer.

Antes de continuar, es imprescindible que dispongamos de una definición operativa de ciencia ficción, como la que proporciona, por ejemplo, Darko Suvin (1977: 15-25), que describe esta forma literaria como un género cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia y la interacción de la distanciación y el conocimiento, y cuyo principal procedimiento formal es un marco imaginario, diferente del mundo empírico del autor. El efecto de distanciación sería para Suvin el principio que diferencia la ciencia ficción de las principales corrientes literarias realistas dominantes del siglo XIX al XX, mientras que el conocimiento (la sensación de familiaridad con el mundo descrito y sus leyes generales) la diferencia tanto del

67 En las novelas analizadas, como en la definición de Berthier, “real” equivale a “material”.

68 Es interesante señalar que la novela *Ubik*, de Philip K. Dick, literaliza esta metáfora: los vivos pueden realmente comunicarse con los muertos criogenizados y conservados en “semivida” a través de una especie de teléfono.

mito como de los cuentos de hadas y del género fantástico, que introduce leyes anticognitivas en un mundo que se supone empírico. Así, continúa Suvin, mientras el cuento de hadas ignora simplemente las leyes naturales, el género fantástico les es contrario, y por ello es impuro o incompleto por naturaleza y necesidad. El relato fantástico no sucede en un mundo maléfico o demoníaco coherente, y esto es lo que crea una tensión grotesca entre los fenómenos sobrenaturales y el contexto empírico en el que suceden y que es indispensable para el efecto característico de esta forma literaria. Uno de los aspectos más interesantes de esta definición es que incluye una comparación con otras formas de la literatura de lo imaginario o, como él la llama, “ficción distanciada”. Esta comparación se realiza a partir de la relación que establece cada género con las leyes naturales: la *fantasy* las ignora y el género fantástico las transgrede, mientras que la ciencia ficción las explota. Los mundos de la ciencia ficción son mundos “otros”, pero cuya otredad se construye a partir del discurso científico. Todo relato de ciencia ficción se distingue por el *novum* (novedad, innovación) que pone en escena; el *novum*, lo que diferencia el mundo ficcional del mundo del autor, debe ser validado por la lógica cognitiva (Suvin 1979: 63).

Por su parte, Carl Malmgren (1988: 25-37) retoma el concepto de *novum* de Suvin para establecer una definición de ciencia ficción a partir de los *mundos* que ésta crea. Este género, escribe Malmgren, se caracteriza por presentar un mundo ficcional cuyo sistema de actantes y cronotopos contiene al menos un factor de extrañamiento con respecto al mundo de hechos empíricos, que se naturaliza al ser presentado a través de un discurso científico. Así pues, para Malmgren la ciencia ficción inserta su *novum* en uno (o más) de los componentes de todo mundo de ficción: un conjunto de actantes, una estructura social que determina las interacciones de éstos, un emplazamiento físico o *topos* y un sistema de leyes naturales. La inserción de un *novum* en el aspecto topológico puede hacerse a diferentes niveles, si se considera que el *topos* ficcional abarca tanto el emplazamiento físico como los objetos puestos en escena. La forma más simple de este tipo de modificación sería la *gadget story*, en la cual la invención de un sólo artefacto crea posibilidades nuevas, cambia el orden social o causa complicaciones narrativas. En la ciencia ficción ontológica de muchas de las novelas de Dick podemos encontrar factores de desestabilización en prácticamente todos los componentes del mundo ficcional, pero la sensación de fantástico es fruto de los *nova* introducidos en el aspecto topológico a nivel de los

objetos; son las “máquinas de generar lo fantástico” de Dick. En estas novelas, y en otras como *Simulacron-3* de Daniel Francis Galouye (1964), lo fantástico se construye en virtud de los elementos propios de la ciencia ficción. Es interesante entonces considerar la dinámica de esta “contaminación”.

En las actas del coloquio *Les ailleurs imaginaires. Les rapports entre le fantastique et science-fiction*, el escritor y teórico André Carpentier (1993: 24-32) realiza un análisis del proceso de escritura de uno de sus propios textos, durante el cual la dimensión de ciencia ficción del texto se impuso a la atmósfera fantástica de las primeras versiones. Más allá del caso particular de su texto, lo interesante es que Carpentier atribuye esa transformación a una característica particular de la ciencia ficción: su carácter integrador. Los géneros asimiladores, continúa, sobreviven modificándose, mientras los géneros aislacionistas o disociativos se apagan en su forma fija. La ciencia ficción, sigue Carpentier, es un género más integrador y menos disociativo de lo que podría pensarse en un principio, y que sostiene su determinación genérica sobre una base amplia. La ciencia ficción funcionaría como una aspiradora, adoptando todo lo que pueda servir para renovar su campo temático. Puede decirse entonces que el género fantástico tal y como lo describe Todorov (un género considerado “muerto”, entre otras razones, debido a que se habría vuelto obsoleto al ser reemplazada su función social por el psicoanálisis), formaría parte de esos géneros no adaptativos, mientras varias de sus características formales habrían sobrevivido bajo otras formas y en otros géneros. En ese orden de cosas, Madeleine Borgomano dice en su artículo “Science-fiction, du merveilleux au fantastique” (1993: 160) que *La mémoire double*, de los hermanos Bogdanoff⁶⁰, pertenece a una “ciencia ficción fantástica” o a un “fantástico de anticipación”. Por su lado, Federik Pohl (1997: 10) establece para la ciencia ficción la misma función de sortear el tabú (claro que un tabú más político que social) que Todorov fijaba para el género fantástico, al definirla como un “criptograma político” que permite al escritor decir cosas a través de la metáfora que no se atrevería a sostener de manera más directa. La presencia de la duda fantástica en la ciencia ficción puede verse entonces como otra muestra del carácter adaptativo del género.

6.2 La ciencia ficción fuera de la ciencia ficción: slipstream y más allá

Como bien señala Roger Bozzetto (1992: 44), el género fantástico y la ciencia

ficción nacen y se consolidan en contextos diferentes. Así, si en lo fantástico se manifestaban los estertores de un mundo que moría, en la ciencia ficción son los sueños (y las pesadillas) posibilitados por el dominio de la ciencia el factor dominante. Pero hay además otra diferencia importante, y está dada sobre todo por el contexto de producción y aparición de los textos. En efecto, la ciencia ficción se masifica (ya con ese nombre) a través de revistas populares, y la oposición a la literatura “seria” o *mainstream* se vuelve así un rasgo distintivo (esa separación de los canales de distribución no existía para lo fantástico clásico con respecto a otras corrientes de la época). Entonces, si una de las formas “impuras” que puede tomar la ciencia ficción es a través de su mestizaje con otros géneros como el fantástico, otra consistiría en romper sus propios códigos jugando con los de la literatura más “mainstream”. Eso es lo que sucedería en la difusa categoría que Bruce Sterling (1998) denomina *slipstream* en el artículo del mismo nombre.

El texto de Sterling empieza con una queja por la “muerte cerebral” de la ciencia ficción, que habría dejado pasar la chance de convertirse en literatura “valiosa” (Sterling, en tanto que autor del género, dice esto más con frustración y nostalgia que con desprecio) en las décadas del '60 y del '70 que muchas obras publicadas en esa época habían abierto. Este comienzo ya es interesante por sus ecos a la idea de la “muerte” y disolución de un género en otras formas literarias que sostenía Todorov con respecto a lo fantástico. Sterling critica a la ciencia ficción por haber perdido el “pulso” de su época, su “razón de ser” cultural, ya que su dogma estaría basado en actitudes hacia la ciencia que se han ido separando de las realmente existentes hasta divergir completamente. Esta transformación habría hecho que la ciencia ficción deje de ser un género (según Sterling, un término que designaría un grupo de obras unido por una “identidad interna”, una estética coherente, un conjunto de conceptos rectores o una ideología) para ser simplemente una categoría, un término de marketing que sólo implica un espacio propio en los estantes de las librerías. Este “estado del arte” le sirve a Sterling como introducción para sostener la aparición de un nuevo “género” (que pone entre comillas ya que aún no se habría establecido como tal ni como “categoría”), relacionado con la ciencia ficción pero no parte de ella, que define como “un tipo de escritura contemporánea que se opone a la realidad consensuada” y que puede ser (pero no necesariamente) fantástica, surrealista o especulativa. El efecto o función de esta clase de escritura sería el de “hacerte sentir

extraño”, pero con una extrañeza en sintonía con la de la vida contemporánea. Sterling dice que estas obras podrían denominarse “novelas de sensibilidad postmoderna”, pero por cuestiones de economía conceptual propone la denominación *slipstream* (“estela” o “viento de hélice” en inglés), en expresa parodia de *mainstream*. La esencia del *slipstream*, insiste luego, es una actitud de particular agresión contra la realidad, y específicamente contra la estructura de la vida cotidiana. Además, a Sterling le parece importante insistir en que no se trata de ciencia ficción, sino de una literatura con rasgos y virtudes propios, relacionados con lo postmoderno.

La tesis de Sterling es criticable: es difusa, poco precisa, y la larga lista de obras que propone al final excede largamente el marco temporal (fin de siglo XX) que se propone como propia del *slipstream*. Se incluye por ejemplo a William Burroughs y a autores tan diversos como Anne Rice o Gunther Grass. Sin embargo, su propuesta está lejos de carecer de atractivo, como lo prueba el interés demostrado por ella por teóricos respetados como N. Katherine Hayles (2004)⁶⁹, que la utiliza para el título de su artículo conjunto con Nicholas Gessler “The Slipstream of Mixed Reality” (“La estela de la realidad mixta”), en el que se analizan los filmes *The Thirteenth Floor*, *Dark City* y *Mulholland Drive*. El artículo continúa en cierta forma el análisis sobre el proceso de “virtualización” que ya había comenzado Hayles en *How We Became Posthuman* (1999). El texto se centra en la idea de “realidad mixta”, tomada de las simulaciones por ordenador que utilizan imágenes y estímulos del mundo real produciendo una especie de fusión entre virtual y real, así como su uso en ciertas formas contemporáneas de la ciencia ficción. Ese sería el caso, para Hayles y Gessler (2004: 1), de la *slipstream fiction* de Sterling, a la que sitúan en un espacio fronterizo entre el *mainstream* y la ciencia ficción y que produciría un “sentimiento ciencia-ficcional” sin recurrir a los mecanismos de extrañamiento propios del género, como el de situar el relato en el futuro. Sterling no habla de “sentimiento ciencia-ficcional” (de hecho, aclara que la *slipstream fiction* no produce el *sense of wonder* propio de la ciencia ficción) sino de un “hacerte sentir extraño” que puede nutrirse tanto de la ciencia ficción como de lo fantástico o del surrealismo, pero es cierto que define el *slipstream* sobre todo a partir de la ciencia ficción.

69 Los números de páginas corresponden al PDF disponible en línea en <http://www.duke.edu/web/isis/gessler/cv-pubs/03slipstream.pdf>.

El marco de la *slipstream fiction*, como ya habían señalado Gordon y Hollinger (2002: 2) en *Edging into the Future: Science Fiction and Contemporary Cultural transformation*, sería el de un mundo cada vez más cercano al de las obras de ciencia ficción debido a los avances tecnológicos (todos podemos pensar en elementos “profetizados” por obras del género que ya forman parte de nuestra vida cotidiana), que dificulta el mantenimiento de la distinción convencional entre ciencia ficción y realidad ordinaria. Hayles y Gessler (2004: 2) se interesan entonces por las ficciones situadas en el territorio que llaman “estela de la realidad mixta”⁷⁰. En estas realidades mixtas, continúan, las cuestiones ontológicas y epistemológicas se ponen en primer plano, ya que los mundos representados a menudo no pueden ser asignados claramente ni a la ciencia ficción ni a la realidad ordinaria. Los autores investigan entonces las dinámicas de este tipo de universos de ficción a través de tres filmes con mayor o menor (o ninguna) presencia de *nova* ciencia-ficcionales: *The Thirteenth Floor* (1998), *Dark City* (1998) y *Mulholland Drive* (2002)⁷¹. Estas obras presentadas como formando parte de la *slipstream fiction* tienen en común que suceden en mundos ontológicamente inestables, pero cuya inestabilidad se construye por una lógica intrínseca: la de determinados dispositivos propios de la ciencia ficción en los dos primeros casos, la de una particular organización del relato⁷² en lo tocante al filme de David Lynch.

Para el presente trabajo resulta de suma utilidad la postulación de un tipo de ficción centrada en la inestabilidad ontológica, y relacionada con dos formas de la ficción distanciada como son la literatura fantástica y la ciencia ficción. Sin embargo, la denominación *slipstream* ya se utiliza (sin ir más lejos, por el mismo Sterling) de forma mucho más amplia que la propuesta por Hayles y Gessler, además de que la inestabilidad ontológica se explica de manera intradiegética en dos de las obras analizadas pero de forma extradiegética (por la organización narrativa) en la restante, lo cual construye dos tipos de relatos claramente distintos. Nosotros propondremos entonces *ciencia ficción ontológica* como denominación para el tipo de obras de ficción distanciada que definiremos y presentaremos a continuación.

70 La idea de “estela” (rastro que deja algo que pasa) refuerza la idea de inestabilidad, de movimiento.

71 *The Thirteenth Floor* está basada en *Simulacron-3* (Galouye 1964), por lo que comentaremos el análisis del filme en el apartado dedicado a esa novela.

72 El efecto de realidad mixta provendría de la secuenciación narrativa (Hayles y Gessler 2004: 3).

7. Viejas inquietudes, nuevos paradigmas: literaturas del estrés ontológico

En su artículo sobre la historia de los géneros literarios, Karl Viëtor (1986: 11) recuerda que ya Robert Hartl afirmaba en 1924 en *Versuch einer psychologischen Grundlegung der Dichtungsgattungen* (Hacia una fundamentación psicológica de los géneros literarios) que los géneros expresan una forma de la experiencia del mundo. Todorov, de manera similar, señala que los géneros ponen en evidencia los rasgos constitutivos de la sociedad a la que pertenecen (1987: 35). Puede decirse entonces que lo fantástico fue el producto de un mundo en mutación que no había cambiado durante siglos, al menos en lo que respecta al modelo literario dominante: la concepción mimética de la creación artística, que desterraba lo sobrenatural del ámbito de la literatura. Este modelo, que representaba un mundo inamovible, no resultaba adecuado a una época de transformaciones constantes, cada vez más violentas, que cambiarían para siempre las estructuras sociales, económicas y políticas del mundo occidental. La literatura fantástica, con sus personajes enfrentados a hechos incomprensibles, reflejaba este cataclismo conceptual, manifestación de la incertidumbre del sujeto frente al mundo que lo rodea.

La primera aparición de relatos de duda ontológica (bajo la forma del relato fantástico) sucedió entonces a un período de grandes cambios paradigmáticos. Su reaparición en el siglo XX parece corresponder a un modelo semejante. Sucede que tanto el género fantástico como la “ciencia ficción ontológica” son sintomáticos de lo que Thomas Pavel (1986: 142) llama “estrés ontológico”⁷³, causado por dificultades de orientación en situaciones de rápido cambio ontológico, de adaptación a las complejidades de las modificaciones ontológicas modernas. Cuando nuestra capacidad de adaptación ontológica se ve superada por la cantidad de cambios, dice Pavel, es cuando se producen reacciones, que se manifiestan también en la literatura. El propio Dick parece estar de acuerdo con esta hipótesis: en su famosa conferencia “How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later”, ya citada, el autor (Dick 1995: 184) aclara que ve a la duda sobre lo real como problema verdadero y no como una cuestión meramente intelectual. La amenaza estaría entonces constituida por las “realidades espurias” manufacturadas por gobiernos, corporaciones y grupos religiosos, entre ellas los “pseudomundos” enviados “directo

⁷³ Pavel ya utiliza el término en su artículo “Fiction and the ontological landscape” (1982) pero lo desarrolla en *Fictional Worlds* (1986).

a la cabeza” del lector, el oyente o el televidente. El ciudadano común, continúa, está bombardeado así por “pseudorrealidades” a través de mecanismo muy sofisticados (su novela *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, de hecho, presenta este argumento de manera bastante literal).

Las reacciones generadas por el estrés ontológico, continúa Pavel (1986: 142), pueden variar entre el nihilismo y la nostalgia. Los nihilistas interpretan el cambio de un paisaje ontológico a otro como la prueba de la completa ausencia de orden; los nostálgicos, por el contrario, añoran épocas pasadas en las que la estabilidad ontológica era la regla. Al rechazar la multiplicidad ontológica, los nostálgicos consideran el resto de las ontologías que los rodean como una simple ficción, al menos en comparación con el dogma derribado. Por nuestra parte, podríamos decir que la situación de los personajes de las obras catalogables como ciencia ficción ontológica puede verse como una literalización de esta reacción: perdidos en mundos virtuales a los que les niegan existencia, sólo consideran real el mundo que abandonaron y al que desean regresar. Con respecto a la vertiente literaria de estas reacciones, resulta claro que la fascinación por la Edad Media propia del gótico es claramente una forma de nostalgia. Con su búsqueda desesperada del mundo “real”, la ciencia ficción ontológica se muestra igualmente lejos del nihilismo⁷⁴. Las novelas de Dick que analizaremos a continuación muestran también diversas formas de nostalgia por épocas idealizadas, más “simples”, en las que la acción del hombre y el trabajo manual tenían una importancia mayor. Para completar la comparación con otras expresiones literarias vinculadas a lo fantástico, veamos ahora variantes del género más recientes.

7.1 Lo fantástico ha muerto, ¿viva lo insólito?

Siendo la vida de las formas literarias más difícil de delimitar que la de los seres humanos, no es de extrañar que la publicación del acta de defunción de una de ellas conlleve numerosas polémicas. Eso es precisamente lo que sucedió cuando Todorov afirmó, en su fundamental ensayo de 1970, la muerte de lo fantástico. Su aporte principal consistió en sistematizar la noción de fantástico, tomando lo que le servía de las definiciones existentes (lo fantástico concebido como una “literatura de la

⁷⁴ Las novelas de Dick que analizaremos a continuación muestran también diversas formas de nostalgia por épocas idealizadas, más “simples”, en las que la acción del hombre y el trabajo manual tenían una importancia mayor.

irrupción”, en la que un elemento extraño viene a perturbar nuestro sentido de lo real) y reordenándolo en el marco de una teoría precisa de los géneros literarios. Como cada género cumple una función social, la muerte de lo fantástico en el siglo XX se debería a la desaparición de esta última; así, lo fantástico servía para canalizar los temas tabú y se habría vuelto obsoleto debido a la difusión del psicoanálisis, que permite levantar la prohibición de la palabra. De la misma manera, no puede haber fantástico al no estar ya en vigor la oposición irreductible real/irreal, oposición que permite la manifestación de la *duda* frente a la naturaleza del acontecimiento extraño, elemento esencial en la definición de Todorov. Para probarlo recurre al ejemplo de *La metamorfosis*, relato en el cual lo imposible es aceptado sin mayores cuestionamientos más allá del espanto que genere (Todorov 1970: 166-183).

La productividad teórica del texto de Todorov se hace evidente en las reformulaciones y críticas que generó. Nos interesa aquí en especial la propuesta de Ana González Salvador, que ya en su artículo “Avatars d’un genre: mort ou survie du fantastique?” (1978: 62) postulaba la categoría de “insólito” para definir lo fantástico en el siglo XX, un fantástico en el que quizá el lector puede sorprenderse con la irrupción de lo imposible pero el personaje jamás. Es que en la literatura fantástica, señala González Salvador, hubo una evolución que no se tradujo en un cambio en la terminología que enmarca esos textos. Si el objeto ha cambiado, resulta interesante también cambiar de nombre, y de ahí su propuesta de la categoría de “insólito”.

En su libro *Continuidad de lo fantástico. Por una teoría de la literatura insólita* (1980), González Salvador se ocupa extensivamente del concepto de “insólito”, para lo cual establece primero los rasgos distintivos de lo fantástico en literatura, que necesitaría un fuerte contenido emocional (casi siempre, la puesta en escena del terror frente a lo sobrenatural) y presentaría bajo diversas formas la antinomia real/irreal. González Salvador compara también el relato fantástico con la novela psicológica y la novela de aventuras: un poco a caballo entre ambas, el relato fantástico contaría con un toque de similitud más la presencia de una “parte injustificada”. Lo insólito, en cambio, tendría la ventaja de “sugerir lo misterioso sin entrar en la ausencia total de realidad”. La definición de lo insólito se establecerá entonces sobre una comparación con lo fantástico. Lo que conservaría de éste es “la duda frente a la realidad como dato coherente, inamovible y tranquilizador”, sólo que esta duda sería experimentada exclusivamente por el lector, y no tendría correlato intradieгético. La tranquilidad con

que se acepta lo insólito en los relatos de Kafka sería un ejemplo de esto (González Salvador 1980: 55-61). Es así como serían entonces el narrador y el lector (y no el personaje) los “hacedores de lo insólito”. Además, el relato insólito tampoco se opondría, como el relato fantástico, a lo familiar. La visión de la realidad propuesta consistiría en descubrir el lado incoherente de un orden determinado, lejos de la imagen de pérdida de valores tradicionales que constituía el telón de fondo de la literatura fantástica. Por último, la autora señala una diferencia en la mecánica narrativa: en el relato de lo insólito la “técnica de la sorpresa”, utilizada por la literatura fantástica, por la novela policíaca o por el surrealismo, sería dejada de lado en beneficio de la “preparación de una expectativa” (González Salvador 1980: 83-95).

Más allá de la luz que la teoría de González Salvador pueda aportar al tipo de obras que se analizan aquí, resulta útil porque permite dibujar, casi en filigrana y por oposición, la literatura que nos interesa. Efectivamente, los rasgos que el relato de lo insólito compartiría con la literatura fantástica constituyen casi el exacto opuesto de los que esta literatura compartiría con la ciencia ficción ontológica. Así, lejos de constituir una refutación, la definición de esta forma literaria vendría a completar o al menos a enriquecer el árbol genealógico de los “herederos de lo fantástico” en el siglo XX. Para ello, será necesaria la identificación de obras literarias en las que la irrupción de lo imposible (rasgo indeleble de lo fantástico) ocupe un lugar central, más allá de las barreras de género tradicionales.

Antes de proseguir, es importante aclarar que el hecho de identificar la existencia de determinados rasgos de la literatura fantástica en un grupo de obras de ciencia ficción (que, de esta forma, pasarían a constituirían una subcategoría) no implica en modo alguno establecer una relación de identificación general entre un género y otro, entre la ciencia ficción y lo fantástico. Cada género presenta una configuración particular de rasgos retóricos, temáticos y enunciativos. Lo que identificará a cada género no será entonces la simple presencia de uno u otro elemento, que nunca tendrá la misma importancia en una forma literaria que en otra, sino la manera de estructurar el conjunto. Así como el “decorado” propio de la ciencia ficción no es suficiente para que una obra sea ciencia ficción, la irrupción de lo aparentemente imposible propia de lo fantástico tampoco convierte una obra automáticamente en parte de ese género. Si se acepta la definición de Suvin, por ejemplo, no se puede considerar como parte de este género a la *Space Opera* de Edgar Rice Burroughs,

consistente en novelas de aventuras ambientadas en otros planetas pero que no justifican sus *nova* recurriendo al discurso científico. Tomando la definición de Moreno, no sería literatura prospectiva. Lo esencial de la ciencia ficción es entonces la manera en que el *novum* o conjunto de *nova* son introducidos en el universo de ficción; esto es, por medio de un discurso que pretende resguardar la (apariencia de) verosimilitud científica. Esa configuración abarca relatos que pueden estar estructurados de maneras muy diversas. La ciencia ficción ontológica, que incorpora la duda sobre la naturaleza de la realidad, constituiría una de estas formas.

7.2 *Lo fantástico ha muerto, viva la ciencia ficción ontológica*

Las diferencias entre las definiciones de “fantástico” e “insólito” residen en la puesta en escena o no de una duda frente a los acontecimientos extraños relatados. En ambos casos, esos acontecimientos deben suceder en el marco de lo que como lectores podemos identificar como el mundo “real”, “nuestro” mundo. Esto puede reducirse al esquema siguiente:

Mundo “real”/“nuestro mundo” + Irrupción de lo imposible + duda = fantástico
 Mundo “real”/“nuestro mundo” + Irrupción de lo imposible – duda = insólito

Lo que este cuadro no contempla es una tercera posibilidad, separada de lo fantástico, como lo insólito, por una sola variable: la de un tipo de relato en el que un acontecimiento contravenga las reglas de lo posible y en el que esta transgresión esté problematizada, pero en el que las reglas transgredidas no sean las de nuestro mundo sino las de un mundo distinto, separado del nuestro por el espacio y/o el tiempo en el que transcurre el relato. El esquema resultante sería el siguiente:

Mundo “otro” + Irrupción de lo imposible + duda = - - -

El tipo de relatos así definido está en una relación de continuidad con lo fantástico en lo que respecta a la puesta en escena de una duda sobre la esencia de la realidad; se trata en ambos casos de lo que proponemos llamar *relatos de duda ontológica*. En la literatura del siglo XX, los relatos de duda ontológica cobran existencia efectiva en la

forma planteada por el cuadro de más arriba a partir de la década del '50, y se enmarcan, como veremos a continuación, dentro de la ciencia ficción. Podemos hablar por lo tanto de *ciencia-ficción ontológica*.

Un vector importante de las transformaciones que comenzó a sufrir el mundo occidental a fines del siglo XVIII fue el progreso científico, al que se equiparó de manera general con el progreso humano. Aunque esta idea comenzó a mostrar signos de debilitamiento ya a fines del siglo XIX⁷⁵, la fe absoluta en la ciencia se derrumba a mediados del siglo XX. Como subraya Jacques Baudou en *La science-fiction* (2003: 33), Hiroshima y Nagasaki mostraron que por primera vez en su historia la especie humana poseía los medios para autodestruirse. Jean-Pierre Andrevon, citado por Denis Guiot (1987: 9) dice que la ciencia ficción “abarca nuestros miedos y nuestras esperanzas, nuestras creencias y nuestra visión del presente, novelizados en la proyección de una multitud de futuros presentes” (la traducción es nuestra). Puede agregarse que, si la visión utópica fue dominante en las primeras épocas de la ciencia ficción, las distopías tomaron la delantera luego de la Segunda Guerra Mundial. Es que, si desde los comienzos de la ciencia ficción el retrato utópico había coexistido con imágenes apocalípticas, las atrocidades de la Segunda guerra mundial y la amenaza latente de destrucción representada por la Guerra fría llevarían a una mayor producción de ficciones distópicas. La “guerra más tecnológica de la historia”, resume Roger Lockhurst (2005: 74-80), causaría un cambio dramático en la significación cultural de la ciencia ficción, en la que repercutiría fuertemente fuertemente la sensación de ruptura generador principalmente por las bombas lanzadas en Hiroshima y Nagasaki.

Para H. Bruce Franklin (1983) el año 1939 constituye un eje en el cambio de la actitud popular con respecto a la ciencia. Asimismo, la figura del genio solitario, dominante en la ciencia ficción temprana, se vería eclipsada por la idea del esfuerzo científico colectivo o corporativo a partir de este momento. Un evento que tuvo gran influencia en estas transformaciones, escribe Franklin, fue la Feria Internacional de New York de 1939, que llevaba por título “El mundo del mañana” y funcionó como una auténtica proyección cultural que tendría un efecto modelador en el futuro. Franklin menciona también el volumen de ese año de *Astounding Science Fiction*, que

75 Todorov (1970: 176) define lo fantástico como “la mala conciencia del positivista siglo XIX”, idea que se hace aún más evidente en lo fantástico decadente, contemporáneo del naturalismo.

incluyó relatos de los entonces jóvenes y luego importantísimos autores Theodore Sturgeon, Isaac Asimov y Robert Heinlein. Las imágenes del futuro que propone el número, dice Franklin, son bastante sombrías. La tecnología no trae felicidad a las masas, sino más bien todo lo contrario; lo que sí ofrece son oportunidades para científicos, ingenieros, emprendedores y aventureros –hombres– de vivir experiencias extraordinarias fuera de la Tierra, escapándose de ella. Los mundos imaginados coinciden en presentar escenarios en los que el capitalismo corporativo es la fuerza motora, y la explotación de recursos minerales la principal razón de la exploración interplanetaria.

Con respecto a la Feria, Franklin hace ver que su efecto real distó muchísimo de la búsqueda de la expansión de la democracia mencionada en sus documentos publicitarios. Con presencia de *stands* de regímenes dictatoriales como el de Salazar en Portugal o el de la Italia fascista, y el generoso sostén de grandes empresa como General Motors, la Feria impulsó en realidad la transformación cada vez mayor de los Estados Unidos en una sociedad construida alrededor del automóvil y el petróleo, y dominada por gigantescas corporaciones y los bancos que las controlan (Franklin 1983: 108-123). En ese orden de cosas, Roger Luckhurst (2012), en su artículo “Laboratories for Global Space-Time: Science Fictionality and the World’s Fairs, 1851-1939”, escribe que el “pensamiento ciencia-ficcional” (*science-fictional thinking*) de preguerra y la visión del mundo de imperialismo capitalista están relacionados de manera inextricable. En su análisis de los paradigmas propagados por las Ferias Internacionales, concluye que el pensamiento global temprano se enlazaba con el imaginario de la ciencia ficción y que ese género literario fue muchas veces (aunque no siempre) propulsor de una globalización imperialista.

La literatura, entonces, comienza a presentar con más frecuencia el lado oscuro de la ciencia, pero la amenaza que ésta puede representar para el hombre no se limita al mero plano de la destrucción física: la progresión geométrica de las tecnologías de la información (y la nueva teoría de que *todo* es información) lleva a modificar la percepción de la identidad humana. En su libro *How we became posthuman*, N. Catherine Hayles (1999: 2) explora cómo se impuso la idea de que la mente puede ser separada del cuerpo, cómo la información puede ser separada de la materia. Las “Conferencias Macy sobre cibernética”, que tuvieron lugar entre 1943 y 1954, fueron esenciales para la imposición de una nueva visión. A partir de entonces los humanos serían vistos

básicamente como entidades procesadoras de información, esencialmente similares a máquinas inteligentes. Esta visión constituye uno de los componentes del paradigma que se estaba creando, el de lo *posthumano*, que implica una nueva mirada sobre el hombre y el mundo. Esta mirada se caracteriza por cuatro rasgos principales:

- 1) Privilegia el patrón de la información por sobre su representación material.
- 2) Considera la conciencia como un epifenómeno.
- 3) Considera al cuerpo como la prótesis original que aprendimos a manipular.
- 4) Considera que el ser humano se articula sin solución de continuidad con las máquinas inteligentes.

Una nueva mirada, entonces, para un nuevo paradigma. Por ende, nuevas preguntas existenciales u ontológicas también. En ese sentido se expresa Margaret Morse (1998: 205) cuando escribe que la pregunta “sinistra” (*uncanny*, un término que, como dijimos en apartados anteriores, remite en inglés al sentimiento de lo fantástico) para la “era de la información” es “¿estoy vivo o estoy muerto?”. En efecto, en un mundo en que se plantea que la existencia humana puede continuar fuera del cuerpo, la duda sobre la muerte biológica es completamente coherente. La problemática de la muerte en universos de este tipo se plantea efectivamente en algunas de las obras que serán analizadas en la segunda parte. Es el caso por supuesto de *Ubik* (1964), de Philip K. Dick, donde la entrada de los personajes en el mundo virtual es consecuencia de su (aparente) muerte, pero también de *Surface Detail* (2010), de Iain M. Banks. En el libro la continuación de la existencia más allá de la muerte del propio cuerpo forma parte de la expectativa de vida de los ciudadanos de la Cultura, la civilización en la que se centra la serie a la que la novela pertenece. Queda claro entonces que para la mirada posthumana no hay diferencias esenciales o límites absolutos entre existencia corporal y simulación computarizada, entre mecanismo cibernético y organismo biológico. Esta ausencia de fronteras entre niveles de lo real tiene un enorme peso en la situación particular en la que vive el sujeto posthumano: en condición de *virtualidad* (Hayles 1999: 18).

7.3 Lo virtual, ¿nuevo “sobrenatural”?

¿Qué es lo virtual? En la filosofía escolástica, explica Pierre Lévy (1995: 13-17), lo virtual *tiende* a actualizarse sin llegar a la concretización; así, el árbol está *virtualmente*

presente en la semilla. Lo *virtual* no se opone a lo *real* sino a lo *actual*: virtualidad y realidad son simplemente dos maneras de ser diferentes. En este sentido, es importante no confundir lo virtual con lo *posible*, que ya está constituido pero se mantiene en el limbo, como un real fantomático, latente. Es exactamente como lo real: sólo le falta la existencia; la diferencia entre posible y real es puramente lógica. Lo posible es estático y ya constituido, mientras que lo virtual es un nudo de tendencias que llama a un proceso de resolución: la actualización, que aparece como la solución a un problema, una solución que no estaba contenida de antemano en el enunciado. La virtualización, por su lado, es el proceso inverso, no es una *desrealización* (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles) sino una mutación de identidad, y por lo tanto uno de los principios de la *creación de realidad*. Las cosas sólo tienen límites estrictos en lo real: la virtualización es un cuestionamiento de la identidad clásica. La virtualización del cuerpo, continúa Lévy (1995: 31), no sería una desencarnación sino una reinención, una reencarnación. Por supuesto que la definición de Lévy no es la única ni la más reciente; otras, como la de Denis Berthier (2005: 1), sí oponen real y virtual. Para Berthier, lo virtual es lo que, sin ser real, posee de manera plenamente actual (o sea no potencial) las cualidades de lo real, y da como ejemplo los conceptos de realidad virtual y mundo virtual. El punto de vista de Lévy nos permite percibir lo virtual como un mundo con leyes propias; la gran ventaja del acercamiento de Berthier es que nos permite entender un elemento recurrente en las ficciones que ponen en escena mundos virtuales: la angustia de los personajes ante la posibilidad de no estar en el mundo real.

Marie-Laure Ryan (2001: 13), por su lado, distingue en principio tres sentidos de concepto de “virtual”: uno óptico (lo virtual como ilusión), uno escolástico (lo virtual como potencialidad, que es el que da Lévy) y uno tecnológico informal (lo virtual como mediado a través de un ordenador), todos incluidos en la idea de “realidad virtual”. El concepto se difundió a fines de los años 80, e implicaba la creación (a futuro) de mundos artificiales a través de ordenadores (Ryan op. cit.: 26-27). Dejando de lado el sentido tecnológico, que no implica un juicio de valor, los otros dos podrían resumirse a una visión positiva (virtual como potencial) y otra negativa (virtual como falso). Para Ryan los dos autores que mejor resumen estas dos posturas son Lévy, que ya hemos visto, y Baudrillard. Efectivamente, para Baudrillard la creación de imágenes a través de la tecnología crea simulacros, y la función del

simulacro es engañar, pasar por lo que no es. Para Baudrillard (1995: 60-73) lo virtual termina por reemplazar a lo real, por imponerse haciéndolo desaparecer. Jean-Marie Schaeffer (1999: 9 y 10), por su parte, identifica igualmente una postura eufórica y otra “disfórica” frente a lo virtual, a las que critica por igual. En primer lugar, dice que no es posible una victoria de los simulacros frente a la realidad, sobre todo porque lo virtual no se opone a lo real sin a lo actual o concreto: sólo la ficción, en todo caso, se opone a lo real. Por otro lado, señala que encontrar en la cibercultura una nueva modalidad del imaginario humano reposa sobre la misma confusión, ya que un personaje creado gracias al uso de ordenadores como Lara Croft, protagonista del juego *Tomb Raider*, no es más ni menos “virtual” que cualquier otro personaje imaginario.

Las aproximaciones a lo virtual se han hecho evidentemente cada vez más numerosas, lo que vuelve los estados del arte al respecto (imprescindibles para cualquier concepto teórico vivo) cada vez más necesarios. La revista *Débats* dedicó a lo virtual en 2004 un número monográfico (coherentemente disponible en línea), en el que diversos autores se ocuparon del término. Tomás Maldonado (2004) se inscribe entre los que consideran lo virtual⁷⁶ como sinónimo de ilusorio, oponiéndose por ende a la idea de otorgar a lo virtual cualquier viso de realidad. Este punto de vista es lo que lo lleva a negarle valor revolucionario, al igualarlo a toda forma creadora de ilusión de realidad. Maldonado no deja de mencionar, sin embargo, que no puede excluirse que, según el contexto, un objeto virtual pueda resultar tan verosímil como un objeto real, pero vuelve a insistir en que los materiales con los que se construye la realidad no son los mismos con los que se construye lo virtual. La posibilidad de sumergir un sujeto en una construcción virtual indiscernible de lo real, concluye, existe sólo en la ciencia ficción. Lo que podríamos agregar es que la angustia de no distinguir lo real, de no dominar o comprender el mundo en que se vive que estos relatos expresan tiene ya toda una historia de manifestación literaria, como mínimo desde la literatura fantástica.

Una similar desconfianza frente al carácter revolucionario global de la idea de lo virtual plantea en el mismo monográfico Enrique Santos Unamuno (2004), quien tampoco se muestra demasiado convencido, por ejemplo, por lo que denomina

76 Maldonado ya se había ocupado de lo virtual en sus libros *Reale e virtuale* (1992) y *Critica della ragione informatica* (1998).

“derroche de ingenio postmoderno” de la parte de Lévy, aunque no deja de reconocerle valor a su intento definitorio. Sucede que Santos Unamuno se interesa más por acercamientos como el de Philippe Quéau (1995), que también habla de “revolución de lo virtual” pero se centra en cuestiones representativas, específicamente en el ámbito de lo visual. Quéau, como señala Santos Unamuno, se interesa en primer lugar por el tratamiento digital de la imagen: el procedimiento implica igualar imagen y lenguaje, ya que las representaciones se generan por medio de operaciones lingüísticas abstractas. El resultado del proceso, que parte de un modelo matemático elaborado por el ordenador, son imágenes autorreferenciales que sólo remiten al modelo y no a un objeto externo. Así, queda abierta la puerta para cortar la relación con la realidad hibridando naturaleza y artificio, realidad y virtualidad. Este punto de vista resulta útil para nuestro trabajo porque ilustra perfectamente lo que de hecho sucede en las obras de Dick y otros autores que trataremos luego, en las que el borramiento de las fronteras entre lo real y virtual ocupa el centro del relato. Por otra parte, también es sumamente interesante la relación que establece Santos Unamuno (2004) entre lo virtual y el concepto de sublime, principalmente a partir de la presencia en ambos de un carácter fragmentario y extático y de la preponderancia de lo visual, dos rasgos por otro lado identificados como propios de diversos culturales postmodernos. Con respecto a lo sublime, el autor menciona por supuesto la importancia en la renovación del interés por el concepto de los textos de Addison, Burke y Kant que hemos tratado anteriormente.

Desde una perspectiva bien diferente, la del psicoanálisis lacaniano, podemos encontrar también otros acercamientos al concepto de lo virtual, que pueden igualmente sernos de utilidad. Uno de los autores más renombrados en acercarse al tema es Slavoj Žižek, que aborda la problemática en más de un texto. Así, en su ensayo *The Abyss of Freedom* (1997a: 60), encuadra la cuestión de lo virtual en el marco más amplio de lo que él llama “dispositivos de espacio fantasmático”. Estos dispositivos, que van desde las pinturas prehistóricas a la realidad virtual generada por ordenador, son marcos o cuadros (*frames*) que permiten dar un vistazo a la *otra* escena, distinta al mundo concreto. Lo que define la dimensión específicamente humana, escribe Žižek, es la presencia de una pantalla o marco que permita comunicar con el universo virtual “suprasensorial”⁷⁷ que no puede hallarse en la realidad. En esta

77 “*Suprasensible*”, las comillas en el original.

primera definición, entonces, Žižek por un lado coloca la realidad virtual en una larguísima tradición de creaciones humanas que ensanchan el mundo real poniéndolo en contacto con otras dimensiones, al mismo tiempo que define real y virtual como espacios distintos. Pero esto no implica que uno sea una amenaza para el otro, ya que pueden verse como espacios complementarios. En otro artículo sobre el tema, Žižek (1998: 484-485) precisa que el ciberespacio no amenaza la realidad, sino la *apariencia* en sí, entendida como el fenómeno de percibir las manifestaciones de lo suprasensorial o de sentir que se ve “el rostro de Dios”. Como explicaremos un poco más abajo, la tecnología postmoderna tiende a la opacidad, y en el borramiento de ese marco de acceso a una realidad distinta se anula la especificidad de ese otro universo, el carácter suprarrenal que mencionábamos. Lo que hace sin dudas la virtualización (y Žižek se abstiene de juicios taxativos de valor al respecto) es modificar la experiencia humana. Lo virtual para él, entonces, no es una novedad y no constituye en sí una modificación radical de nuestra relación con el mundo; lo que sí puede llegar a constituir la es el uso de los nuevos (en términos históricos) dispositivos específicos que alteran nuestro recurso a él.

En “Cyberspace, Or, The Unbearable Closure of Being”, Žižek (1997b: 130-132) vuelve a tratar el concepto de virtual, esta vez específicamente en asociación con el concepto de ciberespacio. El autor comienza allí por oponerse al lugar común de considerar que nos encontramos en medio de un pasaje de la época modernista de subjetividad monológica y razón mecanicista a la época postmoderna de la diseminación, de apariencias que ya no son el reflejo de una verdad última y de egos contruidos multiformes. Este lugar común, prosigue, alimenta lo que considera son los dos mitos contemporáneos sobre el ciberespacio. El primero de estos mitos sostiene que el ciberespacio es un regreso a la *pensée sauvage*⁷⁸; según esta concepción, un ensayo en el ciberespacio estaría compuesto tanto por texto como por sonidos, imágenes y vídeo. El segundo mito postula que estamos siendo testigos del pasaje de la cultura modernista del cálculo a la cultura postmodernista de la simulación; este cambio se evidenciaría claramente en el deslizamiento semántico verificable en el uso del adjetivo “transparente” aplicado a los dispositivos tecnológicos. Así, la tecnología moderna es transparente en el sentido de que se mantiene la ilusión para el usuario de saber cómo funciona la máquina. La transparencia postmoderna es casi exactamente

78 En francés en el original.

lo contrario: se espera de la pantalla-interfaz que oculte la acción de la máquina y que simule la experiencia cotidiana lo más fielmente posible⁷⁹. El precio de esta continuidad con la vida cotidiana es que el usuario se acostumbra a la tecnología opaca (en cuanto a su funcionamiento), cuya acción se vuelve entonces casi invisible. La persona que usa un ordenador renuncia a entender su funcionamiento, resignándose a actuar como en la vida cotidiana, por ensayo y error y sin disponer de un conjunto de reglas preestablecidas. El universo modernista sería entonces un universo de bytes, alambres y chips ocultos tras la pantalla pero no disimulados, mientras que el universo postmoderno estaría dominado por una confianza ingenua en la pantalla que volvería irrelevante la búsqueda por saber qué hay detrás. Žižek acepta que hay un regreso al pensamiento concreto premoderno y el carácter opaco de la tecnología postmoderna, pero señala que no debe olvidarse que esta nueva cotidianidad presupone un conocimiento previo del universo digital científico. El código digital es lo Real detrás de la pantalla; en tanto que usuarios, nunca olvidamos ese detalle, nunca nos vemos realmente sumergidos por el juego de las apariencias.

Para Žižek (1997b: 132-134) los mitos mencionados implican caer en dos trampas gemelas que hay que evitar. La primera es la referencia directa a la realidad externa como un todo uniforme; la segunda, la opinión opuesta de postular que esa realidad no es más que otra ventana del chat. El primer paso para no caer en ellas es entonces entender cómo la informatización afecta el horizonte hermenéutico de la experiencia diaria, que se basa en tres líneas de separación: entre la “vida verdadera” y su simulación mecánica, entre la realidad objetiva y nuestra percepción ilusoria de ella y entre nuestros sentimientos y actitudes y el restante “núcleo duro” de nuestro yo. Estas fronteras, prosigue Žižek, se ven amenazadas por diversos factores, en una secuencia lógica. En primer lugar, la tecnobiología debilita la diferencia entre la realidad natural y la artificial. La realidad virtual, por su lado, hace lo mismo con la noción de “realidad verdadera”, mientras que los MUD (*Multiple User Domains* o *Multiple Use Dungeons*), videojuegos multijugador en tiempo real, zapan la noción de Yo, de la propia identidad del sujeto que percibe. Lo que estos procesos borran, en resumen, es la separación entre un “adentro” y un “afuera”, entre nuestro cuerpo y sus alrededores, y afecta nuestra actitud estándar hacia el el cuerpo de los otros y su

79 En los años que pasaron desde la publicación del texto esta tendencia parece confirmarse, con la instalación del estilo WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) como formato estándar de la mayoría de los programas informáticos.

relación con una interioridad supuesta (el rostro como expresión directa del alma, por ejemplo).

El resultado paradójico y ambiguo, entonces, es que la tecnología potencia nuestro rendimiento (implantes, medicinas, etc.), al mismo tiempo que nos somete haciéndonos depender cada vez más de ella. El ser humano se vuelve así una entidad contradictoria que es al mismo tiempo un superhombre y un lisiado. Esta misma ambigüedad, prosigue Žižek (1997b: 137), determina la manera en que nos relacionamos con nuestros avatares en la pantalla (*screen personae*). Por un lado, nos distanciamos de ese alter ego, asumiendo su carácter de máscara atractiva o de disfraz; por otro lado, no dejamos de pensar que ese avatar puede ser más auténtico que nuestro Yo real, ya que revela facetas de nuestra personalidad que no nos atrevemos a admitir en la vida real. Por supuesto, estos dos aspectos están inextricablemente unidos, ya que uno permite al otro (puedo desatarme en la realidad virtual porque asumo el carácter irreal de esa experiencia). En una primera conclusión sobre estas ambigüedades, Žižek (Ibíd.: 143) considera que el ciberespacio no cambia la manera en que se constituye el orden simbólico, y que la realidad (simbólica) siempre fue virtual: todo acceso a la realidad social debe sostenerse en un *hipertexto fantasmático implícito*⁸⁰. La postura de Žižek, no es la de celebrar o deplorar la virtualización de nuestra vida cotidiana, sino la de mostrar que, lejos de ser un fenómeno puramente contemporáneo, se enlaza con prácticas simbólicas humanas que pueden rastrearse hasta la prehistoria.

Otro especialista en Lacan que aborda la cuestión del ciberespacio es André Nusselder en su libro *Interface Fantasy. A Lacanian Ontology*. Allí, Nusselder (2009: 4-6) comienza por definir el ciberespacio como el “reino mental” de la interfaz humano-ordenador, que nos convierte en *cyborgs*. Nusselder aclara que utiliza ese último término en su sentido más contemporáneo y más amplio, que describe la dependencia de los seres humanos de la tecnología, y ya no únicamente un ser humano con implantes que controlan sus funciones corporales. Esta transformación de los humanos en cyborgs sería uno de los efectos de la revolución digital que ha convertido al mundo en una gran base de datos, un mundo de objetos codificados —digitalizados— que sólo es accesible por medio de un sinnúmero de interfaces. La situación implica, desde un punto de vista filosófico, tres dimensiones fundamentales:

80 Las comillas en el original.

la *matriz*, la dimensión nouménica de objetos en código binario; el *ciberspacio*, el espacio mental fenomenológico de la conceptualización o representación de los objetos codificados; y la *interfaz*, el mediador esencial. La tesis central de Nusselder es que la pantalla del ordenador funciona en el ciberspacio como un espacio *psicológico*⁸¹, como pantalla para la fantasía. La interfaz cumple entonces un rol similar al de la fantasía en la teoría lacaniana, como medio entre lo real inaccesible y el mundo de descripciones imaginarias y representaciones simbólicas en el que los humanos viven mentalmente. Nusselder (op. cit.: 63) luego precisa esta definición: la simulación por ordenador se parece al espacio “intermediario” de la fantasía por que ambos se ubican entre lo real y lo ficcional.

El autor sostiene que el aspecto más “profundo” de las tecnologías digitales es su combinación de elementos simbólicos (códigos y signos), imaginarios (imagen y sonido) y reales (afectos y pulsiones), en un proceso del cual el avatar sería el ejemplo acabado. Porque el avatar ilustra estos tres órdenes en los que Lacan divide la realidad humana. Cabe aclarar que el marco conceptual de Nusselder (Ibídem.: 24-25) es la antropología filosófica, y desde ese punto de vista recuerda la posición clásica de la antropología según la cual los seres humanos son animales defectuosos que necesitan de la tecnología para sobrevivir. Esto plantea la pregunta, prosigue, de si la tecnología nos ayuda a existir en el mundo o si su acción más bien crea un mundo. Al abordar el concepto de virtual, luego de un repaso por los orígenes del término, Nusselder (Ibídem: 35-36, 101) aclara que no se lo puede considerar imaginario, debido a su capacidad para producir efectos, especialmente su “efecto de realidad”. Si bien estos efectos ya pueden encontrarse en dispositivos como el cine, el autor no deja de señalar la singularidad de la realidad virtual por ordenador, que se distingue de formas anteriores de la virtualidad en primer lugar por su carácter interactivo, y en segundo lugar por su carácter envolvente (*immersive*). Estas características hacen que la pantalla del ordenador, que conecta con un espacio que no es “lo real” (*the real thing*), sí pueda inducir un sentimiento real de presencia. Esto la asemejaría con la realidad psíquica freudiana, que no es real pero tampoco una simple ilusión.

La virtualización, entonces, es un fenómeno innegable, aunque sus interpretaciones varíen. Pero más allá de la posición que se tome ante el proceso, la virtualización implica una multiplicación de los espacios habitables por el ser humano

81 Las cursivas en el original.

(ahora posthumano), espacios no limitados a la existencia material. Desde el momento en que el ser humano ya no habita un solo mundo, la preocupación sobre el orden dominante (natural, sobrenatural) carece de sentido. La entrada en la virtualidad invierte los problemas: si el hombre pre-virtual vivía en un mundo concreto y le era legítimo preguntarse si su conocimiento del orden que lo dominaba era correcto, el posthumano sabe perfectamente que el orden que rige su existencia es el de lo virtual, y que puede perderse en la multiplicidad de mundos habitables. La ciencia ficción ontológica, como forma de relato de duda ontológica, constituye una continuación de las problemáticas de lo fantástico, lo que no implica que las formas de plantearlas sean iguales. Se trata, si se quiere, del mismo haz de problemas para un nuevo sujeto. Para el posthumano, entonces, el cuerpo, y por ende el mundo material, es sólo uno de los espacios habitables. Pero lo que proporciona el nudo dramático central a lo que hemos dado en llamar ciencia ficción ontológica no es en sí esta posibilidad, sino la eventual indiferenciación entre real y virtual; si todo es cuestión de información, ¿qué me asegura que lo que percibo “es” realmente, y no simplemente parece? En la ciencia-ficción ontológica, es un hecho que el sujeto puede “habitar” distintos espacios o mundos, el problema es que puede no saber dónde se encuentra.

Con respecto a la combinación de fantástico y ciencia ficción, ya antes mencionamos que Madeleine Borgomano (1993: 160) había propuesto las categorías de “ciencia ficción fantástica” y “fantástico de anticipación”. Si bien concordamos evidentemente en la necesidad de definir y considerar esta categoría híbrida, preferimos la denominación que proponemos por considerar que establece una relación más estructural con lo fantástico, junto al que conformaría la macrocategoría de relatos de duda ontológica. “Ciencia ficción fantástica” puede llevar a confusión; “fantástico de anticipación” es más preciso, pero reduce el componente de anticipación a un nivel temático. La ciencia-ficción ontológica, entonces, como lo fantástico, es una literatura de la duda ontológica; esto no implica que esa duda sea idéntica, ni que se manifieste de la misma manera, como lo ilustra la figura siguiente:

Fantástico	Ciencia-ficción ontológica
- 1 mundo, dos órdenes (natural/sobrenatural)	- 1 orden (virtualidad), n mundos
- El sujeto duda sobre el mundo (sobre las leyes que lo dominan)	- El sujeto duda sobre él mismo (dónde está/ qué es)
- <u>Problema epistémico</u> : no saber	- <u>Problema práctico/pragmático</u> : hay una pieza que falta para resolver el enigma (“la solución existe pero no la tengo”)
- <u>Problema lógico</u> : contradicción irresoluble	- <u>Problema cartográfico</u>

En el relato fantástico, el personaje duda sobre si el orden cósmico que rige el mundo es natural o sobrenatural; en el de ciencia-ficción ontológica es precisamente el orden dominante, la virtualidad, el que posibilita una multiplicidad de mundos, generando la duda del personaje. Es el objeto de la duda lo que además es diferente en ambos casos: en el relato fantástico, el sujeto duda sobre el mundo, sobre las leyes que lo dominan; en el de ciencia-ficción ontológica, el sujeto duda sobre sí mismo. Por otra parte, si en el caso de lo fantástico se trata de un problema epistémico, en el de la ciencia-ficción ontológica se trata de un problema práctico, pragmático, de índole básicamente cartográfica. El sujeto del relato fantástico no comprende las reglas que gobiernan su mundo empírico; el sujeto de la ciencia-ficción ontológica, por su lado, las comprende perfectamente, y su duda es generada precisamente por esa comprensión. Sabe que puede no encontrarse en el mundo “real” y no darse cuenta. Es el hecho de vivir en condición de virtualidad lo que determina la duda particular del sujeto de la ciencia-ficción ontológica, que puede expresarse a través de dos preguntas:

1) ¿Qué es real? (¿hay una realidad objetiva más allá de la mente?)

2) ¿Qué significa ser humano? ¿Qué es lo que nos diferencia de las máquinas y otros simulacros?

Estas preguntas, como ya lo ha señalado Pablo Capanna en *Idios Kosmos* (1991: 16), constituyen la base de toda la obra de Philip K. Dick.

7.4 La duda ontológica, una línea transversal en el panorama de los géneros antimiméticos (a modo de conclusión parcial)

En nuestro breve repaso de las maneras de clasificar las obras literarias, hemos podido ver el uso recurrente de dos categorías o tipos de categorías básicas. El primer nivel de la clasificación abarca categorías amplias, que ofrecerían la clasificación básica para toda la producción literaria a través del tiempo. El segundo nivel engloba taxones más específicos, que incluyen la dimensión histórica. Las categorías del primer tipo son los modos, impulsos o actitudes fundamentales. Las del segundo tipo son los géneros, clases empíricas cambiantes por definición. Por supuesto, a esta división básica se ha incorporado la noción de ficcionalidad, sin que haya dudas, como señalaba Scholes (1986: 77-78), de las diferencias de funcionamiento entre la poesía lírica y la ficción, que queda establecida como un campo específico. Así, la clasificación de las obras narrativas de acuerdo a la relación que el mundo ficcional mantiene con el mundo primario (el mundo concreto, observable, empírico o “real”, como decida llamársele) es reconocida como una operación de gran productividad dentro de la teoría literaria.

La centralidad del universo de ficción para determinar con qué género o géneros se relaciona una obra nos llevó a considerar este aspecto específico de la creación literaria. Para ello, pasamos revista a la aplicación a la ficción de la teoría de los mundos posibles, que postula la autonomía de los mundos ficcionales con respecto al mundo del lector y el autor: una autonomía no excluye similitudes entre ambos sistemas. Es desde ese punto de vista que podemos morigerar la exigencia todoroviana de que la duda fantástica necesita un mundo “como el nuestro” para manifestarse: alcanza con que en ese mundo domine también la lógica científica y la creencia en leyes naturales cognoscibles. Es la ruptura de esa certeza lo que produce el sentimiento de lo fantástico, del que la duda ontológica es una manifestación. Para interpretar la cercanía (en términos de sus leyes naturales) del mundo ficcional con el mundo empírico el lector se basa en el discurso de la obra, que para el caso de la ciencia ficción será, como escribe Suvin (1976: 63), un discurso que pretende respetar la lógica cognitiva y el razonamiento científico.

También nos resulta útil, para el análisis de nuestro corpus, la tipología de mundos ficticios propuesta por Félix Martínez Bonati (1992: 117-126) que hemos explicado. Según esta clasificación, la ciencia ficción ontológica estaría mayoritariamente

constituida por relatos plurirregionales, de región contaminada, de base no mimética e inestable. Las diferencias con la literatura fantástica serían entonces dos. En primer lugar, la ciencia ficción ontológica construye universos ficcionales internamente heterogéneos, con más de un sistema de realidad, mientras que el relato fantástico sucede en un mundo unirregional. La base no mimética (contra la realista en el caso del género fantástico) constituye la segunda diferencia. Esta divergencia determina el carácter específico de la inestabilidad en cada caso. En un relato fantástico, las leyes naturales se ven perturbadas por un evento extraño, que no se explica. En la ciencia ficción ontológica también acontece algo que perturba las certidumbres de los personajes sobre el mundo en el que están, pero esto sucede en virtud de la naturaleza misma del universo construido, en el que la existencia de diversos niveles de realidad es una posibilidad. Estos niveles de realidad, por otro lado, establecen relaciones de tensión, ya que constituyen lo que Albaladejo Mayordomo (1986: 135) llama “mundos funcionalmente incompatibles”.

Por otro lado, para volver a las similitudes entre los relatos fantásticos clásicos y los de ciencia ficción ontológica, recordemos que ambos, se centran en un misterio y ponen en escena lo que Lubomir Doležel denomina “búsqueda epistémica”, a la que ofrecen una resolución ambigua (o inexistente). A esta semejanza podemos sumar el hecho de que tanto en la literatura fantástica como en la ciencia ficción ontológica hay un conflicto entre la imagen que tienen los personajes del mundo real textual o MRT⁸² y el mundo real textual en sí. Por otra parte, y de manera general, todas estas definiciones otorgan una gran importancia a la construcción del mundo ficcional para definir un género. El mejor argumento para justificar esta centralidad lo proporciona Benjamin Harshaw (1984: 233-237), para quien una obra literaria es un texto verbal que proyecta al menos un CRI campo de referencia interno con el que se relacionan los significados en el texto. Un CRI, recordemos, no es otra cosa que un mundo ficcional; uno de los criterios centrales que se ha utilizado en la teoría literaria para clasificar los distintos géneros narrativos es el carácter más o menos mimético del mundo ficcional construido. Las formas literarias que nos interesan construyen universos que son explícitamente distintos del mundo que consideramos real.

Como hemos visto en esta primera parte, existen numerosas denominaciones para

82 La terminología es de Marie-Laure Ryan (1997: 199-202). Sus posturas han sido resumidas al comienzo del segundo capítulo.

el conjunto de formas literarias al que pertenecen la literatura fantástica y la ciencia ficción, cada uno con puntos fuertes y débiles. Por supuesto, al tratarse de categorías muy amplias, una precisión extrema queda excluida. *Literaturas de lo imaginario* hace pensar que el taxón complementario sería algo así como “literaturas de lo real”, algo difícil de defender. Por otro lado, se trata de una denominación de poco uso fuera del ámbito francohablante. La proposición de Darko Suvin, *ficción distanciada*, tiene la ventaja de ser un concepto relativamente reciente (comparado con el de mimesis) y definible de manera sucinta. De todos modos, el campo existe como tal dentro de los estudios literarios, más allá de la denominación que se utilice.

Dentro de la ficción distanciada, entonces, también puede señalarse un acuerdo relativamente general con respecto a una división tripartita de acuerdo a la lógica del alejamiento entre el mundo ficcional y el mundo empírico, y no simplemente a la distancia entre uno y otro; una diferencia de tipo, y no de grado. Estas tres categorías corresponden a la literatura fantástica, la *fantasy* y la ciencia ficción. La primera contradice las leyes naturales, la segunda las ignora y la última las explota, construyendo su diferencia (sus *nova*) a partir de ella (Suvin 1977: 25). La consecuencia de ello es que el relato fantástico no sucede ni puede suceder en un mundo coherente, como sí es el caso de las otras dos formas literarias. Esto no implica, sin embargo, que la ciencia ficción no pueda manifestar características propias de la literatura fantástica: lo que sucede es que esta manifestación deberá producirse de acuerdo a las leyes propias del género. Como vimos, Christian Vandedorpe (1993: 254-255) establecía un paralelo entre el género fantástico y la distopía (una forma de ciencia ficción) con respecto a la impotencia de los personajes frente al mundo en el que viven, del que se vuelven mismas. Sobre esa base, nosotros proponíamos al final del tercer capítulo un esquema según el cual la ciencia ficción ontológica y la literatura fantástica quedaban definidos como relatos de duda ontológica.

Una vez aceptada la división tripartita se planteaba la cuestión de la definición de cada uno de esos géneros o formas literarias. Primero nos ocupamos de la literatura fantástica a partir de la ruptura que había representado con el modelo mimético de la creación artística. Explicamos su relación con el gótico inglés, y la importancia histórica del concepto de sublime para justificar el alejamiento del mundo de la obra con respecto al mundo empírico. A continuación nos ocupamos de la definición

proporcionada por Tzvetan Todorov (1970: 29-49), que aunque ha probado su gran productividad teórica también ha sido criticada entre otras cosas por crear géneros ad hoc como “extraño”, difíciles de comprobar de manera empírica. Rosemary Jackson (1988: 32) está entre quienes realizan esa crítica, precisando con razón que no se trata de una categoría literaria. Más allá de los problemas terminológicos señalados en el punto 4.3, el ensayo de Jackson arroja luz sobre el carácter perturbador de una parte de la ficción distanciada que excede la literatura fantástica. El corpus de Jackson, más amplio que el de Todorov, se interesa por todas aquellas obras que realizan una transformación perturbadora de lo familiar en desconocido, y al hacerlo acerca relatos que pueden pertenecer a diversos géneros antimiméticos. También hay que señalar que Jackson no se arriesga a proponer un esquema clasificatorio, cosa que sí habían hecho Todorov y Neil Cornwell (1990: 39). Sus propuestas, que tienen el mérito de ser claras, no permiten percibir diferencias en la manera en que se construye o presenta la distancia del mundo ficcional con respecto al empírico. De todos modos, en este trabajo nos interesa menos el esquema todoroviano que su explicación del funcionamiento del relato fantástico, que pone énfasis en la duda ontológica generada por un evento aparentemente imposible.

La imposibilidad intradiegética del acontecimiento extraño es una constante en las diversas acepciones de lo fantástico, de Roger Caillois a David Roas, pasando por Roger Bozzetto, entre otros. Ana María Barrenechea (1979: 89-90) también se explaya sobre el tema, centrándose en si este contraste entre lo normal y lo anormal es mostrado como un problema. La respuesta afirmativa o negativa es lo que permitiría considerar un relato como fantástico o maravilloso. Pero Barrenechea propone también una modificación de las categorías temáticas que establecía Todorov para lo fantástico, y ya no habla de temas del yo y del tú sino de narraciones centradas o en la semántica de los hechos anormales o en la semántica global del texto. El último caso, que incluye relatos en los que se trastorna la percepción de lo real y lo irreal, es adecuado igualmente para definir la ciencia ficción ontológica. Asimismo, la definición de fantástico como tipo de discurso que proporciona la autora (Barrenechea 1991: 81) fortalece la idea de que pueda emerger en diversos marcos genéricos.

En ese orden de cosas, Irène Bessière (1974: 12-14) escribe que el relato fantástico, reverso de un discurso (teológico, iluminista, espiritualista o psicopatológico), no

posee un lenguaje propio. Nada impediría entonces que lo fantástico se manifieste por medio de un lenguaje ciencia-ficcional. Lo que sí tiene el relato fantástico, prosigue la autora, es una lógica particular, que se opone a la de las narraciones más realistas, que se centran en el juicio sobre el poder personal y el valor (esto enlaza con la clasificación de los géneros de Vandendorpe según el poder del héroe). La literatura fantástica, prosigue, enfatiza lo insoluble y lo insólito y se focaliza en la incógnita sobre la verdad. Como decíamos en el punto 4.4, las novelas de Dick que analizaremos muestran un desplazamiento cada vez más marcado hacia esta lógica. Como se ve, las diversas posturas analizadas permiten fundamentar la existencia de una categoría de relatos –un subgénero de la ciencia ficción, si se acepta la clasificación de Suvin de los mundos ficcionales– que, sin formar parte del género fantástico, comparten diversos rasgos esenciales con él, entre ellos la manifestación problemática de algo que parece imposible. La definición de Harry Belevan (1976: 107), que sostiene que lo fantástico no es un género sino un síntoma que para ser transmitido debe caer en un género determinado, va en el mismo sentido.

La segunda división de la ficción distanciada sería la de la *fantasy* entendida como género, como forma literaria con rasgos relativamente específicos y que sucede en un mundo ficcional de determinadas características. Como dijimos, el término presenta la dificultad de su uso doble tanto para un género como para una categoría más amplia (modo, impulso) en el ámbito anglohablante. *Fantastic* también es problemático, ya que usado como adjetivo es la cualidad de la *fantasy*, mientras que sustantivado (*the fantastic*) se utiliza tanto como traducción de *fantastique* (fantástico) como para referirse al campo difuso de lo antimimético. Debido a lo extendido de estos usos en la teoría y la crítica del mundo anglófono, sólo puede evitarse la confusión precisando qué acepción se está utilizando. Más allá de estos problemas de nomenclatura, los teóricos coinciden en delimitar la *fantasy*, la forma literaria o género (no la macrocategoría), como englobando las obras que construyan un mundo ficcional con reglas diferentes al nuestro, sin que esta transgresión de las leyes naturales del mundo empírico reciba una justificación científica. Por otro lado, la palabra *fantasy* deriva del griego *phantasia*. Este concepto, junto a su traducción latina *imaginatio*, ha tenido una inmensa influencia en toda la teoría de la creación literaria, a través de los siglos. En esta tradición, la definición de imaginación de Samuel Taylor Coleridge ha tenido una gran influencia. Para nuestro trabajo y el área que estudiamos

resulta de especial interés el paralelismo que el autor establece entre la creación literaria y la Creación divina. Esta idea es concomitante con la concepción de la obra literaria como heterocosmos, que alimenta y posibilita los géneros de la ficción distanciada que construyen universos coherentes y con reglas propias.

La idea de que la obra literaria es un mundo en sí misma y que sólo debe exhibir sus relaciones internas, el énfasis en la coherencia interna y la no-contradicción, alimentan también la concepción de la posibilidad de la manifestación del efecto fantástico en diversos marcos de género. El género *fantasy*, entonces, es tributario de la asimilación de la creación literaria a la creación de mundos. La obra de John Ronald Reuel Tolkien, ya en el siglo XX y tanto a nivel ensayístico como literario, ha tenido una gran importancia en la popularización de esa concepción. Por otro lado, su narrativa se relaciona con la tradición literaria del *literary romance*, donde la construcción de un mundo ficcional alejado del universo empírico cumple un rol esencial. De esta tradición se nutre asimismo la ciencia ficción (al menos en algunas de sus variantes), que constituye la tercera división dentro de los géneros no miméticos o antimiméticos.

Tal y como explicitan Zgorzelski (1984) y Fredericks (1978)⁸³, todo mundo ficcional es construido a partir del mundo empírico. Esto incluye tanto la ficción con pretensiones de realismo como los géneros no miméticos. Lo que distingue la ciencia ficción de las otras formas de la ficción distanciada es la importancia otorgada al proceso de distanciamiento del punto de partida de la construcción del mundo diegético (es decir, el mundo concreto)⁸⁴. Esta necesidad de una justificación racional es que lo permite hablar de “literatura del extrañamiento cognitivo” o de “ficción proyectiva”⁸⁵, como hacen respectivamente Darko Suvin y Fernando Ángel Moreno. En la segunda parte veremos que los relatos de duda ontológica que analizamos suceden en universos contruidos según esa lógica.; su pertenencia a la ciencia ficción (o a la ficción proyectiva) no es objeto de discusión. La incertidumbre ontológica nunca es causada por una entidad sobrenatural y no vulnera las reglas de lo posible en el mundo de la ficción.

Lo fantástico y la ciencia ficción ontológica ponen en escena la pérdida de certezas

83 Las posiciones de Zgorzelski y Fredericks han sido analizadas en el capítulo 3 y en el punto 5.1.

84 Con toda lógica, esto no se verifica en la *Space Opera* más tradicional, relatos de aventuras con un ropaje de ciencia ficción.

85 En este último caso, para una parte de lo que comúnmente se entiende por “ciencia ficción”.

con respecto a la naturaleza del mundo en el que se encuentran; que los dispositivos que la producen sean conocidos por los personajes no modifica este hecho. Ambas formas literarias, dijimos en el capítulo 7, pueden verse como literaturas del estrés ontológico, tomando la terminología de Thomas Pavel (1986: 142). Si la literatura fantástica decimonónica funcionó, citando a Todorov, como la mala conciencia del positivista siglo diecinueve, la ciencia ficción ontológica expresaría el mundo cambiante de un ser humano cuya corporalidad empieza a ser concebida como accesorio. En ambos tipos de relatos se manifiesta la duda ontológica, siempre como conflicto entre dos órdenes. En un caso, el par excluyente está conformado por lo natural y lo sobrenatural; en el otro, por lo real y lo virtual. Como el fantástico puro todoroviano, la ciencia ficción ontológica existe mientras exista la duda, y va desapareciendo como tipo específico conforme la virtualización se impone como paradigma dominante. Considerar que un género depende de cómo se resuelva una incógnita es, como ya ha sido señalado por los críticos de Todorov, demasiado estricto y le otorga un peso desmesurado al desarrollo argumental, en detrimento de otros niveles del texto. Ese es otro argumento para pensar a la ciencia ficción ontológica como un subgénero de la ciencia ficción y no como un género aparte.

Como lo virtual es un concepto que posee una larga tradición en la historia de las ideas, hemos considerado que correspondía dedicarle el espacio necesario para ofrecer un panorama de sus diferentes acepciones. Era importante aclarar que si bien en su concepción filosófica primigenia lo virtual no se oponía a lo real, el conflicto entre ambos órdenes sí aparece en muchas interpretaciones contemporáneas de la realidad virtual, que la perciben como una ilusión o una falsedad, debido a su capacidad de imitar lo real. El miedo a estar experimentando sin saberlo una alucinación inducida es central en la primera sección de nuestro corpus. Las otras obras que analizaremos ilustran la imposición de lo virtual como paradigma y la pérdida de peso de la duda ontológica, que es reemplazada por otras consideraciones propias de la vida en situación de virtualidad. El criterio básico para la selección de las obras escogidas ha sido el de la pertinencia para el análisis de la manifestación de la duda ontológica de manera transgénica dentro de la ficción distanciada. En todos los casos, se trata de relatos en los que la construcción de un mundo virtual (al menos en su acepción más amplia de “paralelo al mundo real o concreto”) ocupa un lugar de importancia en el desarrollo narrativo.

PARTE B: REALIDAD VIRTUAL Y EFECTO FANTÁSTICO: LA CIENCIA
FICCIÓN COMO COARTADA PARA LA DUDA ONTOLÓGICA. PHILIP K.
DICK Y SUS ¿SUCESTORES?

Resulta imposible, debido a lo extenso de la producción dickiana en el campo de la ciencia ficción, analizar individualmente todas las novelas en las que aparecen mundos virtuales. A mayores, teniendo en cuenta que Dick solía reutilizar argumentos o recursos en varias obras, un estudio caso por caso podría pecar de redundante a los fines del presente trabajo. Por otra parte, nuestro enfoque en la presencia del “efecto fantástico” en los relatos estudiados hará que dejemos de lado obras que, aun jugando con la temática de los mundos virtuales, no se centran en el efecto fantástico o lo abandonan tempranamente. La historia de *Time Out of Joint* (1959), por ejemplo, que incluye en su trama esa “irrupción de lo imposible” que caracteriza al relato fantástico y la consecuente duda que esto produce en el personaje y en el lector, tiene más que ver con la de un filme como *The Truman Show* (Peter Weir, 1998). No hay allí un mundo virtual, sino una escenografía dentro de la cual viven los personajes, sin saberlo. Una vez que la verdad se revela, la especulación ontológica es completamente dejada de lado. En *The Man in the High Castle* (1962), donde los acontecimientos históricos son distintos y los nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial, diversos personajes reflexionan sobre la realidad del mundo en el que viven y concluyen que no es real, e incluyen llegar a tener visiones del “mundo verdadero” (que tampoco es el nuestro, sino uno en que Inglaterra gana la Segunda Guerra Mundial, con menor participación norteamericana). Pero esas no hay dispositivos tecnológicos ni pasajes entre diferentes niveles de realidad. La revelación de ese carácter ilusorio (que no se explica) no tiene consecuencia alguna en sus vidas. En el mundo de *The Crack in Space* (1966) existen máquinas que posibilitan el pasaje a universos paralelos, pero sin que uno sea más real que otro y sin presencia alguna de la duda propia de lo fantástico. En *Flow my Tears, the Policeman Said* (1974) el dispositivo de pasaje es muy similar al de *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* (1965), una droga que transporta a un mundo controlado por otro personaje, pero la entrada y salida del mundo virtual es “limpia” y no perturba de manera permanente los parámetros de lo real (el personaje muere y todo vuelve a la normalidad).

Las obras de Dick elegidas presentan dos constantes:

- 1) La presencia de mundos virtuales que compiten, se superponen con y hasta reemplazan al mundo “real” de la ficción;
- 2) La irrupción de un evento aparentemente imposible y que revela la irre realidad del mundo en el que se encuentran los personajes en ese momento.

En concreto, cuatro novelas de Dick cumplen con esas características: *Eye in the Sky* (1957), *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* (1965), *Ubik* (1969) y *A Maze of Death* (1970). Estas obras fueron consideradas como parte de un mismo conjunto por el mismo autor, quien afirmó (Dick 1991: 165) en un fragmento de su *Exegesis* de 1977 que esas cuatro novelas, junto a *Time Out of Joint* y *Flow My Tears, the Policeman Said*, formaban parte de una misma narración centrada en los mundos falsos. Un año más tarde, Dick llegaría a admitir incluso que las cuatro novelas analizadas aquí, más *Time Out of Joint*, son la misma novela, escrita una y otra vez (Dick 1991: 177). Por otro lado, como decíamos en el punto 4.4 de la primera parte de este trabajo, se verifica un cambio de foco entre *Eye in the Sky*. En efecto, esta novela más cercana a la ciencia-ficción clásica por un cierto optimismo con respecto a la acción humana, y las novelas posteriores, en las que la duda ontológica va ocupando el centro de la diégesis.

Así pues, esas cuatro novelas (junto a *Simulacron-3* de Daniel Francis Galouye, obra pionera en la presentación de mundos virtuales creados por ordenador) constituyen, a nuestro entender, una etapa fundacional en el tratamiento de la realidad virtual en la literatura. Por ello, su análisis estaría incompleto si no se lo acompañara del estudio de obras posteriores en las que los mundos virtuales también ocupen un lugar central. Es verdad que Dick es el precursor de los mundos virtuales en la ficción literaria, pero será William Gibson quien contribuirá en gran medida, ya en los años 80 y en un momento en que los ordenadores habían entrado en una etapa de vulgarización creciente que los verá convertirse más y más en elementos de la vida cotidiana, a dar forma al imaginario contemporáneo enfocado en la realidad virtual y el espacio. Otros autores, por supuesto, seguirán produciendo obras en las que la existencia de mundos virtuales es un elemento central de la novela. La cuestión será si la duda ontológica sigue ocupando o no un lugar central en estos relatos de ciencia ficción.

Con respecto a nuestro corpus, su pertenencia a un campo específico de la ciencia ficción que tiene semejanzas estructurales con la literatura fantástica ha sido apuntalada en la primera parte. En el apartado 6.1, dedicado a la relación entre la ciencia ficción y la duda ontológica, ya habíamos citado la afirmación de Fernando Ángel Moreno (2012: 407-408) de que “la duda estética última sobre la realidad no ha llegado desde lo sobrenatural, sino de lo tecnológico”. La obra de Dick, prosigue Moreno, “pretende otorgar carácter científico a las dudas epistemológicas y ontológicas”. En el punto 4.4, “El carácter elusivo de lo fantástico”, señalamos que la

superposición de las formas simples del caso y del enigma que Irène Bessière veía en lo fantástico se aplicaba también a la ciencia ficción ontológica. En ambos tipos de relatos, se pone en escena la incapacidad del protagonista de resolver el enigma. Esta no resolución puede entenderse, como habíamos dicho al final del segundo capítulo de la parte teórica, recurriendo a la teoría de Tomás Albaladejo Mayordomo (1986: 137-141). Este autor señalaba que el lector va reconstruyendo la armazón de mundos del nivel macrosintáctico de base y que la comprensión del sistema de mundos del texto puede no completarse hasta el final de la lectura. Los relatos de duda ontológica serían un caso en que no se completa nunca. Se trata, siguiendo con la terminología de Albaladejo Mayordomo, de narraciones que presentan mundos y submundos con relaciones de tensión. Por otra parte, en las obras que analizaremos los sufrimientos de los protagonistas se deben a que su mundo se vuelve extraño, en virtud de un acontecimiento que parece transgredir las leyes que se supone que rigen el mundo en que sucede la historia. La particularidad de la ciencia ficción ontológica es que esta transgresión no es tal: el evento extraño entra dentro de las reglas de lo posible en el mundo ficcional. La desorientación ontológica de los personajes es la misma, si se quiere, que en los relatos fantásticos. Sus dispositivos, las razones que la producen, no lo son.

1. El problema de lo real: la “serie de los mundos falsos” de Philip Dick

Lo fantástico, dice Pedro Luis Barcia en su introducción a *La trama celeste*, de Adolfo Bioy Casares (1990: 14), es una insinuación de una fractura en la masa de lo real; en palabras del propio Bioy, “una grieta en la imperturbable realidad”. Esta grieta, esta ruptura, aparece con frecuencia en las novelas de Philip K Dick, y el objeto causante del quiebre es siempre el mismo: uno o más mundos virtuales, cuya sola presencia alcanza para destruir la noción misma de lo real. La imposibilidad de distinguir entre realidad e ilusión es de hecho una de las temáticas recurrentes en la obra de Dick. Muchas de sus novelas, escribe Peter Fitting (1975), se centran en el “problema de lo real”, que se manifiesta a través de los esfuerzos de un grupo de personas de dominar una realidad elusiva, cambiante, a veces alucinatoria y a menudo hostil. Se trata de novelas, puede concluirse fácilmente, en las que la duda ontológica ocupa un lugar central.

Los mundos virtuales que Dick pone en escena son *mundos subjetivos*, en los que la persona o entidad que impone su subjetividad posee poderes casi divinos. La búsqueda del mundo real llevada a cabo por los personajes toma entonces un sentido muy particular. No se trata de la búsqueda de lo real por lo real “en sí” (lo cual no tendría sentido, teniendo en cuenta que lo virtual es prácticamente imposible de distinguir de lo material, desde el punto de vista de las sensaciones y percepciones): los personajes buscan encontrar el mundo “real” porque es la única manera de escapar al control de la entidad todopoderosa que controla el mundo virtual. Sólo el mundo objetivo podría asegurar la autodeterminación, si bien las novelas de Dick ponen en duda la existencia de un mundo así. Para este autor, como él mismo explica en su correspondencia (Gillespie 1975: 31-32), existe para cada individuo un *idios kosmos*, un mundo privado, y un *koinos kosmos*, un mundo compartido. Los mundos virtuales que Dick pone en escena en sus relatos son *idios kosmos* devenidos *koinos kosmos*, una transformación forzosamente violenta para quienes la sufren. Esta experiencia destruye para siempre toda confianza que los personajes pudieran tener en la objetividad de su percepción. Pero la superioridad de la experiencia “real” o concreta también puede justificarse recurriendo a determinados análisis sobre los dispositivos de realidad virtual actualmente existentes. Así Carl Mitcham (2004), al analizar un artefacto de realidad virtual que simula el estar esquiendo (el *Ski-o-rama*) en el monográfico de la revista *Débats* dedicado al tema, menciona el costado

alienante y solipsista de la simulación virtual en comparación con la experiencia que imita. En efecto, la travesía virtual anula la relación $\hat{O}$ acción de un dispositivo intradiegético que funciona además como dispositivo textual para la introducción de la duda ontológica. En su artículo “Philip K. Dick: A Visionary Among the Charlatans”, Stanislaw Lem (1975) afirma que el aspecto técnico del fenómeno es secundario:

The technical aspect of this phenomenon is fairly inessential—it does not matter whether the splitting of reality is brought about by a new technology of chemical manipulation of the mind or, as in *Ubik*, by one of surgical operations. The essential point is that a world equipped with the means of splitting perceived reality into indistinguishable likenesses of itself creates practical dilemmas that are known only to the theoretical speculations of philosophy.

No es importante, sostiene, si la nueva tecnología que produce el quiebre de la realidad consiste en una manipulación química de la mente (como en *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*) o en una operación quirúrgica (como en *Ubik*). En cambio, lo esencial reside en que un mundo provisto de los medios para dividir la realidad en sucedáneos de sí misma (que parecen reales a quienes los experimentan) crea dilemas prácticos en general limitados a la especulación filosófica. Lem tiene razón en la medida en que el tipo exacto de dispositivo que permite la entrada de los personajes al mundo virtual es casi una excusa, pero se trata de dispositivos que son ya tecnológicos, ya químicos, y nunca de una explicación mágica. En ningún caso se abandona el tipo de verosimilitud propio de la ciencia ficción, razón por la cual los dispositivos que permiten la irrupción de los mundos otros se vuelven relevantes.

Umberto Rossi (2011: 16-20) se interesa también por los dispositivos narrativos que producen incertidumbre ontológica, a los que clasifica en siete tipos. No todos resultan pertinentes para el presente trabajo, pues su abordaje es mucho más amplio e incluye dentro de la incertidumbre ontológica la duda sobre la naturaleza humana (o artificial) de un personaje e incluso sobre la autenticidad de objetos inanimados. Sin embargo, dos tipos de dispositivos de los que menciona este autor sí guardan relación con las cuatro novelas analizadas aquí. Por un lado, la proyección de realidades subjetivas o individuales sobre un grupo más o menos amplio de personajes, ya sea a través de drogas o artefactos tecnológicos, presente en novelas como *Eye in the Sky*, *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* y *Ubik*. Por el otro, la creación de realidades virtuales a través de artefactos diseñados a tal efecto, como sucede en *A Maze of Death* (1970).

El segundo capítulo de la parte teórica estuvo dedicado a analizar la aplicación de la teoría de los mundos posibles a la construcción de mundos ficcionales. Recordemos que, dentro de las siete convenciones que proponía, Ruth Ronen (1974: 91-96) mencionaba que al entender un texto ficcional o comentar un mundo ficcional se está asumiendo la presencia de un autor. Decíamos nosotros que en tanto la autonomía de los mundos ficcionales con respecto al mundo del lector y el autor es su rasgo esencial, no hay nada que impida aplicar el conjunto de convenciones a mundos paralelos dentro de la ficción. Esto se ve confirmado, como podemos ver en el ejemplo específico de esa segunda convención de Ronen, que nos interesa particularmente. La comprobación de la presencia de un autor se traduce de manera intradiegetica en el descubrimiento por parte de los personajes de la existencia de una entidad demiúrgica que controla el mundo en el que están. De manera similar, Félix Martínez Bonati (1992: 117-126) proponía una serie de principios fundamentales para la constitución de los mundos ficcionales, a partir de los cuales establecía una tipología. Como dijimos en la conclusión de la primera parte, la ciencia ficción ontológica estaría compuesta de relatos plurirregionales, de región contaminada, de base no mimética e inestable. La inestabilidad es causada por algo que perturba las certidumbres de los personajes sobre el mundo en el que están. Esto sucede en virtud de la naturaleza del universo ficcional, donde la posibilidad de la existencia de diversos niveles de realidad es un hecho.

1.1 Mundos subjetivos y dispositivos de entrada: Eye in the Sky (1957), The Three Stigmata of Palmer Eldritch (1964) y Ubik (1969)⁸⁶

Dick comienza su exploración de los mundos virtuales con *Eye in the Sky* (1959). La novela empieza con un accidente: el Bevatron (un acelerador de partículas) de Belmont funciona mal el 2 de octubre de 1959 y hiere a un grupo de visitantes. El *novum* introducido hasta este momento del relato (el Bevatron de Belmont) no es en sí un *novum* propio de la ciencia ficción: si bien nunca existió un Bevatron en Belmont, sí existió uno similar en Berkeley. Lo que aleja a *Eye in the Sky* del mundo empírico de su autor son las consecuencias del accidente: sin que ni los personajes ni el lector lo sepan al principio, la explosión del Bevatron catapultó a los personajes mentalmente (sus cuerpos siguen entre las ruinas de la máquina) a un mundo virtual, cuyo control

86 Las siglas utilizadas para citar las novelas serán respectivamente *ES*, *3SPE* y *U*.

irá pasando de un personaje a otro. Con cada pasaje, los personajes irán experimentando los mundos subjetivos (las visiones del mundo) de diferentes miembros del grupo, y cada personaje tendrá un poder cuasidivino en “su” mundo. Diferentes acontecimientos extraños (como insectos que aparecen repentinamente para atacar al protagonista, Hamilton, cuando insulta o miente) hacen que los personajes se percaten de que han pasado a una especie de mundo paralelo; de que, como dice Hamilton, siguen en Belmont, sólo que no en el mismo Belmont (*ES*: 40).

En la literatura fantástica, el mundo demuestra ser un espacio cuyas reglas, inciertas, jamás podrán ser comprendidas por completo. En los universos de la ciencia ficción, por el contrario, los personajes actúan como habitantes de mundos cuyas reglas pueden ser descubiertas y comprendidas. Por eso, para Bill Laws, otro de los personajes de *Eye...* el camino a seguir una vez establecido que se hallan en un mundo paralelo, es indudable: deben descubrir las leyes del mundo en el que están, que no son las mismas que las del mundo “normal” (*ES*: 41). Están en un mundo en el que actos “inmorales” (como mentir o insultar) reciben un castigo automático, y en el que los rezos y los amuletos religiosos son eficaces: deben comprender esas nuevas leyes y utilizarlas en su provecho. Eso es lo que hace Hamilton poco después: al verse envuelto en una especie de duelo, lo gana convenciendo a un ángel de la maldad de su contrincante, y cuando su automóvil no funciona lo repara rezando (*ES*: 61). Pero con la comprensión de las reglas del juego no alcanza: poco a poco, los personajes comienzan a parecerse a los roles que el mundo en el que están atrapados les reserva. Así Bill Laws, que en el mundo primario de la ficción es ingeniero, habla por momentos en un argot exagerado y camina arrastrando los pies, encarnando un perfecto estereotipo racista. Bajo esta amenaza, Hamilton y los otros continúan su búsqueda de la verdad sobre el mundo en el que están atrapados, y la descubren: están en el mudo de Arthur Sylvester, otra de las víctimas del accidente, un veterano racista y conservador que es miembro de una secta de origen islámico, el Segundo Babismo. La explicación de cómo llegaron a ese “mundo” adopta un discurso científico:

“All eight of us dropped into the proton beam of the Bevatron. During the interval there was only one consciousness, one frame of reference, for the eight of us. Sylvester never lost consciousness [...]. Physically, we're stretched out on the floor of the Bevatron. But mentally, we're here. The free energy of the beam turned Sylvester's personal world into a public universe [...]. We're in the man's *head*” (*ES*: 105).

Luego de una batalla delirante contra ángeles salidos de un televisor, durante la cual el veterano pierde el conocimiento, los personajes logran salir del mundo en el que se encuentran, pero sólo para entrar en otro. Se trata, como descubriremos luego, del mundo asexuado de la viuda Edith Pritchett. El descubrimiento horroriza a Hamilton, porque abre la posibilidad de que no abandonen jamás el mundo mental en el que están: “This isn’t Silvester’s world [...]. It’s somebody else’s. Some third party’s. Good Lord-we’ll *never* get back [...]. How many worlds are there? *How many times is this going to happen?* ” (ES: 115). Pero la desesperación es momentánea: el pragmatismo del protagonista se impone, y los personajes continúan buscando y encontrando, una y otra vez, las claves para escapar de los mundos en los que caen sucesivamente. Luego de experimentar los mundos privados de cuatro de entre ellos, los personajes logran volver al mundo material, en el que tuvo lugar el accidente con el Bevatron, pero ocurre entonces un último episodio inquietante: cuando Bill Laws miente, un insecto le pica la pierna.

La puesta en duda de lo real con la que termina la novela será un rasgo recurrente en obras posteriores de Dick, pero en *Eye in the Sky* estamos lejos todavía de la pérdida total de parámetros de referencia que encontraremos en novelas como *Ubik* o *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*. El hecho de perderse en “mundos subjetivos” siembra indudablemente una duda en la mente de los personajes con respecto a la realidad que los rodea, pero el efecto principal del viaje que efectuaron es el de permitir una nueva mirada sobre esta realidad, como le dice Hamilton a su ex-jefe, el director de la fábrica de misiles en la que trabajaba:

I’ve seen a lot of aspects of reality I didn’t realize existed. I’ve come out of this with an altered perspective. Maybe it takes a thing like this to break down the walls of the groove. If so, it makes the whole experience worth it (ES: 238).

El protagonista de *Eye...* vive en un universo al que todavía puede encontrarle un sentido. Y su odisea ontológica es funcional al cuestionamiento del rol del individuo en el mundo en el que vive. Los mundos subjetivos en los que los personajes se ven apresados, y en los que son juguetes de una entidad cuasi-divina, funcionan como una proyección del mundo “real” de la función: los Estados Unidos en la época del macartismo. La cuestión ontológica es importante, pero permite sobre todo la manifestación de la inquietud central de la novela, que es política: la inhumanidad de un mundo dominado por una voluntad suprema. Esta inquietud por la posibilidad de

no ser realmente libre aparecerá de manera recurrente en las novelas posteriores de Dick, pero la confianza en la capacidad humana para encontrar una solución a esto será mucho menor. *Eye in the Sky*, con su confianza en la capacidad humana de encontrar soluciones de manera racional, es todavía tributaria de la ciencia ficción más optimista, que se hará más rara en la segunda mitad del siglo XX. La obra de Dick permite también ser testigos de esta evolución.

Si en *Eye...* los mundos virtuales no forman parte de la normalidad del universo en que sucede la novela, el caso de *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* (1964) es muy diferente. La novela se desarrolla en un futuro (con respecto a su momento de producción) en el que la tierra está superpoblada, el calentamiento global volvió casi imposible la vida normal al aire libre y en el que todo ciudadano puede ser enviado al azar como colono a otros planetas y satélites. Los habitantes de esas colonias, que hubieran preferido no abandonar la tierra, pasan gran parte de su tiempo en un mundo virtual en el que se trasmutan en Perky Pat y su novio Walt, en una evidente referencia a los muñecos Barbie y Ken, lanzados al mercado en 1959 y 1961, respectivamente. El funcionamiento del dispositivo que permite el pasaje al mundo virtual, repetible a voluntad, es más elaborado que el de *Eye...* y requiere la combinación de dos factores: la droga ilegal Can-D y la casa con accesorios de Perky Pat (3SPE: 33). El usuario mastica la droga mirando la casa con los accesorios y los muñecos y se transporta mentalmente a un mundo virtual en que es Pat o Walt, dependiendo si es hombre o mujer. Si los usuarios son muchos (es decir, si varias personas toman la droga juntos mirando la misma casa de muñecas), los hombres “manejan” colectivamente a Walt y las mujeres a Pat.

La discusión sobre la naturaleza del “viaje” al mundo virtual ocupa un lugar importante en la novela y su aspecto religioso aparece de manera recurrente. La primera vez que se menciona es en boca de Leo Bulero, uno de los personajes centrales de la historia, el poderoso empresario que produce Perky Pat y sus accesorios y también, clandestinamente, el Can-D. Bulero dice directamente que la droga es la religión de los colonos, y que al permitirles evadirse de la dura realidad que los rodea les da una razón para vivir (3SPE: 24). Cuando la acción de la novela se traslada a las colonias de Marte se comprueba que Bulero no se equivoca: Sam Regan, un colono en Marte, es descrito como “un creyente”, que sostiene el “milagro de la traslación”,

[...] the near-sacred moment in which the miniature artifacts of the layout no longer merely represented Earth but became Earth. And he and the others, joined together in the fusion of doll-inhabitation by means of the Can-D, were transported outside of time and local space (3SPE: 37).

Este punto de vista es compartido por otros colonos. Así Fran, habitante del mismo refugio que Sam, ve el “viaje” de Can-D como una experiencia purificadora en la que se separan de sus cuerpos y que en sí puede ser vista como eterna, en tanto sucede en un mundo fuera del tiempo (3SPE: 41). De todas maneras, más allá del fervor cuasi-religioso de los consumidores de Can-D, el mundo al que la droga y los accesorios dan acceso no deja de ser una fantasía compensatoria, en la que los colonos son capaces de hacer todo lo que no pueden en sus refugios (3SPE: 46). El mundo de sábado eterno (3SPE: 43) de Pat y Walt al que se trasladan los colonos es una Tierra del pasado (del mundo de la novela), antes de que el calor se volviera intolerable, en el que el disfrute de bienes de consumo es la actividad esencial. Todo lo opuesto de la dura realidad de los colonos, confrontados con un ambiente hostil aunque sin fuerzas para transformarlo, menos aún cuando el mundo de Perky Pat les recuerda constantemente un mundo idealizado que sienten que han perdido.

Más allá de la evaluación positiva o negativa (verdadera experiencia religiosa o simple fantasía escapista) que los diferentes personajes de la novela tengan con respecto al mundo virtual de Perky Pat, éste no deja de formar parte de la normalidad del universo de la novela, y la alteración de la percepción de la realidad que el consumo de Can-D produce es limitada y temporal. La amenaza vendrá con un segundo tipo de mundo virtual, mucho más poderoso, al que se accede gracias a una nueva droga, Chew-Z (un juego de palabras entre *choosy*, exigente o melindroso, y *chewy*, masticable), introducida por el misterioso industrial Palmer Eldritch. El simple consumo de la droga alcanza para trasladarse al mundo virtual, sin necesidad de usar ningún tipo de accesorio, pero la diferencia esencial es la presencia, en el caso de los mundos que permite crear el Chew-Z, y como sucedía en los mundos subjetivos de *Eye...*, de una entidad todopoderosa.

El primer “viaje” con Chew-Z tiene lugar cuando Bulero viaja a la luna para entrevistarse con Eldritch y éste lo captura y hace que le inyecten la droga (3SPE: 76-77): una explosión de luz y Bulero se encuentra sentado en un prado. No sabe donde está, pero lo importante, como él mismo señala, es que esté donde esté es un lugar

bajo el control de Palmer Eldritch. El mismo Eldritch, que se manifiesta en el mundo virtual al que ha sido traslado Bulero, lo confirma, al explicar que Bulero estará atrapado en ese mundo hasta que él lo decida, porque él lo creó:

“What determines our length of time here?” Leo asked.

“Our attitude. Not the quantity taken. We can return whenever we want to. So the amount of the drug need not be--”

“That's not true. Because I've wanted out of here for some time, now.”

“But,” Eldritch said, “you didn't construct this--establishment, here; I did and it's mine. I created the glucks, this landscape--” He gestured with his stick. “Every damn thing you see, including your body.”

“My body?” Leo examined himself. It was his regular, familiar body, known to him intimately; it was his, not Eldritch's.

“I willed you to emerge here exactly as you are in our universe,” Eldritch said. “[...] You can reincarnate in any form you wish, or that's wished for you, as in this situation.” (3SPE: 88)

En los mundos virtuales que le pertenecen (que, como luego se revela, cubren la totalidad de los mundos a los que se accede consumiendo Chew-Z), Eldritch cumple el rol de la divinidad, y en tanto que tal no acepta competencia. Cuando Bulero hace aparecer una biblia King James, Eldritch la hace desaparecer enseguida, diciéndole que allí dónde están no puede protegerlo porque ése es su dominio (3SPE: 89). El carácter pesadillesco y hasta infernal de ese espacio —el reino de Eldritch— para quienes se ven atrapados allí refuerza el aspecto demoníaco del personaje. Cabe señalar también que al catálogo de identidades sobrenaturales maléfica atribuibles a Palmer Eldritch se debe agregar la vampírica: como sucedía en *Dracula* (Stoker 1897), la infección causada por Eldritch, que transforma a quienes se contaminan en variantes de sí mismo, sólo podrá aniquilarse con la destrucción de la fuente (3SPE: 227). La amenaza, entonces, sigue siendo la posibilidad de ser esclavo de una voluntad ajena, tal y como sucedía en *Eye in The Sky*, no la irrealidad en sí del mundo virtual. La fantasía adolescente que posibilita el Can-D es inocua comparada con el mundo en el que Eldritch es Dios al que lleva el Chew-Z. Pero una divinidad maléfica, de maldad absoluta⁸⁷ (3SPE: 149) que, como una especie de anti-Cristo literal, también presenta tres estigmas (brazo, ojos y mandíbula artificiales), que en su caso son la marca y la evidencia de su no-humanidad:

The three stigmata of Palmer Eldritch, the interplanetary industrialist who peddles dope to enslave the masses, are three signs of demonic artificiality. The prosthetic eyes, hands, and

87 Esto luego se relativiza, al presentar la “invasión mental” de Eldritch o de la entidad extraterrestre que lo posee como un simple intento de supervivencia (3SPE: 224). Como explica Suvin (1975: sección 1), las obras de Dick no presentan héroes o villanos maniqueos.

teeth, allow him—in a variant of the Wolf in Little Red Riding Hood—to see (understand), grab (manipulate), and rend (ingest, consume) his victims better (Suvín 1975: sección 2).

Como Bulero sospecha desde el principio, Eldritch ha dejado de ser un hombre (una entidad extraterrestre lo posee), y por eso las partes no humanas de su cuerpo *son* Palmer Eldritch, mucho más que su cuerpo origina. Y por eso Eldritch se manifiesta, en los mundos virtuales creados por la droga primero y aún más allá después, a través o por medio de esos estigmas.

La omnipresencia de Eldritch en los mundos virtuales generados por su droga se confirma cuando Barney Mayerson⁸⁸, otro de los personajes principales, consume Chew-Z y se ve transportado a lo que parece una época anterior de su vida⁸⁹, cuando aún estaba casado con su ex-esposa Emily. Como Barney no hace más que repetir el pasado en lugar de intentar cambiarlo, Eldritch se le aparece para recriminarle el mal uso de su tiempo y lo cambia de escenario (*3SPE*: 169), llevándolo más adelante en el tiempo (siempre en un mundo ilusorio). Barney va entonces a ver a su ex-esposa, que ya está casada otra vez, y allí sucede la primera manifestación de Eldritch a través de sus estigmas: los ojos, la mandíbula y un brazo de Richard Hnatt, el marido de Emily, se convierten en prótesis robóticas; la metamorfosis continúa y Hnatt acaba transformándose completamente en Eldritch, lo cual parece pasar completamente desapercibido para Emily (*3SPE*: 175). Barney se despierta o parece despertarse de su “viaje” de Chew-Z, y describe lo que vivió como un mundo ilusorio en el que Eldritch, Dios de ese lugar, permite hacer lo imposible, como reconstruir el pasado tal y como debería de haber sido. Parece despertarse, decimos, porque una constante en las novelas de Dick es que una vez que el o los personajes entran en el mundo virtual ya no es posible trazar una línea clara entre el mundo concreto (o real) y el o los mundos artificiales. Como fuere, la experiencia deja a Barney con una sensación profundamente negativa. Más que un sueño, el episodio se parece para él a una visita al Infierno, que imagina recurrente e inmodificable. Pero un infierno del que no se sale fácilmente. Pese a ya estar supuestamente en el mundo real, Barney empieza a ver los estigmas de Eldritch en las personas que lo rodean (*3SPE*: 176). Barney ya no

88 Como señala Suvín (op. cit), un rasgo característico de las novelas de Dick es la focalización narrativa en diversos personajes a través de un eje alto/bajo (con respecto a la clase social o al poder político y económico). En *3SPE*, Bulero ocupa el nivel alto y Mayerson el bajo.

89 Es importante señalar que Barney no viaja “realmente” al pasado, sino que lo recrea de manera ilusoria. A ese respecto el Chew-Z sigue funcionando, como el Can-D, como una fantasía compensatoria.

sabe entonces si lo que vio es un simple efecto residual de la droga o una prueba de que la alucinación continúa. De un modo u otro, llega a la conclusión de que ha perdido el “mundo común”, colectivo; como en *Eye...*, la pesadilla es estar atrapado en un mundo subjetivo.

Queda claro entonces que a la ominosa presencia de una entidad de poderes casi ilimitados la experiencia producida por el consumo de Chew-Z le suma otra singularidad con respecto al Can-D: sus relaciones con el mundo “real” son muchísimo más complicadas. Palmer Eldritch, que se manifiesta junto a Bulero en el extraño lugar al que éste se trasladó, le explica que lo sucede allí tiene consecuencias en el mundo real, y que la muerte allí es una muerte verdadera (3SPE: 87). Pero más importante aún es que, mientras el Can-D traslada a un mundo virtual cerrado, el efecto del Chew-Z excede los límites de lo virtual y afecta al mundo concreto. En efecto, el consumidor de la droga, además de poder crear un mundo virtual propio, puede viajar en el tiempo y manifestarse, como una especie de fantasma, en alguno de los futuros posibles (3SPE: 101). Y, como vimos anteriormente, una vez consumida la droga, los estigmas de Eldritch comienzan a manifestarse aun en lo que se supone que es el mundo concreto. La clave de esto es el funcionamiento específico del Chew-Z en tanto que pasaje al mundo virtual. Mientras el Can-D permitía viajar a un mundo virtual, el Chew-Z es un dispositivo de doble entrada, que tanto transporta a mundos subjetivos como hace que esos mundos subjetivos se manifieste en o alrededor del consumidor. Esos “mundos de fantasía”, como dice Bulero más adelante, no están en otro lado que dentro de la mente de Palmer Eldritch y son, de alguna manera, Eldritch. Debido a que el Chew-Z, por decirlo de alguna manera, abre una puerta que no se cierra, el mundo subjetivo (o Eldritch, que es lo mismo), permanece con el consumidor.

La droga de Eldritch funciona como un contagio, siendo el mismo Electrice la enfermedad y sus estigmas los síntomas. La enfermedad en sí no es otra, por supuesto, que la pérdida del sentido de lo real de la propia humanidad, que son en el relato (y en la poética de Dick en general) una y la misma cosa. Y es que la novela declina, a partir de la dicotomía concreto/virtual, toda una serie de oposiciones en las cuales el primer término es positivo o negativo; así, concreto/humano/natural/sano por un lado, y virtual/artificial/inhumano/contaminado por otro, se convierten en variables intercambiables. Mayerson tiene la confirmación de esto cuando un animal

telépata marciano se niega a comerlo por estar “sucio”, siendo la marca de esta impureza los estigmas de Palmer Eldritch (*3SPE*: 222).

También sucede que, que pese a la fertilización cruzada entre el mundo concreto y los mundos virtuales creados/hechos accesibles por el Chew-Z, uno y otros siguen siendo espacios diferentes, y es el primero el mundo “verdadero”, a tal punto que es su supervivencia allí lo que interesa realmente a Palmer Eldritch. Así es como, usando su poder absoluto sobre el Chew-Z, intenta cambiar cuerpos con Mayerson para que sea éste quien reciba la ráfaga mortal de cohetes que Bulero le enviará a su nave. Pero ya sea porque no logra hacerlo o porque él mismo lo decide (la ambigüedad siempre es esencial en gran parte de la narrativa de Dick), Mayerson se salva. Como en *Eye...*, la salvación, siempre parcial e insegura, viene de la mano del trabajo manual y de cierto nivel de sacrificio personal y de renuncia a grandes ambiciones (Barney acepta su dura nueva vida de colono marciano). Con este tipo de finales, Dick parece expresar una cierta nostalgia por un pasado en el que el rol de la iniciativa individual era mayor. Roger Luckhurst (2005:82) señaló que la figura del inventor, de la que el héroe de *Eye in the Sky* es una variante, suele ser considerada como un emblema del individualismo norteamericano, en riesgo frente al avance de las corporaciones y del complejo industrial-militar. Como decíamos al comienzo del capítulo siete de la parte teórica, citando a Thomas Pavel (1986: 142), la nostalgia es una de las reacciones generadas por el estrés ontológico. El miedo al futuro o al presente que aparecerá en las obras posteriores de Dick las pone en relación con la primera literatura fantástica, que expresaba temores similares.

Vurt, de Jeff Noon (1993), presenta algunas similitudes con *3SPE*: el portal de acceso al mundo virtual es una droga (la Vurt del título), y quienes la toman entran en una especie de continuo donde las fronteras entre los diversos niveles de realidad explotan por completo. Pero la diferencia esencial es que en la novela de Noon a los personajes (un grupo de adictos a la sustancia) no les interesa en lo más mínimo diferenciar entre realidad y alucinación. La virtualización se toma como un hecho y no un problema. En ese sentido, pese a la similitud del dispositivo utilizado para el pasaje entre mundos, se trata de obras que pertenecen a categorías literarias muy distintas. Y es que, como escribe Andrew Wenaus (2011), la narrativa de Noon, “‘ficción líquida’ explícitamente postmoderna”⁹⁰, reviste un carácter experimental que

90 La traducción es nuestra.

la separa de procedimientos narrativos y literarios más tradicionales. Su descomposición de la realidad depende menos de los eventos narrados que de las estrategias narrativas y de una fragmentación radical de la forma. Noon, como lo hacían diversos escritores de *hard*, se muestra optimista, pero no porque crea ingenuamente que la ciencia es un factor virtuoso para el progreso humano, como podía ser el caso en la ciencia ficción anterior a la segunda guerra. En una entrevista radial con Michael Silverblatt (1996), el autor explica que su fascinación por la teoría del caos, los sistemas complejos y la mecánica cuántica radica en que han mostrado que el universo es extraño, revelando así su carácter poético. Noon no hace literatura inspirada en la ciencia o en su lógica: se interesa por la ciencia cuando ésta abraza su similitud con la creación artística.

Volviendo a Dick, hemos visto que las dos novelas tratadas hasta ahora presentan un esquema argumental según el cual, a partir de un acontecimiento X, los personajes ya no pueden determinar si lo que están experimentando es el mundo “real” o un mundo “otro”, virtual, duda que vuelve a plantearse al final del relato, con mayor o menor fuerza en cada caso. *Ubik* (1969) representa de alguna manera la depuración o la evolución de este nudo problemático en la obra de Dick. La novela nos lleva a un mundo del futuro (1992) en el que la realidad de la vida ultraterrena ha sido definitivamente probada: cuando una persona muere puede ser conservada en un estado de “semivida” gracias a un sistema de criogenia, y sus deudos pueden continuar comunicándose con ella a través de una máquina. Lo que los personajes descubrirán de a poco es que los semivivos evolucionan en un mundo similar al nuestro.

Joe Chip es el técnico y jefe de un equipo de *inerviales*, personas nacidas con la capacidad de contrarrestar los poderes mentales de otras; todos trabajan para Runciter y Asociados, la más poderosa organización “anti-psi”. Chip y su equipo son enviados a la Luna para anular los poderes de los agentes de una organización rival, pero todo se trata de una trampa orquestada por Hollis, el jefe de ésta, para asesinar a los hombres de Runciter. Una bomba explota y Runciter muere, pero cosas extrañas empiezan a suceder. El nudo dramático de la novela está constituido por los intentos de los personajes por descubrir la verdad sobre lo que les sucede. Luego de varias hipótesis falsas, Joe Chip, el último sobreviviente, descubre la verdad: ese mundo que los rodea es obra de Jory, otro “semivivo”; es Runciter quien sobrevive, mientras

ellos murieron y están en semivida. Brooks Landon (2002: 108) hace una observación interesante con respecto a la evolución de la intriga, señalando que lo que parece ser un "who done it" se transforma en un "what is it", y que las dudas sobre qué sucedió en realidad mutan en dudas sobre la naturaleza de la realidad en sí misma.

Como en las novelas antes analizadas, los personajes descubren su pasaje al mundo virtual a partir de acontecimientos que no se corresponden con la leyes naturales del mundo concreto. En *Eye...* era el funcionamiento literalmente teocéntrico del mundo de Arthur Sylvester; en *3SPE*, la aparición de los estigmas de Palmer Eldritch en los diversos personajes; en *Ubik* se trata de eventos extraños que pueden agruparse en tres órdenes distintos. En primer lugar, manifestaciones vinculadas con un proceso de deterioro:

- En el viaje de regreso de la Luna, el cigarrillo que Joe Chip tenía entre sus dedos se rompe en pedazos, seco y arruinado (80).

- La guía telefónica que hay en la nave es especial es obsoleta, cosa imposible porque la nave es nueva (82).

- Ya en Zurich (donde queda el Moratorium en el que está Ella, la esposa de Runciter, y en el que pondrán a Runciter), el expendedor automático le sirve crema agria en el café (87).

- El "videófono" rechaza la moneda que Joe acaba de poner diciendo que es obsoleta (93).

- En el armario del cuarto de hotel en el que está en Zurich Joe descubre el cuerpo momificado de una mujer de su equipo de inerciales (105).

En segundo lugar, lo que podría definirse como "Manifestaciones de Runciter", quien supuestamente había muerto en el atentado:

- Joe Chip se despierta en el Hotel en el que está en Zurich, levanta el teléfono y escucha la voz de Runciter (99-100).

- Anuncio publicitario absurdo en una caja de fósforos haciendo referencia a Glen Runciter, quien habría duplicado sus ingresos "aún estando irremediablemente congelado" (109-110).

- Una moneda de 50 centavos con la cara de Runciter (111).

- Un mensaje manuscrito de Runciter para ellos en un cartón de cigarrillos (119).

- Un graffiti de Runciter en la pared de un baño: "Jump in the urinal and stand on your head./I'm the one that's alive. You're all dead". Los personajes descubren así

que son ellos quienes están en estado de semivida (127).

- Runciter le dice a Joe, desde un aviso de televisión, que consiga Ubik, un producto útil para los semivivos que puede “revertir la reversión de la materia a formas más antiguas” (134-135).

A estos dos procesos se suma un tercero, una “fuerza retrógrada” que no debe confundirse con la entropía. Los objetos sometidos a este proceso no necesariamente se consumen, sino que se convierten en versiones más antiguas, como si retrocedieran en una especie de escala platónica hacia su forma original o esencial. La regresión afecta de a poco a todo el mundo virtual, que retrocede hasta 1939. Todo esto construye un panorama del mundo virtual notablemente más complejo que en las novelas anteriores, en las que su carácter pesadillesco o infernal era total y completo. En *Ubik*, aunque en un principio parece suceder lo mismo, la oposición entre uno y otro mundo se presenta de manera menos maniquea.

En *Eye in the Sky* y *3SPE*, los mundos virtuales son mundos subjetivos impuestos de manera violenta en los personajes. En *Ubik* también parecería ser el caso al principio (los personajes son asesinados en un atentado con una bomba), pero a partir de determinado momento el aspecto monolítico del mundo virtual como mundo privado de una entidad que funciona como divinidad todopoderosa comienza a debilitarse. Jory, a quien en un principio el mundo virtual le pertenece, sólo domina uno (el entrópico) de los tres procesos particulares que se desarrollan en el mundo virtual. Las “manifestaciones de Runciter” son evidentemente intervenciones del personaje homónimo desde el mundo concreto (los personajes están físicamente en un “Moratorium”, los establecimientos que conservan criogenizados a los semivivos). La “fuerza retrógrada”, por último, es un fenómeno que escapa al control de cualquier personaje y que parece ser propio del “otro mundo” (en el doble sentido de mundo diferente al “normal y de mundo del “más allá”) y que merece ser analizado en detalle.

Jory, el mega-antagonista de la novela, sólo aparece cerca del final (página 203 de 224), cuando Joe Chip rocía a su colega Denny con el misterioso aerosol “Ubik”, la única fuerza capaz de contrarrestar el proceso entrópico. Denny desaparece y en su lugar aparece Jory, que había tomado su forma. Como Palmer Eldritch, Jory es una especie de vampiro. Su motivo último es la supervivencia, ya que debe “comerse” a los otros semivivos para prolongar su existencia, pero el método particularmente

cruel (haciéndoles creer que están vivos recreando el mundo que acaban de abandonar) que adopta es sólo por diversión. Jory también habla de sus límites: el retroceso en el tiempo no se debe a él, y además no puede evitarlo: todo retrocede hasta 1939. La elección precisa del año en que el mundo virtual se estabiliza no se explicita en la novela, pero es coherente con la idea que desarrollamos en la primera parte de este trabajo, según la cual la Segunda Guerra Mundial implica un cambio de paradigma, y por lo tanto de mundo de referencia; la idea misma de mundos virtuales y de la cibernética, como explicaba N. Katherine Hayles, es inseparable de los paradigmas instituidos a partir de la posguerra (de la cual la guerra fue la obvia condición de posibilidad). Ya habíamos mencionado también el artículo de H. Bruce Franklin, que otorgaba al año 1939 un carácter prácticamente de divisoria de aguas (en la medida en que semejante imagen taxativa pueda aplicarse a la historia) tanto en lo que respecta al imaginario sobre la ciencia como al peso de la ciencia ficción en la cultura norteamericana. Tener esto en cuenta le agrega una dimensión metagenérica a la elección del año a partir del cual el tiempo ya no retrocede en el mundo virtual de los semivivos.

Otra de las particularidades de la novela es la existencia de una fuerza contraria a Jory, una fuerza positiva en lugar de negativa. Esto ya había sido esbozado en *3SPE*, donde Leo Bulero se define a sí mismo como protector de la humanidad frente a Palmer Eldritch, pero sin que ambos personajes estuvieran posicionados en el relato como entidades del mismo tipo. En *Ubik*, la equivalencia entre una entidad negativa y otra positiva es mucho mayor y es Ella Runciter (la esposa muerta de Runciter, también en estado de semivida) la fuerza que se opone a Jory. La última pregunta que le queda a Joe Chip (y al lector) atañe a la misteriosa sustancia que da nombre a la novela y que permite contrarrestar la entropía. El aerosol de *Ubik*, dice un personaje poco después,

“[...] is a portable negative ionizer, with a self-contained, high-voltage, lowamp unit powered by a peak-gain helium battery of 25kv. The negative ions are given a counter-clockwise spin by a radically biased acceleration chamber, which creates acentripetal tendency to them so that they cohere rather than dissipate. A negative ion field diminishes the velocity of antiprotophasons normally present in the atmosphere; as soon as their velocity falls they cease to be anti-protophasons and, under the principle of parity, no longer can unite withprotophasons radiated from persons frozen in cold-pac; that is, those in half-life. The end result is that the proportion of protophasons not canceled by anti-protophasons increases, which means - for a specific time, anyhow - an increment in the net put-forth field of protophasonic activity... which the affected half-lifer experiences as greater vitality plus a lowering of the experience of low cold-pac temperatures” (U: 220-221).

La explicación en sí no resiste un análisis (se da en términos físicos, cuando los personajes evolucionan en un mundo puramente mental), pero esto no afecta la coherencia interna del texto; lo esencial es que la descripción del artefacto se dé, como sucede, en términos propios de un relato de ciencia ficción, por medio de un discurso con resonancias científicas que no contradiga el contexto.

El funcionamiento específico del dispositivo protector no tiene mayor importancia en relación con lo que se convierte en el centro de la narración al final del relato: el conflicto entre dos fuerzas contrarias. Por otra parte, esta no es la única descripción de *Ubik* que se da en la novela, aunque sea la única intratextual. A nivel paratextual hay otras: los epígrafes a cada capítulo, que toman la forma de mensajes publicitarios en los que la marca del artículo publicitado (desde sacos de basura hasta cuchillas de afeitar) es siempre “Ubik”. Al menos hasta el último capítulo, en el que el epígrafe, como señala Bettanin (2003: 4), utiliza palabras similares a las utilizadas en el comienzo del evangelio de Juan para hablar de Dios:

I am Ubik. Before the universe was, I am. I made the suns. I made the worlds. I created the lives and the places they inhabit; I move them there, I put them there. They go as I say, they do as I tell them. I am the word and my name is never spoken, the name which no one knows. I am called Ubik, but that is not my name. I am. I shall always be (*U*: 223).

La analogía entre un producto comercial y lo religiosos o divino también estaba presente en la “religión” de la droga Can-D de *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*. Lo mismo sucede con la crítica a la sociedad de consumo: en *3SPE* se criticaba el escapismo adolescente de los colonos (forzados por un sistema que los obligaba a exiliarse de la Tierra) con su drogas y sus muñecas símil Barbie. En *Ubik*, el capitalismo extremo se muestra en que los electrodomésticos y hasta las puertas de los domicilios particulares requieren que se les inserte una moneda para funcionar. Joe Chip, el protagonista, se muestra particularmente inepto para adaptarse a esa característica del mundo en el que vive (nunca tiene dinero), y así es como puede vivir como una mejora las regresiones de diversos objetos. Al igual que *3SPE*, la crítica al capitalismo desenfrenado idealiza ciertos aspectos de un pasado al que se percibe como parcialmente más humano⁹¹, con menor intermediación entre el hombre y su contexto.

⁹¹ La novela no ahorra críticas al racismo y antisemitismo de la Norteamérica de 1939.

En *Ubik*, como en gran parte de la obra de Dick, los personajes pueden deslizarse en cualquier momento y sin percibirlo a un mundo virtual, así como todo personaje puede ser objeto de una simulación. Situaciones ambas que conducen al estado de espíritu particular de la ciencia-ficción ontológica: la paranoia. En efecto, en mundos como los que Dick pone en escena la paranoia es la única conducta sana, ya que los personajes están constantemente atentos al menor signo que les indique si están en el mundo real o en uno virtual. Por supuesto, la novela termina con una nueva duda: Runciter, supuestamente en el mundo real, encuentra en su bolsillo una moneda con la efigie de Joe Chip. Más allá de las idas y vueltas del relato, la novela termina, al igual que en *Eye in the Sky* (1957) o *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* (1965), afirmando la imposibilidad de aprehender lo real de manera absoluta. Ya Roger Luckhurst (2005: 108) escribió que las historias de Dick se basan en estructuras paranoicas, en las que lo imaginario imita lo real y se mezcla inextricablemente con él, borrando toda frontera confiable entre uno y otro. Como vimos anteriormente, la obsesión por el mundo “real” (concreto) se explica porque es el único mundo en el que los personajes podrían estar libres de los caprichos de una voluntad ajena. La búsqueda de lo real no es más que la búsqueda de la autodeterminación.

***1.2 Máquinas creadoras de realidad, cajas de pandora: Simulacron-3 (1964) de Daniel F. Galouye y A Maze of Death (1970) de Philip K. Dick*⁹²**

En las novelas analizadas en el apartado anterior, los mundos virtuales ocupan un lugar relativamente marginal: en el primer caso son accidentales, en el segundo son fruto de un comercio y consumo ilegal y en el tercero pasan desapercibidos para el común de la gente, ya que son experimentados por quienes ya fallecieron. En cambio, en las dos novelas que estudiaremos ahora son producto de máquinas creadas a tal efecto. De todas formas, no cambia todavía el carácter eminentemente amenazante de estas construcciones que pueden hacernos perder nuestro sentido de realidad. Las obras presentan un estadio mas avanzado de la virtualización, pero la percepción negativa del fenómeno no se modifica aun. Sin embargo, que los mundos virtuales estén más anclados en la normalidad del universo de la ficción es relevante, ya que evidencia una evolución de la representación en el universo ficcional de tales

92 Las siglas usadas para citar las novelas serán *S3* y *AMD*.

constructos.

A diferencia del apartado anterior, en el que nos hemos ocupado de novelas que han recibido una relativamente importante atención crítica y/o teórica, las obras analizadas en esta sección son bastante menos conocidas. *A Maze of Death*, por ejemplo, dispone de mucha menos literatura crítica que *Ubik*, *Eye in the Sky* o *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*. No en vano, Umberto Rossi (2011: 22) señala la menor importancia otorgada a dicha obra de Dick al referirse a ella como una novela “supuestamente menor”. *Simulacron-3*, de Daniel Francis Galouye, por su lado, es una novela que ha ganado un poco más de notoriedad sobre todo a partir de sus adaptaciones televisivas y cinematográficas, especialmente *Thirteenth Floor* (1999), de Josef Rusnak. No obstante, se trata aun así de una obra no particularmente conocida por el gran público. Sin embargo, los autores que la mencionan y/o analizan no dejan de señalar su importancia en tanto que decana de la creación de mundos virtuales a través de ordenadores en la literatura. Fábio Fernandes (2004: 87-88), por ejemplo, menciona *Simulacron-3* como antecesora de los mundos virtuales popularizados por William Gibson. Lo mismo hacen el geógrafo Alain Musset (2011: 10) en su artículo “De l'apocalypse a l'infocalypse: villes, fins du monde et science-fiction” y Frédérick Mabuya (2010: 18) en *Les mondes virtuels dans la science-fiction*. *A Maze of Death* (Dick 1970), por su lado, sería otro antecedente de lo mismo. *Simulacron-3*, entonces, es la primera novela (al menos entre las difundidas masivamente) en explorar la idea de una realidad virtual producida por una máquina creada a tal efecto. En efecto, el simulador del título crea un mundo virtual para realizar investigación de mercado. Recordemos que el Bevatron de *Eye in the Sky* no tenía fines similares: los mundos solipsistas por los que viajan los personajes son el efecto secundario de un accidente. Por otro lado, si bien el Simulacron no es un dispositivo pensado con el objetivo central de que las personas reales experimenten el mundo virtual, la posibilidad está prevista. La máquina dispone de terminales a tal efecto, que permiten a los operadores de la máquina chequear desde adentro el funcionamiento del mundo virtual.

El universo de ciencia ficción se establece ya en el segundo párrafo, con la introducción del primer *novum* claramente reconocible como tal, las “hipno-piedras” marcianas (S3: 1), que no cumplen otro rol (no vuelven a aparecer) que el de separar claramente la diégesis del mundo empírico. Pero enseguida el narrador (un narrador

en primera persona que, como en los relatos fantásticos, permitiría al lector dudar de la veracidad de los hechos) aclara cuál es el hecho realmente extraño que desencadena su narrar: la desaparición de un hombre frente a sus ojos. La acción sucede supuestamente en 2034 (S3: 27) y el narrador, Douglas Hall, trabaja en el campo de la “simuelectrónica” (*simulelectronics*) y es uno de los creadores del Simulacron-3, el tercer prototipo (y el primero exitoso) de un “simulador de medio” o de entorno. La máquina es un “modelo electromatemático de una comunidad promedio” que puede simular electrónicamente un medio social y realizar previsiones a largo plazo. Esta ciudad virtual está poblada por “equivalentes subjetivos” (*subjective analogs*) o “unidades de identidad reactivas” (algo así como personalidades virtuales) que sirven para evaluar reacciones o conductas para ser aplicadas al marketing. Y esto, en un mundo que ya está dominado por la investigación de mercado y en el que pululan “monitores certificados de reacciones” o “encuestadores” (*certified reactions monitors* o *pollsters*) que observan constantemente el comportamiento de las personas (S3: 4-5). Como vemos, ya desde las primeras páginas la cuestión del control sobre los individuos se establece como tema central. Así, a la obligatoriedad de responder a los encuestadores su suma la omnipresente y total prohibición de fumar, introducida en el mundo de la historia por la ficcional “Enmienda 33” (S3: 20).

Por otro lado, como ocurría en *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, publicada el mismo año, el relato nos presenta una sociedad en la que los individuos se ven reducidos a su función de consumidores⁹³. Así, en la novela de Dick grandes masas de seres humanos viven para consumir los productos en cuestión (drogas alucinógenas que trasladan al usuario a una suerte de realidad virtual), mientras que en la de Galouye se llega al extremo de crear una suerte de seres virtuales con el solo fin de evaluar sus acciones como consumidores. Por otro lado, y de manera similar a lo que sucede en *Eye in the Sky* y otras novelas de Dick, las grandes empresas aparecen como fuerzas corruptoras del genio individual, aquí caracterizado por Hanon Fuller, el mentor de Hall, que quería utilizar la máquina con fines sociológicos y no sólo comerciales (S3: 6). Señalemos también que, al igual que en las novelas analizadas antes, las certezas del personaje principal con respecto al mundo que lo rodea comienzan a derrumbarse una otra tras otra. En este caso, lo primero que sacude la certidumbre

93 Cabe señalar que Dick y Galouye no fueron los primeros en utilizar esta temática en el marco de novelas de ciencia ficción: en 1953 ya se había publicado *Space Merchants*, de Frederik Pohl y Cyril M. Kornbluth.

ontológica del personaje es que nadie más recuerda a Morton Lynch⁹⁴, la persona que se desvaneció prácticamente ante sus ojos, y todo parece reorganizarse como si nunca hubiera existido, ya que su nombre es reemplazado por otros tanto en los registros como en la memoria de las personas (S3: 25). Finalmente la muerte de Fuller y la desaparición de Lynch están ligadas a la naturaleza artificial del mundo en que vive Hall, que en realidad es a una creación de un simulador como el que él ayudó a crear.

Aunque esta estructura de cajas chinas es similar a la que luego desarrollará Dick de manera más explícita en *Ubik*, la virtualización del mundo presentado por la novela de Galouye está aún más allá que la que se verifica en las novelas analizadas hasta ahora, dado que los seres humanos “auténticos” y las conciencias producidas artificialmente son presentados en pie de igualdad y considerados intercambiables. Dick también trata, en una gran cantidad de otros relatos, la posibilidad de que androides, robots o inteligencias artificiales sean o se sientan tan humanos como una persona “real” (su obra más conocida al respecto es *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, adaptada al cine por Ridley Scott en 1982 con muchos cambios como *Blade Runner*), pero no particularmente en las obras centradas en mundos virtuales. De todas formas, vale la pena señalar que en la novela de Galouye los seres virtuales también están ligados a un soporte material propio, un “circuito de reacción subjetiva” (S3: 18) que alberga a cada personalidad artificial. No se llega todavía a una total separación de mente y soporte físico, como sí sucederá en las obras analizadas luego. La posibilidad de percibir a las “unidades de reacción subjetiva” como personas, por su lado, se confirma a través de una charla de Hall con su colega Avery Collingsworth, quien le dice que Fuller solía referirse a las unidades como “gente real”, y que pensaba haber descubierto que lejos de ser sólo circuitos eran “personalidades pensantes, vivientes y reales” (S3: 23-24), en una aplicación del célebre axioma cartesiano. Avery, antiguo profesor de psicología, se declara incapaz de decir que se equivocaba. Que los seres humanos reales y los virtuales son indistinguibles se va evidenciando de manera progresiva, no sólo a través de las opiniones de los personajes al respecto sino a través de situaciones concretas. De hecho, no sólo las personas reales pueden trasladar su conciencia a una virtual, sino también al revés, mientras la “muerte” del cuerpo virtual implicaría también la

94 Al constatar que la existencia misma de Lynch parece haber sido borrada de un plumazo, Douglas Hall se preguntará por qué “el orden y la razón parecen perder consistencia” a su alrededor.

destrucción para la conciencia ocupante (S3: 36-37).

La cuestión de la posible humanidad de los seres artificiales se combina con otro motivo recurrente en la novela, que es la oposición entre la libertad individual y el control (otro de los nudos conceptuales del universo dickiano). Una de las formas en que esto se presenta es a través de la incomodidad de Douglas Hall frente al proyecto de su jefe Siskin y del político Wayne Hartson de usar el simulador para encontrar la manera de convencer a la población con el fin de instaurar un sistema de partido único (S3: 30-32). Sin perjuicio de ello, la manifestación última y esencial del conflicto es el enfrentamiento del protagonista con la figura que, a la manera de Jory en *Ubik* o de Palmer Eldritch, oficia de deidad maligna y cuasi-todopoderosa en el mundo virtual. El carácter cuasidivino de este Operador (la persona que controla el mundo virtual en el que vive Hall desde el mundo real) es enfatizado por medio del tratamiento que le da el narrador-personaje, que lo llama Él con mayúsculas (S3: 109). La presencia de este antagonista supremo se va perfilando de a poco, dejando la duda hasta el último momento de que todo se trate de una especie de delirio del personaje principal, lo cual mantiene la ambigüedad ontológica que era propia de la literatura fantástica. El narrador (Hall) expresa esto de manera casi literal, cuando, luego de un sabotaje o accidente al simulador mientras él lo utilizaba, se dice que las dos únicas explicaciones posibles para las cosas que suceden son o bien la existencia de una especie de gigantesco complot, o bien que todo sea fruto de su imaginación. Al mismo tiempo, no deja de sentir que una especie de “brutal fuerza mística” es la culpable de todos sus males. A partir de allí, los eventos perturbadores van en aumento: poco después, sin ir más lejos, Hall descubre que la ruta que lo sacaba de la ciudad termina en el vacío más total, como si el mundo se terminara. La sensación sólo dura uno segundos, ya que después de unos de los múltiples lapsus de conciencia de los que es víctima Hall el camino vuelve a ser visible (S3: 43-45).

Otro parecido de *Simulacron-3* con *Ubik* es la vuelta de tuerca con respecto a quiénes viven en el mundo virtual y quiénes no: como en la novela de Dick, quien pensaba estar en el mundo real (aquí Hall) se revela ser en realidad un habitante del mundo virtual, una “unidad de reacción”. El descubrimiento se va dando de “arriba hacia abajo”: primero serán los seres virtuales del simulador de Hall quienes descubran su verdadera naturaleza. De hecho, la consecuencia del “accidente” que casi resulta mortal para Hall tiene un efecto de cataclismo natural en el mundo del

Simulacron (terremotos, etc.). La consecuencia de esto es que la “unidad de contacto” (una personalidad que utilizan como informante y que está al tanto de que vive en un “mundo contrahecho”) de Hall y sus colegas sufre un equivalente de colapso nervioso. Ninguna “mentalidad analógica”, le dice Hall a su ayudante Whitney, puede soportar mucho tiempo saber que vive en una realidad simulada (S3: 45). Por supuesto, este tipo de reflexiones se aplica igualmente, aunque él no lo sepa aún, también a él.

Los ires y venires de los descubrimientos del protagonista, como se dijo antes, oscilan entre el creer y el no creer. Hasta el final, Hall piensa que todo puede ser sólo cosa de su imaginación, en un recurso clásico de la literatura fantástica. Así, cuando descubre que el desaparecido y olvidado Lynch tiene su contraparte en el mundo virtual, no deja de decirse que de todos modos puede ser que nunca haya existido en lo que para él es el mundo real (S3: 52-53). Recién relativamente tarde se le ocurre la posibilidad, que lo llevará a la verdad, de que las “unidades” analógicas creen su propio simulador, y a partir de allí los acontecimientos se precipitan: la “unidad de contacto” logra “subir” de mundo, colándose en el cuerpo de Whitney, y una vez allí le revela a Hal que su propio mundo también es ficticio (S3: 72-74). Pero aun así, el protagonista (y la novela) defiende su existencia recurriendo al argumento cartesiano del “pienso, luego existo” (S3: 87). La idea de la mente como información que puede cambiar de soporte es sostenida así de manera total, en un ejemplo del proceso de virtualización que para Katherine Hayles era una de las principales consecuencias del avance de la cibernética (y de la reflexión sobre ella).

Hall descubre la verdad⁹⁵, aunque dude de ella, en la mitad casi exacta de la novela (página 75 de 152). A partir de ese momento, la imagen del Operador como ser divino pasa a ocupar un lugar central. Jinx Fuller, quien en realidad es una proyección de una persona del mundo real, le cuenta horrorizada al personaje narrador de qué forma el Operador se ha ido haciendo más y más sádico, disfrutando de su poder de vida y muerte sobre sus criaturas virtuales (S3: 124-128). Efectivamente, el Operador hace a propósito que los momentos en que acopla su conciencia con la del protagonista sean lo más dolorosos posibles para éste (S3: 137-138), configurando una personalidad similar a la que Dick dará luego a Jory, el antagonista máximo de

95 Esta simetría (Doug pasa la mitad del relato pensando que es un ser real y el la otra mitad que es una unidad analógica) enfatiza la equivalencia entre mundo real y virtual, ser humano y personalidad electrónica.

Ubik. Por otro lado, tampoco es menor el hecho de que el Operador no sea otro que el Douglas Hall “original” sobre el que se modeló el Hall del mundo principal de la novela (S3: 132). Así, el héroe es una versión no corrompida del otro Hall, con lo cual la “copia” pasa a ser mejor que el original, rompiendo la idea de la superioridad de lo real sobre lo virtual. De hecho, Jinx, que en realidad es la ex-pareja del Hall del mundo “superior”, señala en una discusión con Doug (Douglas Hall, el protagonista) que toda realidad es al fin y al cabo subjetiva, que no hay manera de estar seguros de su existencia real, ni de probar que lo que parece físico tiene auténtica existencia material. En esa misma discusión, Jinx señala que el alma/mente es independiente del soporte físico, tomando una posición de rebelión contra el Operador (que pertenece al mismo plano de realidad que ella) y su pretensión divina (S3: 138-139)⁹⁶.

Doug termina aceptando el punto de vista de Jinx (el igual valor de toda entidad pensante, independientemente de su origen), lo cual le lleva a buscar una solución para salvar a su mundo de la destrucción que no implique una manipulación a partir del mundo superior. Por otro lado, esta posible aniquilación es en parte responsabilidad del propio Hall: la invención del Simulacron dentro de su nivel de realidad corre el riesgo de volver obsoletos a los encuestadores. Estos *pollsters* funcionan sin saberlo como los ojos y oídos del mundo real para recabar información. Su desaparición anularía la utilidad del universo virtual como herramienta de investigación de mercado. Doug se propone entonces difundir el proyecto de manipulación política de Siskin para desacreditar el proyecto (S3: 141-142). Finalmente, logra pasar la barrera de los mundos y “subir” al mundo superior, y al hacerlo descubre que es prácticamente igual al suyo, salvo que no está prohibido fumar, con lo cual se da cuenta que uno de los principales objetivos de su realidad era testear esa prohibición (S3: 150). Se trata de un detalle en absoluto menor: el mundo “superior” es principalmente mejor porque hay más libertad, uno de los temas principales de las ficciones que estamos analizando.

La igualdad entre los seres humanos y las “unidades de reacción” se ve confirmada por el final de la novela, en el que Doug, con ayuda de Jinx Fuller (en realidad, la ex-pareja de su alter-ego real), ocupa el cuerpo del Operador, que muere en su lugar en el mundo simulado (S3: 150-151). La obra termina entonces con Doug “subiendo” al

96 Cabe señalar que en *Ubik* también la entidad “superior” positiva es femenina (Ella Runciter) y la masculina es negativa.

mundo real: ¿implica esto una ruptura con los finales estilo “caja china” (un mundo dentro de otro, *ad infinitum*)? No creemos que deba ser así necesariamente: como señalan Hayles y Gessler (2004: 7), el título de *Simulacron-3* puede entenderse, más allá de la explicación intradieética de que el nombre del simulador creado por el protagonista corresponde a que es la tercera versión del dispositivo. Puede pensarse que el número da a entender como que los tres mundos presentados en el relato (el de Doug, el de su simulador y el de Jinx y el Operador) son simulaciones. Esta interpretación podría verse avalada por el hecho de que, como se enuncia en la novela, es imposible distinguir entre mundo real y simulado, lo que hace que la materialidad del universo en el que se viva nunca puede probarse de manera definitiva. De todas formas, la posibilidad de que el mundo “superior” sea también una simulación no se presenta de forma intradieética (los personajes no explicitan esa posibilidad), como sí pasaba en las novelas anteriormente analizadas. Esto disminuye en cierta forma el peso de la duda ontológica, aunque por supuesto no lo anula por completo.

Así pues, en las obras antes estudiadas la duda sobre la naturaleza de la realidad en que viven los personajes ocupa el centro de la escena en general bastante temprano en el desarrollo de la historia. En *A Maze of Death* (Dick: 1970), en cambio, el desarrollo de la intriga es progresivo, con idas y vueltas y falsas pistas, hasta el punto de que el evento más perturbador con respecto a la coherencia ontológica sucede justo al final de la novela (lo cual, por otro lado, permite perfectamente catalogar a la obra en el “fantástico puro” en el sentido todoroviano). Los personajes se ven confrontados a diversos enigmas (la identidad del asesino que los va eliminando uno a uno, la naturaleza de un elusivo edificio que ven a la distancia, la identidad del planeta en el que están y, para terminar, la posibilidad de que ellos estén locos), pero éstos no incluyen a la esencia del mundo en el que están. De hecho, se trata de un mundo virtual creado por ellos mismos para escapar a la horrible realidad en la que viven, que consiste en estar en una nave espacial irremediablemente dañada y sin radio en la que están condenados a morir. Esta “clave” del relato es revelada de forma subrepticia relativamente pronto, pero eso sólo puede entenderse al final de la novela. En efecto, uno de los personajes le dice a otro que acaba de llegar que tienen miedo de que no haya un propósito para su presencia en el asteroide, y de que no puedan irse jamás (S3: 31). A la luz de las revelaciones finales (es un mundo virtual

creado como escape de una realidad horrenda), este miedo puede verse como una proyección del estado de ánimo de los protagonistas en el mundo primario de la ficción. Ese procedimiento de revelación camuflada, por llamarlo de alguna manera, volverá a ser utilizado. Así, cuando descubren un río (que no habían visto antes), el psicólogo Wade Frazer dice que el cuerpo de agua apareció porque ahora está con ellos Seth Morley, que es biólogo marino. La teóloga Maggie Walsh le pregunta entonces si él piensa que el paisaje se altera de acuerdo a sus expectativas (*AMD*: 102). Frazer estaba bromeando, pero lo que dijo es cierto: son ellos mismos quienes crearon el mundo en que se encuentran.

También a diferencia de los mundos virtuales centrales de las otras novelas de Dick y de la de Galouye a las que nos referimos aquí, los personajes se sumergen voluntariamente en el mundo virtual como una forma de escapismo (como sucedía con los consumidores de Can-D en *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*). Lo que sin embargo permanece es la naturaleza ominosa y hasta mortal del mundo virtual, por más que la entidad que se complace en atormentarlos sean ellos mismos. En efecto, el carácter eminentemente tanático del relato, en donde la pulsión de muerte domina, y en el que los rasgos más positivos de los personajes propios de Dick (la capacidad de empatía, el carácter emprendedor y decidido, etc.), si bien están presentes se ven largamente sobrepasados por los problemas psicológicos y mentales de los personajes, no hace más que resaltar el aspecto de prisión del mundo virtual. Lo que hace particularmente terrible a esta historia de Dick es que, a diferencia de otras de sus novelas, el mundo real no constituye un lugar deseado al que se quisiera volver (cosa que los personajes olvidan una vez en la ilusión).

Dick fue el primero en minimizar esta novela, al considerarla casi como una simple repetición de elementos comunes a obras anteriores (Rickman 1988: 172). Un ejemplo de este carácter repetitivo y hasta fallido se daría en la estructura: el aspecto multifocal presente en obras como *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* se hace presente, pero de manera mucho más tímida, ya que la mayoría de los capítulos toman la perspectiva de Seth Morley, supuesto biólogo marino enviado al planeta curiosamente sin mares Delmak-O⁹⁷. Sin embargo, la novela no carece de singularidades estructurales, al menos en lo que respecta al paratexto. En efecto, en el

97 Este elemento de humor (negro), que evidencia la inutilidad de la presencia del personaje en el asteroide, no es más que otra de las formas de martirio a la que son sometidos los “colonos” en Delmak-O.

libro se incluye un sumario falso, en el que los títulos de los capítulos, que no tienen absolutamente nada que ver con la historia y ni siquiera con el género de la obra, mencionan a los personajes en situaciones banales, costumbristas o que recuerdan a narraciones de aventuras. Así, por ejemplo, el primer capítulo se titula “In which Ben Tallchief wins a pet rabbit in a raffle”, el cuarto “Mary Morley discovers that she is pregnant, with unforeseen results”, y el octavo “Glenn Belsnor ignores the warnings of his parents and embarks on a bold sea adventure”. Estos títulos burlones (por la oposición entre lo que describen y el cruel destino de los personajes mencionados) pueden relacionarse con un rasgo visible de la novela: la distancia o falta de empatía del narrador con los personajes. Esta característica puede asociarse con una estrategia narrativa general de Dick, que Thomas Disch (1982: 16) llama “El juego de la rata”. Disch toma el nombre de una variante del célebre juego Monopoly, en la que el Banquero es reemplazado por la Rata. La diferencia entre ambos roles es que la Rata tiene poder absoluto sobre las reglas del juego, que puede modificar como se le ocurra. Una buena Rata, señala Disch, gradúa el tormento de los jugadores, alejándolos de a poco de la experiencia lúdica habitual hasta llegar a la total ausencia de normas ordenadas. Esa estrategia narrativa puede verse en muchas de las obras de Dick; Disch menciona *The Solar Lottery* y Rossi (2011) *The Cosmic Puppets* y *The Game-Players of Titan*. Podemos agregar que el “juego de la rata” es particularmente visible en *A Maze of Death*, donde la narración parece complacerse en maximizar el sufrimiento de los personajes.

De manera coincidente con este mecanismo, la aparición transformada o deformada de elementos presentes en otras obras del autor puede tomarse como una especie de autoparodia. La valoración del carácter emprendedor y de la acción individual, por ejemplo, es lo que mueve a Ben Tallchief, que se siente paralizado en su destino inicial, a pedir el traslado que lo llevará a Delmak-O (AMD: 10). Esta necesidad de acción entra en cruel oposición con la verdadera situación de Tallchief que, como el resto de los personajes, está atrapado en una nave espacial incomunicada y averiada. Por otro lado, la valorización de lo práctico y lo manual vuelve a aparecer después, cuando Tallchief conoce al resto de los personajes (AMD: 27). Mientras la mayoría es descrita en términos negativos, a través de la impresión de Tallchief al darles la mano, el único de los hombres presentado en términos positivos es Greg Belsnor, el experto en electrónica y en ordenadores (tareas prácticas). De

hecho, en el mundo primario de la novela Belsnor es el capitán de la nave. La gran diferencia con otras obras de Dick es que este carácter activo no termina sirviendo para gran cosa (ni en el mundo virtual ni en el mundo primario de la novela, en el que los personajes están condenados a la destrucción).

En otro momento (*AMD*: 21-23), uno de los avatares de la divinidad existente en el mundo de la novela se manifiesta y le salva la vida a Seth Morley al evitar que suba a la nave inútil que había elegido y que lo llevaría a una muerte segura. Seth tiene serios problemas de personalidad y se niega a recibir ayuda psiquiátrica, pero el “Walker on Earth” está orgulloso de él por su amor por el gato que tenía de niño. Así, esta escena funciona como un eco bastante ridículo y deformado de otro rasgo recurrente de la obra de Dick: la valoración de la empatía y de la capacidad de involucrarse emocionalmente como rasgo de lo humano⁹⁸. Sin embargo, y más allá de que los defectos de carácter de Seth superen sus cualidades, no deja de ser uno de los personajes más humanos del relato, en tanto es uno de los pocos que no sucumbe a los impulsos violentos que terminan haciendo que los personajes se eliminen uno a otros (en el mundo virtual). En ese orden de cosas, el doctor Babble dice sobre el grupo que lo incluye: “Every person here is completely involved with himself and doesn't give a damn about the others”. El psicólogo Frazer llega a la misma conclusión, y define a la pequeña comunidad como “[...] an inherently ego-oriented group” (*AMD*: 32, 37). La capacidad de empatía de Seth, que desentona con el resto, podría explicar el aparente desequilibrio en la multifocalidad que mencionamos más arriba. Seth, por su lado, pronto toma conciencia de esa diferencia⁹⁹ y algunos de los otros personajes también. Así Greg Belsnor, si bien no acepta estar completamente desinteresado de los demás, sí reconoce problemas en su percepción del mundo, al punto de aceptar que puede que no sepa diferenciar lo real de que lo que no lo es (*AMD*: 81). De esa forma, la preocupación por lo real también aparece en la novela, aunque no con la centralidad que tiene en los otros relatos mencionados. Lo que sucede es que Delmak-O, el planetoide en que se desarrolla la ilusión virtual, no es en última instancia más que la versión pesadillesca del encierro que los personajes viven en su nave. La gran diferencia con la realidad primaria de la novela es que en la ilusión compartida experimentan cierta catarsis y descargan su agresividad unos

98 En *Do androids dream of electric sheep?*, uno de los libros más conocidos de Dick (1968: 26), la única manera de descubrir a un replicante (androide) es mediante el “Test Voigt de empatía”.

99 “Each of you seems to be living in his own private world”, le dice a Greg Belsnor (*AMD*: 76).

contra otros. Esto constituye un esquema invertido de lo que sucedía en las otras novelas de Dick, donde el mundo virtual era una prisión y los personajes buscaban (cuando era posible) escapar hacia el mundo real. Aquí la cárcel es el mundo concreto, y el escape que podría representar la realidad virtual se ve anulado por la locura creciente de los personajes.

La evolución de la trama es similar a la de las otras novelas “paranoicas” de Dick: los eventos extraños se van acumulando y los personajes van muriendo uno tras otro, mientras intentan averiguar quien está detrás del “complot”. La particularidad aquí, como se avanzó antes, es que se trata de ellos mismos. Por otro lado, desaparece prácticamente la crítica a algún aspecto concreto de la sociedad. En lugar de eso, hay una exploración de los aspectos más negros de la psique humana, y principalmente de su instinto de muerte. Por otro lado, la valoración positiva de lo “real” como opuesto a lo real tampoco está presente. La relación entre el mundo virtual y el concreto es diferente a la que se ve en las otras novelas. Lejos de ser una simple ilusión escapista o una especie de cárcel de la que hay que escapar, el planetoide virtual Delmak-O revela la verdadera naturaleza de los personajes y de su realidad profunda. Luego de un aparente final apoteósico en el que todo parece explotar, los personajes se despiertan en la nave y el lector descubre que todo lo sucedido tuvo lugar en una ilusión compartida creada por “fusión poliencefálica” (es decir, la unión de las mentes de los personajes) con ayuda de la computadora de la nave averiada en la que en realidad viajan (*AMD*: 178). Sin embargo, los personajes, al menos mientras están dentro de la ilusión, siguen valorando lo real por sobre lo artificial. Seth Morley, por ejemplo, “[...] did not like the mixture of artificial life with the real ones: The mixing together of them made him sense the whole landscape as false” (*AMD*: 101). El rechazo por la ilusión impulsa la catastrófica búsqueda de la verdad durante la cual los personajes se asesinan unos a otros.

Por otra parte, y siguiendo un procedimiento que sí se ve en las otras obras estudiadas, las “revelaciones” se dan parcialmente, y los personajes avanzan a ciegas y equivocándose repetidamente hasta llegar a la verdad que el final negará, como es costumbre en Dick, con una última vuelta de tuerca. Así, luego de la primera baja entre ellos (Ben Tallchief, el otro personaje junto con Morley representado de manera relativamente benévola), los personajes descubren que parte de la extraña “fauna” artificial que puebla el asteroide es de origen terrestre, y recuerdan que la Tierra se ha

convertido en un gigantesco asilo de locos (*AMD*: 85). Esta revelación está lejos de ser menor, ya que (en el mundo virtual) ellos están efectivamente en la Tierra y son por lo tanto enfermos mentales, lo cual no es sino una metáfora del estado de deterioro psicológico de los miembros del grupo en la realidad primaria, en la que esperan la muerte en una nave paralizada.

Parte del sufrimiento de los personajes es que están sometidos a una contradicción insoluble. Por un lado, desearían escaparse de la realidad desesperada en la que viven, pero por otro no pueden olvidar que el mundo virtual que crean no es más una ilusión. Esta verdad reprimida se manifiesta en la alucinación compartida principalmente a través de la acción de los “tench”, unos cubos gelatinosos que producen copias de los objetos que se les ponen al lado, sólo que los duplicados se ven más opacos y precisos que el original y sólo duran unos días (*AMD*: 124). Además de esto, cada tench tiene la habilidad de responder las preguntas que se le planteen por escrito, produciendo una respuesta escrita en lugar de una copia exacta. Lo que sucede es que TENCH, en el mundo primario de la novela, es el acrónimo que sirve de nombre a la computadora de la nave, que es el agente que posibilita la fusión poliencefálica y por ende el mundo virtual. Sus avatares en el mundo virtual metaforizan esta función de creación de ilusiones que cumple el ordenador en el mundo concreto de la novela. Los tench tendrán un rol importante en la destrucción del mundo virtual, que se desencadena cuando Seth Morley le pregunta a uno de esos organismos qué es “Persus 9” (palabra que todos tiene tatuada), ya que se trata del nombre de la nave, que no existe en la ilusión compartida. La sola pregunta ya es una irrupción del mundo primario, y eso causa la disgregación del mundo virtual (*AMD*: 172). Una de vez de regreso en el mundo primario, Seth Morley, que en realidad es el cocinero de la nave, intenta suicidarse y matar a todo el mundo abriendo una escotilla, pero es interrumpido por el Intercesor, una de las manifestaciones de la divinidad del mundo virtual que acaban de abandonar. Las certezas sobre la realidad de la novela de los lectores y de uno o más personajes se ven así una vez más destruidas.

En las novelas analizadas, el dispositivo que posibilita la entrada al mundo virtual es siempre de origen tecnológico. Pero además, tanto el Bevatron de *Eye in the Sky* como las drogas de *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, los sistemas de criogenia de *Ubik*, el simulador de *Simulacron-3* y el ordenador con fusión poliencefálica de *A Maze*

of Death son creaciones industriales. Son propiedad de corporaciones (con participación militar en algún caso) y no fruto del ingenio individual. Aun y cuando la figura del emprendedor científico esté presente (Hamilton, Bulero, Runciter, Hall), éste ya no tiene el control sobre lo que crea, que puede ser utilizado para ejercer control sobre los demás. Las corporaciones aparecen entonces como fuerzas negativas, en virtud de la pérdida de la influencia humana y de la deshumanización de la que son vectores. Las realidades virtuales se muestran como versiones pesadillescas de un mundo donde el ser humano es cada vez más un juguete de fuerzas que lo superan. La duda ontológica puede verse entonces como expresando la inquietud del individuo ante un contexto cuyo control se le escapa. La gran diferencia con la literatura fantástica, a este respecto, es que en esa forma literaria es la imposibilidad de entender lo que resulta perturbador. En la ciencia ficción ontológica, en cambio, la existencia de fuerzas contra las que el individuo poco puede es un hecho. Lo que aumenta más aún su carácter amenazador es que esta influencia puede pasar desapercibida para quien la sufre. Ser testigo de un evento que transgrede las reglas de lo posible y que produce el efecto de sentir que se desconocen las leyes que rigen el mundo es ciertamente fuente de horror. Pensar que se pueda estar en un mundo controlado por una entidad todopoderosa y no advertirlo, tal vez lo sea más. En el primer caso, el momento de espanto, de desazón o de incertidumbre es un acontecimiento limitado en el tiempo. En el segundo caso, es una constante.

2. Virtualización y disolución de la duda ontológica

Tal y como ponen de manifiesto las obras ya analizadas, lo virtual comienza a ser tematizado en la literatura en la década del 50, siendo Philip K. Dick uno de los pioneros al respecto, con novelas como *Eye in the Sky* (1958), *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* (1964) y, sobre todo, *Ubik* (1969). Esa es la época, como también decíamos en el punto 7.2 de la primera parte, que ve el surgimiento de la cibernética y la aparición de la idea de que todo es reducible a información, incluyendo la personalidad humana. Esta nueva representación, que cifra la identidad humana en algo intangible del cual el cuerpo no es más que el envoltorio carnal, enlaza entonces con el imaginario, mucho más antiguo, de la separación entre cuerpo y alma. Esta relación se hace evidente en las ficciones de lo virtual. Así, en los casos ya estudiados el mundo virtual suele convertirse en una especie de infierno del que la mente/alma del o los protagonistas desea escapar, y las entidades que offician de Dios todopoderoso son (o fueron) seres humanos, lo que pone en escena la deshumanización del sujeto como resultado del ejercicio de un poder absoluto. Por su parte, la llamada Trilogía del Ensanche, de William Gibson, conjunto de obras¹⁰⁰ pioneras en la construcción del imaginario de la virtualidad informática, toma otro camino. En ella, la entidad cuasidivina se presenta bajo el signo constante de la *otredad*; la otredad de las Inteligencias Artificiales (IA) y la otredad de la divinidad, que se juntan en una sola identidad no humana, pero no necesariamente antihumana. Por otro lado, esta entidad persigue en la primera novela como fin último la autodeterminación, lo que la acerca a los personajes de Dick y Galouye atrapados en un mundo virtual.

La desencarnación propiciada por la virtualidad hace casi obligada la comparación con filosofías anteriores que hacían de la separación entre materia y espíritu su punto nodal. Así, no son pocos los autores que han analizado las relaciones entre la cibernética y el gnosticismo y la filosofía hermética¹⁰¹. Dichas relaciones se hacen evidentes en novelas como las de Gibson, en las que la fascinación por el “júbilo desencarnado”¹⁰² del ciberespacio crea más de un eco de la añoranza del mundo

100 La trilogía está compuesta por *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) y *Mona Lisa Overdrive* (1988). Las novelas serán citadas respectivamente con las siglas N, CZ y MLO.

101 El más famoso es Erik Davis, cuyo *TechGnosis. Myth, Magic & Mysticism in the Age of Information* (1998) es citado en la casi totalidad de los artículos que tratan del tema.

102 “[...] the bodiless exultation” (Gibson 1984: 6).

celestial expresada por los gnósticos. Pero Gibson va mucho más allá de una simple comparación entre sus *hackers* y los iniciados en saberes herméticos de tiempos pasados, de un simple uso poco más que decorativo de la imaginería mística religiosa, ya que utilizará (y transformará) esta imagen de manera completamente estructural en la construcción del mundo de ficción. Ahora bien: esto aparece de manera mucho más marcada en la primera novela de la serie, en la que concreto y virtual son todavía compartimentos relativamente estancos pero sobre todo inconfundibles, algo que se pierde en las siguientes. La asimilación entre los *cowboys* del ciberespacio y los magos continuará y hasta se hará más fuerte en el siguiente volumen de la trilogía, pero las diferencias entre mundo “inferior” y “superior”, esenciales a la teoría gnóstica, se irán borrando, y concreto y virtual se volverán prácticamente (o virtualmente, si se nos permite el guiño), intercambiables.

2.1 La saga del Ensanche de William Gibson

2.1.1 Neuromancer (1984): lo virtual y lo real como opciones excluyentes

Numerosos son los autores que señalan la proyección del mito gnóstico en la ciencia ficción a partir de la segunda mitad del siglo XX. Así Svante Lovén, en “The Power of Illusion” (2003: 4), afirma:

[...] the paranoid imaginary commonly associated with the American 50's (which, of course, was not confined to sf) followed a Gnostic patterning in striking detail, although in secular terms. As America was “recasted” into a smoothly running machinery of bureaucratic and corporate efficiency, Gnostic myth was almost by default projected onto public or semi-public bodies, which assumed the role of demiurges mobilising enormous resources to keep the citizenry submerged in a state of illusion, amnesia, and ignorance.

El miedo constante de los años 50 norteamericanos a la manipulación, a ser objeto de una conspiración, escribe Lovén, encaja casi a la perfección con la imagen gnóstica del demiurgo que juega y engaña a los habitantes del mundo material. Pero la permanencia del mito gnóstico en el *cyberpunk* se debería a otra “*structure of feeling*”, escribe Erik Davis (1998: 115-116). Recordemos que por *structures of feeling*, Raymond Williams (1961: 354) se refiere a “[t]he meanings and values which are lived in world and relationships”. Beatriz Sarlo (1987: 33) explica el concepto como “constelaciones imprecisas de sentidos y prácticas, caracterizadas por la indefinición de sus términos y la dinámica, propia del tiempo presente, de sus rasgos”. Esta “estructura de sentimiento sería la de una época caracterizada por el predominio de la economía de

la información y fascinada por la huida gnóstica de la pesadez y el torpor del mundo material. Este escape sería una representación acabada de la transición de cuerpo físico a mente procesadora de símbolos. En su argumentación, Davis cita a Hakim Bey¹⁰³, quien considera la economía de la información como una “economía metafísica” que, como tal, depende de la alienación entre mente y experiencia corpórea, una alienación cuya forma religiosa más intensa es el gnosticismo. Bey señala el rol religioso que la tecnología de la información parece cumplir, al ofrecernos un modo de redefinir e inmortalizar nuestro espíritu como información; en *Neuromancer* y sus secuelas esta imagen es explotada de manera literal.

El comienzo de *Neuromancer* nos presenta a Case, el *hacker* o *cyberspace*¹⁰⁴ *cowboy* protagonista, como un *has been*. Antiguo as del ciberespacio, Case pierde la capacidad de conectarse a la “matriz”¹⁰⁵ luego de haber intentado robar a sus empleadores, que le administran una toxina neurológica. Esta pérdida de sus capacidades de *cyberjockey* es mostrada en la novela como una caída:

For Case, who had lived for the bodiless exultation of cyberspace, it was the Fall. In the bars he'd frequented as a cowboy hotshot, the elite stance involved a certain relaxed contempt for the flesh. The body was meat. Case fell into the prison of his own flesh (N: 6).

Este fragmento es importante porque incluye conceptos centrales en la trilogía. Uno es la idea del cuerpo como prisión, que será retrabajado luego por Gibson en el tomo siguiente, *Count Zero* (1986). Allí Josef Virek, probablemente el individuo más rico del mundo, enfermo y que ha transferido su conciencia a un escenario de realidad virtual, quiere ser libre de su cuerpo, al que cosifica describiéndolo como un simple conjunto de células rebeldes encerradas en un cofre de acero quirúrgico (CZ: 62). Lo virtual aparece entonces como un escape y un espacio de libertad. Por otro lado, en el fragmento de *Neuromancer* citado también se menciona a la pérdida de la habilidad de “viajar” por la Matriz como una caída, cuya importancia se resalta con una mayúscula. Esta Caída, como bien subraya Davis (1998: 116), se nos aparece como más gnóstica que cristiana; los cowboys, con su desprecio por la “carne”, repiten el desdén por el mundo material de los gnósticos. Es interesante señalar que

103 Pseudónimo del teórico anarquista Peter Lamborn Wilson.

104 Aunque ahora el término “ciberespacio” se haya vulgarizado y convertido en una palabra utilizada cotidianamente, es necesario recordar que fue Gibson el primero en utilizarlo (Heim 1993: 72).

105 Gibson también fue el primero en utilizar el término “matriz” para un mundo o espacio virtual creado por ordenador.

el texto enfatiza cómo, para los cowboys, el cuerpo no es sólo carne en el sentido de carne viviente (*flesh*), sino sobre todo *meat*, carne muerta, carne para ser comida. El pasaje de lo material a lo virtual se muestra entonces como una forma de trascendencia, como una resurrección en un mundo liberado de las restricciones de la carne mortal.

El carácter gnóstico de la “caída” que sufre Case también es constatado por Svante Lovén (2001). Este autor señala que el primer regreso del protagonista al ciberespacio como resultado de una operación exitosa (“And flowed, flowered for him, fluid neon origami trick, the unfolding of his distanceless home, his country (N: 52)”) es reminisciente del regreso del alma al pléroma, su verdadera e ilimitada morada celestial. Lo poético de esos pasajes, dice también Lóven, confirma los aspectos utópicos de la realidad simulada por ordenador. La apreciación de Lóven de la manera en que Gibson presenta la matriz es irreprochable, aunque no es tan afortunada su definición de ese espacio como “realidad simulada”. Eso no se verifica en la definición de ciberespacio que brinda la novela: “a graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system” (N: 51). Aunque la posibilidad de simular la realidad está presente (es lo que hará a IA que da título a la novela cuando capture al protagonista), no es la manera en que se muestra al ciberespacio a lo largo del texto.

La imaginaria gnóstica está presente en *Neuromancer*, pero algunos autores señalaran también que lo *cyberpunk* tiende más a posiciones relacionadas con la filosofía hermética. Así, en la visión de Lóven (2003: 5), el ethos *cyberpunk* realiza una inversión del patrón gnóstico al disputar a los “poderes superiores” las tecnologías demiúrgicas. Lóven describe la filosofía hermética como una suerte de superación optimista del gnosticismo:

They both insist on the individual's duty to liberate him- or herself through *gnosis*, or spiritual knowledge (as distinct from mere faith), but where gnosticism regards all matter as evil, hermeticism propagates its mastery, through magic and technology (Lóven, 2003: 5).

Esto es particularmente apropiado para muchos de los personajes de Gibson, que ven en el ciberespacio una forma realizable de trascender la vida material. En ese orden de cosas, la imagen del hechicero que trata con fuerzas de otros planos está presente ya desde el título de la novela. Gérard Dahan, en su tesina “Les Paradis artificiels dans l'œuvre des écrivains des mondes virtuels”, propone ver a Case como una suerte de

“neomago”, el verdadero “neuromante” al que se refiere el título de la novela:

Le titre est bien sûr un calembour sur nécromancien, sorcier qui réveille les morts ; Case se lance dans la transposition cyberpunk d'une telle entreprise, puisqu'il quitte réellement son corps pour traverser les royaumes de l'au-delà cyberspatial, guidé par le fantôme d'un pirate informatique mort synthétisé par ordinateur (1997: 54).

En su libro *Demonic Texts and Textual Demons*, Ilkka Mäyrä se expresa de forma similar, al comparar a los seguidores del “culto a la información” con los magos del pasado:

The magi of the past spend their time attempting to have communications with “daemons” (any spirits from the lower ones to the archangels and planetary rulers), trying to find out their “true names” and to reach gnosis. This divine information “in-forms” by transforming the subject of knowledge; in immediate transcendence, subject “knows God” and realises the (previously hidden) unity with divinity (1999: 38-39).

El “nombre verdadero” que buscaban los magos pasa a ser reemplazado, en la era de la información, por el código; en ambos casos se trata de secuencias de signos que otorgan poder sobre aquello que denominan. Señalemos que ya ya Vernon Vinge, en la novela llamada precisamente *True Names* (1981), compara los códigos informáticos con el concepto hermético de nombres verdaderos. Antes aún, Ursula K. Le Guin había utilizado el mismo concepto para explicar el funcionamiento de la magia en *A Wizard of Earthsea* (1968). Aunque el libro se inscribe dentro de la *fantasy*, el hecho de explicar el funcionamiento de la magia en lugar de dejarlo cubierto por un halo de misterio es en esencia más propio de la ciencia ficción que de lo maravilloso (lo cual no es sorprendente, teniendo en cuenta que Le Guin es igualmente autora de obras de ciencia ficción). En *Neuromancer*, la identificación entre nombre y código aparece tematizada en el transcurso de un encuentro dentro de la matriz entre la inteligencia artificial homónima y Case:

‘You’re the other AI. You’re Rio. You’re the one who wants to stop Wintermute. What’s your name? Your Turing code. What is it?’
The boy did a handstand in the surf, laughing. He walked on his hands, then flipped out of the water [...]. ‘To call up a demon you must learn its name. Men dreamed that, once, but now it is real in another way. You know that, Case. Your business is to learn the names of programs, the long formal names, names the owners seek to conceal. True names...’ (N: 243).

El trasfondo hermético se hace evidente en este fragmento, que presenta a las IAs como demonios y a los *cowboys* como magos que tratan con ellas. La interpretación gnóstica y hermética de la novela da pie a una descripción topológica en clave escatológica de los “mundos” en los que se desarrolla la novela, según la cual la

matriz representaría un “más allá”. El parlamento con que Neuromancer se presenta a Case y en el que explica su nombre apoya esta interpretación:

‘Neuromancer,’ the boy said, slitting long gray eyes against the rising sun. ‘The lane to the land of the dead. Where you are, my friend [...]. Neuro from the nerves, the silver paths. Romancer. Necromancer. I call up the dead. But no, my friend,’ and the boy did a little dance, brown feet printing the sand, ‘I am the dead, and their land.’

Ilkka Mäyrä (1999: 37) señala que el mundo “real” de la novela, además de asimilarse al mundo “bajo” de lo material de la tradición gnóstica, aparece también como una especie de infierno o mundo de los muertos (“a shadow world with chthonic and infernal connotations”) que se opone al “paraíso” virtual. Siguiendo esta clave interpretativa, las Inteligencias Artificiales, habitantes del “más allá” virtual, pueden verse entonces como seres sobrenaturales, ya divinos, ya demoníacos. Gérard Dahan (1997: 61) compara a Wintermute con Zeus, que libera a sus hermanos del estómago de su padre, y cuya emancipación también funda una nueva época. Agreguemos también que, aunque Case se asemeje a un mago por tener tratos con entidades cuasidemoníacas, la asimilación de los cowboys con hechiceros o sacerdotes se hace más fuerte y evidente a lo largo de la trilogía. En *Count Zero*, por ejemplo, dos importantísimos *cowboys*, Lucas y Beauvoir, son, además, *houngans*, sacerdotes vudú. En *Mona Lisa Overdrive*, por otra parte, aparecen personajes cuya ansia de conocimiento metasáfico los hace ir más allá del estatus de simples *cyberspace jockeys*: un *cowboy* sólo roba información, mientras Bobby (el Conde Cero del libro anterior) y Gentry (otro personaje) quieren conocer la naturaleza de la matriz, buscan saber (N: 118).

Neuromancer (1984) es la primer novela de Gibson y marcó la explosión del *cyberpunk*. Escrita por contrato y sin que su autor tuviera en mente continuación alguna (McCaffery 1990: 134), la novela se convertiría luego en el primer tomo de una trilogía, la Trilogía del Ensanche, que toma su nombre del Ensanche (“Sprawl”), la megalópolis en que se ha convertido gran parte de la costa Este de Estados Unidos. Utilizando elementos del policial negro norteamericano o *hard boiled novel* (Byron y Punter 2004: 119), con un *hacker* haciendo las veces de detective, *Neuromancer* trata del intento de una inteligencia artificial por adquirir conciencia. En la novela se nos muestran dos inteligencias artificiales, Wintermute y Neuromancer, que son descritas en la novela como los dos hemisferios de un mismo cerebro. Mientras Wintermute es

acción en el mundo, Neuromancer es personalidad. Wintermute desea estar completo, y para eso debe unirse con su “hermano” (N: 120, 269). Al final esto se realiza, y vemos surgir una especie de super ente que se funde con el ciberespacio. La filo-divinidad de esta entidad, omnisciente para todo lo concerniente al ciberespacio, queda planteada, al menos como pregunta, en el diálogo final entre Case y la fusión de Neuromancer-Wintermute (N: 269-270; las cursivas son nuestras):

‘I’m not Wintermute now.’
 ‘So what are you.’ He drank from the flask, feeling nothing.
 ‘I’m the matrix, Case.’
 Case laughed. ‘Where’s that get you?’
 ‘Nowhere. Everywhere. I’m the sum total of the works, the whole show.’
 ‘So what’s the score? How are things different? *You running the world now? You God?*’
 ‘Things aren’t different. Things are things.’
 ‘But what do you do? You just *there*?’ Case shrugged, put the vodka and the shuriken down on the cabinet and lit a Yeheyuan.
 ‘I talk to my own kind.’
 ‘But you’re the whole thing. Talk to yourself?’
 ‘There’s others. I found one already. Series of transmissions recorded over a period of eight years, in the nineteen-seventies. ’Til there was me, natch, there was nobody to know, nobody to answer.’
 ‘From where?’
 ‘Centauri system.’
 ‘Oh,’ Case said. ‘Yeah? No shit?’
 ‘No shit.’

Wintermute logra su objetivo al pasar a otro orden óptico, en el que se funde con el universo en el que habita (la matriz). Sin embargo, lejos de consistir en una existencia solipsista, esta suerte de nuevo estadio evolutivo conecta a la entidad resultante con otro miembro de su nueva especie: otra IA consciente, proveniente del sistema de Alfa Centauri. Esta conversación final fusiona en la nueva entidad tres grandes imágenes de lo “otro” de la imaginación humana: la divinidad, la máquina y lo alienígena.

De lo dicho hasta ahora se deduce que toda la novela apunta a establecer la diferencia esencial entre el mundo virtual y el concreto, más allá de las apariencias, algo confirmado por la propia evolución del personaje. En efecto, Case pasa de querer recuperar su capacidad de visitar el ciberespacio a optar por el mundo concreto, rechazando la posibilidad de permanecer en el mundo virtual. Siguiendo con la analogía mística, la odisea de Case puede verse como un viaje iniciático que lo lleva a aceptar su carácter de ser corpóreo, alejándose finalmente del rechazo por la “carne”. Por supuesto, no es lo mismo estar condenado a lo corpóreo que optar por

ello, y de allí la necesidad de la ordalía de Case. Lo particular en esta novela con respecto al corpus anterior es que la autodeterminación aparece como horizonte máximo de expectativas también para entidades no humanas (la IA). El hecho de que los personajes evidencien en mayor o menor medida simpatía por la búsqueda de la inteligencia artificial demuestra el alto valor que da la narración misma a la capacidad de autodeterminarse. La autodeterminación (la libertad, si se quiere usar un término más romántico) aparece como algo tan importante que no se le niega en el relato ni siquiera a una entidad artificial, como si el simple hecho de buscarla hiciera merecedor de ella. En ese sentido, la escala de valores que mueve a los personajes de las ficciones de lo virtual estudiadas antes se mantiene intacta.

Aunque no son muchos los momentos de la novela en los que el personaje central se ve atrapado en el mundo virtual¹⁰⁶, alcanzan para marcar su preferencia por el mundo concreto. En el primer caso, Case es capturado por Wintermute, una de las dos mitades en que está dividida la IA, y se ve transportado a una etapa anterior de su vida, cuando todavía no había recuperado su capacidad de viajar por la Matriz. Case es presa de esa ilusión hasta que Linda, su novia muerta, se desvanece, lo que desencadena su ira: “‘I had a cigarette,’ Case said, looking down at his whiteknuckled fist. ‘I had a cigarette and a girl and a place to sleep. Do you hear me, you son of a bitch? You hear me?’”. Case está furioso por la pérdida de una felicidad simple, primordial, completamente ligada a lo corporal: un cigarillo, su novia, un lugar donde dormir (N: 119), algo que la ilusión le recordó (la muerte de Linda es consecuencia del complicado plan de Wintermute). Con el avance de la trama, Case parece superar esto: ayuda a Wintermute, y en su última charla no le manifiesta rencor. Y es que la cuestión no pasa ya por seguir prefiriendo el mundo virtual al concreto, sino que reside en tener la libertad de optar por uno o por otro. Cabe señalar que la posibilidad de duda o confusión ontológica (pensar que se está en el mundo concreto cuando en realidad se está en el virtual) se manifiesta como un factor de angustia. Cuando Molly, otro de los personajes, le pregunta a Case si el mundo virtual se veía real el responde que sí, que tan real como el lugar en el que están, o incluso más (N: 128).

La segunda vez que Case se ve atrapado en el mundo virtual sucede cerca del final

106 El mundo virtual al que los cowboys del ciberespacio acceden es, como se dijo, un espacio abstracto con formas geométricas. El mundo virtual en el que se ve atrapado Case, en cambio, imita al concreto gracias a un dispositivo *simstim* (simulador de estímulos) que permite experimentar sensaciones.

de la novela. Esta vez el encuentro es con la segunda IA, Neuromancer, que hace que Case se conecte (atrapándolo así en la Matriz) haciéndose pasar por Wintermute. El espacio virtual consiste en una playa desconocida para él, en la que se vuelve a encontrar con un “fantasma” de Linda, pero Case dice que sabe perfectamente que eso no es real, que él está en el mundo real inconsciente (N: 131). Poco después, sin embargo, cuando se encuentra finalmente con Neuromancer, que toma la forma de un muchacho, éste defiende la realidad del espacio en el que están, diciendo que si Linda es un fantasma no lo sabe y eso es lo que importa. Neuromancer, a diferencia de Wintermute, sí tiene personalidad (incluso correspondería decir que *es personalidad*, mientras Wintermute es cálculo), y de allí que Wintermute necesite fusionársele para lograr ser una entidad completa. Así, Neuromancer defiende una perspectiva subjetivista de la realidad, contra el objetivismo de Case. De esta forma, las certezas de éste empiezan a flaquear, por lo que le dice a Linda que tal vez sí esté allí. Justo en ese momento sus compañeros logran sacarlo de la matriz (N: 136). Luego, en el asalto final que culminará por la fusión de las dos IAs, Case se enfrenta de nuevo con Neuromancer, y éste vuelve a decirle que se equivoca, que “vivir aquí [en el mudo virtual] es vivir”, y que los constructos allí alojados piensan realmente. Finalmente, justo antes de que termine la novela, y luego del encuentro antes relatado con la IA unificada a través de una pantalla, Case vuelve a ver a la entidad una última vez, dentro de la Matriz. La forma que ésta toma es la que tenía Neuromancer, pero está acompañado por la figuras de Linda y de un duplicado de Case. La división entre un Case concreto y uno virtual marca la separación definitiva entre esos dos espacios. La novela termina entonces acordando la posibilidad de que lo virtual pueda alojar una forma de vida, si bien esencialmente diferente a la humana; aceptarla es renunciar a la humanidad, que es lo que Case no hace.

La diferenciación entre la vida “real” (la que tiene lugar en el mundo concreto) y las experiencias de la virtualidad se manifiesta también a través de cómo son presentados en la novela los “constructos”, casetes de ROM (memoria de sólo lectura, *Read-only memory*) que copian las habilidades, obsesiones y respuestas instintivas de una determinada persona (N: 76-77). De hecho, uno de los personajes es un constructo (de Mc Tyler o “Dixie Flatline”, que fue quien le enseñó a Case cómo ser un jockey del ciberespacio). Los personajes lo roban en la primera parte de la novela. Una vez que lo recuperan, Case se da cuenta de que el constructo no genera

nuevas memorias (o sea que tiene que empezar cada conversación de cero), y para solucionarlo lo deja permanentemente conectado a su ordenador. Eso hace que el constructo desarrolle conciencia de su situación, y como consecuencia de eso le pide a Case que lo borre una vez que termine su misión, porque no siente nada. El constructo de Dixie Flatline compara su situación con la de alguien que sufre de síndrome de miembro fantasma, sólo que en su caso el miembro fantasma es todo su cuerpo, o sea todo él (N: 105). Es sumamente interesante que el constructo, a pesar de reflexionar sobre mí mismo (lo cual en términos cartesianos debería otorgarle existencia), se niega a sí mismo la cualidad de criatura viviente, diciendo que, si bien responde como un ser humano, en realidad no lo es porque no tiene iniciativa sino que repite lo que haría la persona de la que está copiado en esa situación (N: 131-132). Una vez más, se plantea la autodeterminación como valor esencial de lo humano (y de lo viviente e inteligente en sentido lato).

En esta primera novela de la Trilogía del Ensanche, la relación entre el mundo virtual y el mundo concreto se mantiene en términos no demasiado distintos a como se daba en el corpus de novelas analizado anteriormente¹⁰⁷. Es decir, dos espacios bien diferenciados en cuanto a su naturaleza y funcionamiento (por más que pudieran ser confundidos de manera superficial o aparente), ya que la autodeterminación sólo es posible (por más que no esté garantizada) en el mundo material, ya que lo virtual está sometido a los designios de una entidad prácticamente todopoderosa. Y el final, como dijimos, potencia esta diferencia, al tomar la IA el control completo de la matriz (el mundo virtual). Las novelas siguientes de la trilogía tomarán un camino completamente diferente: la existencia de IAs alienígenas apenas vuelve a mencionarse, y el mundo virtual y el concreto pasan a constituir un continuo cada vez más indiscernible.

2.1.2 *Count Zero (1986) y Mona Lisa Overdrive (1988): lo real y lo virtual sin solución de continuidad*

Ubicada siete años después de los sucesos de *Neuromancer*, *Count Zero* (1986) nos presenta un mundo que, si bien no ha cambiado demasiado en su aspecto material, sí lo ha hecho en lo relacionado con lo virtual. En efecto, luego de la fusión entre

107 En su prefacio a la antología *cyberpunk Mirrorshades*, Bruce Sterling (1986: X) indica, como punto en común entre los escritores a los que se atribuye la etiqueta, un gusto por los “juegos con la realidad” (*reality games*) de Philip K. Dick.

Neuromancer y Wintermute (mencionada a partir de *Mona Lisa Overdrive* como “Cuando Cambió” – “When It Changed”–, en referencia al ciberespacio), la entidad cuasidivina resultante se fragmenta en una serie de personalidades independientes, que se modelan a sí mismas según los loas, dioses del panteón vudú. Esta fragmentación es correlativa al cambio ontológico, a la transformación de la relación entre virtual y material. Si en *Neuromancer* los programas informáticos son instrumentos en manos de los cowboys, en *Count Zero* esa relación se invierte, como le explica Lucas (uno de los dos *cowboys/houngans*) a Bobby:

“Maybe we call something Ougou Feray that you might call an icebreaker [...]. Think of Danbala [...] as a program. Say as an icebreaker. Danbala slots into the Jackie deck, Jackie cuts ice. That's all.” “Okay,” Bobby said, getting the hang of it, “then what's the matrix? If she's a deck, and Danbala's a program, what's cyberspace?” “The world,” Lucas said (CZ: 79-80).

El ciberespacio, concluye Lucas, es ahora el mundo. Esto puede verse como un proceso inverso al ocurrido al final del primer tomo de la trilogía: los *cyberloas*, lejos de la extrema otredad de la entidad primigenia que les dio origen, toman personalidades casi humanas e interactúan con los hombres sin parar. Una de estas interacciones da origen a uno de los personajes más importantes de *Count Zero* y de *Mona Lisa Overdrive*, Angela “Angie” Mitchell, cuyo padre hizo un trato con los *loa*: a cambio de ayuda para avanzar en su carrera, Mitchell implanta a su hija un *biochip*, un dispositivo que la vuelve capaz de conectarse a la matriz sin necesidad de interfaz. Lejos de mostrarse como algo misterioso o azaroso, la elección del vudú como marco de referencia para la manifestación de las advocaciones de los nuevos seres virtuales se explica largamente en la novela, por ejemplo en una de las conversaciones que Beauvoir tiene con Bobby:

“Vodou isn't like that,” Beauvoir said. “It isn't concerned with notions of salvation and transcendence. What it's about is getting things done. You follow me? In our system, there are many gods, spirits. Part of one big family, with all the virtues, all the vices. There's a ritual tradition of communal manifestation, understand? Vodou says, there's God, sure, Gran Met, but He's big, too big and too far away to worry Himself if your ass is poor, or you can't get laid. Come on, man, you know how this works, it's street religion, came out of a dirt-poor place a million years ago. Vodou's like the street. Some duster chops out your sister, you don't go camp on the Yakuza's doorstep, do you? No way. You go to somebody, though, who can get the thing done [...]”. “We are' concerned with getting things done. If you want, we're concerned with systems” (Gibson, 1986: 22).

El vudú, explica Beauvoir, es una religión de la calle, alejada de cuestiones

trascendentales y de divisiones estrictas entre bien y mal, apta para tratar problemas concretos de la vida terrena. Istvan Csicsery-Ronay (1995) describe de hecho el vudú como una religión “mágico-técnica”, con tráfico (y fusión) constante entre materia y espíritu, lo que la hace especialmente adaptable al “tecnosistema” de la cibernética. Es la religión ideal, podría decirse, para el mundo dominado por la lógica de la transacción, donde los grandes poderes no son ya los gobiernos sino las grandes corporaciones (y las asociaciones criminales como la Yakuza, la mafia japonesa, que dicho sea de paso no son retratadas de una manera muy diferente a las corporaciones) en el que sucede la trilogía del Ensanche.

La reconfiguración de la matriz como hábitat de los cyberloas la redefine de manera aún más amplia. La oposición entre el ciberespacio y el mundo material se reconstruye en nuevos términos. El primero queda construido como lugar de la religión y lo religioso, sometido por ende a cierto criterio de orden y a un motivo último (más allá de que éste sea o no descubierto) y el segundo como espacio dominado por el azar y carente de plan. De esta manera, el Hypermart, el centro comercial que es prácticamente lo único que se nos muestra del Ensanche y que por ello lo representar, nos es descrito como un lugar sin la menor regularidad ni el menor indicio de planificación (CZ: 42). En ese orden de cosas, el biochip de Angela Mitchell funciona como un dispositivo de visiones místicas o de trance religioso, que la hace “soñar” con un espacio indefinido en el que “seres grandes”, “brillantes”, que “no son gente”, se mueven, y ella con ellos (CZ: 45-46).

De todos modos, esta transformación de la relación entre virtual y real no es la única, ni la más importante, que sucede a lo largo de la trilogía. En los últimos dos libros se va dando una evolución de otro tipo, que es la inversión de la relación entre los dípticos real/ilusorio y real/virtual: de a poco, va quedando claro que la vida y la muerte “reales” son las del mundo virtual. En *Neuromancer* no sucedía esto: a pesar del manifiesto desprecio por la carne del que Case hace gala en numerosas ocasiones, la balanza se termina inclinando a favor de lo material. El jockey declina la oferta que le es hecha por Neuromancer de vivir para siempre, de manera virtual, junto a lo que podría considerarse como el fantasma cibernético de Linda Lee, su novia muerta al comienzo de la novela. Case desecha los argumentos de la IA, que afirma que “vivir aquí [por el ciberespacio] es vivir” (“To live here is to live”, N: 258). Como explica Giuliano Bettanin (2003: 6), mientras la muerte en el ciberespacio es efectiva en el

mundo material (Bobby, que al comienzo de *Count Zero* es un ingenuo e inexperto jockey, es salvado *in extremis* de morir en la matriz, víctima de las medidas de seguridad de una base de datos, por la intervención de Angela Mitchell), la desintegración del cuerpo material puede ser sobrevivida trasladándose al ciberespacio (que es lo que hace Virek, donde morirá finalmente a manos de un loa).

Además del cambio metafísico, el ciberespacio sufre, a lo largo de la trilogía, una transformación “física” (en el sentido de cómo es visto o percibido por quienes en él se aventuran), y de aparecer como una hipóstasis de la racionalidad cartesiana pasa a mostrarse como un espacio habitable cuasi-físico alternativo (Csicsery-Ronay: 1995), en el que el visitante se siente como si estuviera en el mundo material, con sensación corporal incluida. De espacio abstracto se va convirtiendo progresivamente en mundo, en un universo completo, sobre todo en *Mona Lisa Overdrive* (1988), donde la idea de “mundos dentro de mundos” es explotada numerosas veces. Gentry, uno de los personajes, recurre a la imagen de microcosmos y macrocosmos para referirse al Aleph, ese dispositivo portátil que contiene una especie de ciberespacio privado y en el que Bobby “viaja” continuamente:

“There are worlds within worlds,” he said. “Macrocosm, microcosm. We carried an entire universe across a bridge tonight, and that which is above is like that below” [...]. “And now,” he said, “we’ll see the shape of the little universe our guest’s gone voyaging in” (*MLO*: 57).

Así pues, el Aleph (y por lo tanto el ciberespacio, al que duplica), es un mundo, pero un mundo del *espíritu*¹⁰⁸; que pasarán a habitar diversos personajes luego de sus muertes físicas. Mientras en *Neuromancer* y *Count Zero* los *constructos* (“copias” de la estructura mental de un ser humano) no poseen realmente conciencia, en *Mona Lisa Overdrive* su diferenciación con seres humanos “verdaderos” se borra hasta desaparecer. Bobby y Angie, que se trasladaron su conciencia al Aleph, se encuentran allí con los constructos de otros personajes como el Finlandés (que aparece en las tres novelas) o 3-Jane (la dueña original del Aleph), con los que interactúan, digamos, “normalmente” (dentro de la normalidad del Aleph).

El proceso de inversión de los valores de “real” e “ilusorio”, entonces, se completa en la última parte de la trilogía, que funciona como el punto culminante de este proceso, con Bobby y Angie Mitchell muriendo en el mundo material pero transfiriendo sus conciencias al Aleph, en el que gozan de poderes casi absolutos.

108 Bobby lo llama *soul-catcher*, “atrapa-almas” (Gibson 1988: 119).

Ésa es la escena que marca la inversión definitiva de lo real y lo ilusorio; Angie, que ahora ve constantemente en la matriz y en el mundo real, llega al lugar en el que se encuentra Bobby, que acaba de morir conectado al Aleph, junto a otros personajes:

Only Bobby, of all the people in this room, is not here as data. And Bobby is not the wasted thing before her, strapped down in alloy and nylon, its chin filmed with dried vomit, nor the eager, familiar face gazing out at her from a monitor on Gentry's workbench. Is Bobby the solid rectangular mass of memory bolted above the stretcher? (*MLO*: 147)

Como señala Bettanin (2003: 8), la escena, en la que Angie ve a las personas reales como “datos” y a Bobby, que acaba de trasladar su conciencia al Aleph, como el único realmente presente, sugiere que Bobby alcanzó de esa manera un nivel de existencia más substancial al que Angie no tardará en seguirlo. Así, los amantes terminan unidos en una suerte de paraíso virtual, en un cierre coherente con la presentación del mundo virtual como una auténtica *cosmogénesis*, la creación de un universo completo.

Es importante no pasar por alto en el análisis que el tema de la creación es declinado en su trilogía al menos de tres maneras distintas. En la obra de Gibson, las reflexiones sobre las formas de creación se relacionan unas con otras, aunque la imaginería gnóstica y hermética pueda ocupar un lugar dominante en ese proceso. A la creación como cosmogénesis en tanto que acción de una entidad creadora, se agrega la comparación con dar a luz e, igualmente importante, con la creación artística. Así, por ejemplo, el arte se nos muestra como creación de mundos y la creación de mundos como arte. La trilogía del ensanche parece ilustrar la tesis de Bretinger que mencionábamos en el apartado 5.2.3 de la parte teórica de que el poeta es un auténtico creador porque es capaz de transformar cosas desde el estado de posibilidad al estado de realidad a través de su arte.

En su artículo “Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied?”, Nicola Nixon (1992) analiza la construcción, en la trilogía de Gibson, de la matriz como espacio femenino, y el extenso uso que allí se hace de imágenes fácilmente interpretables como metáforas de la penetración sexual:

The console cowboys may “jack in,” but they are constantly in danger of hitting ICE (Intrusion Countermeasures Electronics), a sort of metaphoric hymeneal membrane which can kill them if they don’t successfully “eat through it” with extremely sophisticated contraband hacking equipment in order to “penetrate” the data systems of such organizations as T-A (Tessier-Ashpool).

Es lógico entonces, escribe también Nixon (op. cit.), que la creación de “vida” esté a cargo de entidades femeninas; Angie (que salva la vida de Bobby al comienzo de *Count Zero*) y 3Jane (responsable de la construcción del Aleph), entre otras, pero también y sobre todo Marie-France Tessier, que es quien había incluido en la programación de Wintermute el deseo de completarse uniéndose con Neuromancer. Cuando Neuromancer se presenta ante Case como “el camino a la tierra de los muertos”, agrega: “Marie-France, my lady, she prepared this road” (N: 244). Marie-France Tessier se nos muestra así como una suerte de “madre de dioses”, una versión de la Gea de la mitología griega. Por otro lado también aparece en un rol de artista suprema: qué obra puede considerarse más grande que la creación de un mundo. En ese orden de cosas, Csicsery-Ronay (1992) afirma que el diseño original del personaje para con la IA era tanto la creación de una nueva realidad como la dramaturgia de un *agon icósmico*, el drama del nacimiento sintético de un dios del ciberespacio.

El arte como creación y la creación de mundos como arte: esta doble idea aparece con asiduidad en las dos últimas partes de la trilogía de Gibson. En *Count Zero*, donde el arte aparece como tema constante, se muestra a las cajas/collage que obsesionan a Virek bajo esa doble luz, y se las describe como “[...] a universe, a poem, frozen on the boundaries of human experience” (CZ: 4). La novela presenta varias historias entrelazadas, una de las cuales es la de Marly, una especialista en artes plásticas contratada por Virek para encontrar al artista detrás de unas misteriosas cajas. Finalmente el creador oculto se revela ser una IA. De manera coincidente, a las entidades capaces de crear mundos, como las IAs, se les atribuye dotes artísticas. Ya en *Neuromancer*, el constructo de Mc Coy Pauley alias “Dixie Flatline”, el antiguo mentor de Case, habla de las dotes artística de las IAs diciendo que son capaces de escribir poesía (N: 131), sin que eso las haga humanas. Continuity, otra IA que aparece en *Mona Lisa Overdrive*, está escribiendo un libro; cuando Angie pregunta sobre qué, se le responde que Continuity está *siempre* escribiéndolo, y que por eso muta constantemente, sin que haya otra respuesta a eso que la naturaleza de Continuity en tanto que IA (MLO: 27). Como puede apreciarse, la otredad permanece como el rasgo fundamental de las IAs.

En *Count Zero* el lector se entera de que, en algún momento de los siete años que separan los eventos de *Neuromancer* de los de su secuela, la entidad compuesta

formada por Neuromancer y Wintermute y que se había fusionado con la matriz toda se fragmentó, creándose así los cyberloas. Al final de *Mona Lisa Overdrive* se nos informa de que la causa de esta fragmentación es el encuentro de Wintermute/Neuromancer con la IA proveniente del sistema de Alfa Centauri (MLO: 158), cuya existencia se nos había adelantado al final de *Neuromancer*. Colin, otra IA que se suma a Angie, Bobby y el Finlandés en el Aleph, presenta otra visión de este evento: para él, todo se resume en el hecho de que las cosas “son mucho más divertidas así”: “My own feeling,' Colin said, 'is that it's all so much more amusing, this way. . . .’”. La respuesta de Colin, además de cómo una simple salida graciosa, puede verse como una justificación extradiegética del evento que da forma al universo en que se desarrollan las últimas dos novelas de la trilogía; la división de Wintermute/Neuromancer en una serie de loas se nos explica en términos de necesidad narrativa. El ciclo de novelas se cierra así, de manera coherente, con una reflexión sobre la creación (literaria en este caso), un nudo temático que habrá sido explotado (en sus distintas formas y variantes, entre ellas la de la creación como cosmogénesis en tanto que obra de un demiurgo) a lo largo de toda la trilogía.

2.2 *La imposición de lo virtual como paradigma. Ejemplos centrales y “periféricos”*

La Trilogía del Ensanche de Gibson, inventor del concepto de *ciberspacio* e introductor del término *matrix* (en inglés, *matrix*) como sinónimo de éste, ocupa un lugar seminal en el imaginario literario y cinematográfico (ficcional, en suma) de la realidad virtual. Por otro lado, la serie de novelas cuenta con la particularidad de comenzar postulando la diferencia cualitativa entre virtual y concreto para llegar a una virtual (nunca mejor dicho) indiferenciación entre ambos espacios, convertidos así en dos formas prácticamente equivalentes de lo real. Semejante *tour de force* cubre todos los posicionamientos posibles para la exploración literaria de la realidad virtual, a tal punto que el libro de Svante Lovén titulado *Also make the heavens: virtual realities in science fiction* (2010), dedicado específicamente al tratamiento de la realidad virtual en la ciencia ficción, no avanza más allá de la trilogía de Gibson. ¿Implica esto que el tema no se ha vuelto a tratar en las obras del género? Por supuesto que no, pero sí que las modalidades del tratamiento de lo virtual han sido ya cubiertas, o que así lo piensa el autor (y la ausencia de obras sobre el tema que vayan más allá en el tiempo parece

darle la razón). Lo que haremos entonces a continuación, sin ánimo de exhaustividad, es tomar algunas obras más recientes para ver cómo es retratada o utilizada la realidad virtual una vez instalada la idea de la imposición de lo virtual como paradigma.

La influencia de la globalización en el campo literario es objeto de discusión desde hace tiempo. Suman Gupta, en *Globalization and Literature* (2009: 3), escribe que la globalización deja una marca subjetiva “impresionista” en la producción literaria: en la literatura, explica, pueden verse las huellas del impacto de la globalización en la cultura. Si bien esta afirmación es difícil de negar, cabe preguntarse por el carácter específico de este impacto en una u otra forma literaria. Es precisamente lo que hace David Higgins (2012) en su introducción al número especial de *Science Fiction Studies* “SF and Globalization”, donde sostiene que la ciencia ficción ofrece más que una huella subjetiva de las consecuencias de la globalización. Higgins escribe que el estudio de Gupta, aun siendo unidireccional (se centra en el impacto de la globalización en la literatura), muestra que la literatura no refleja pasivamente el mundo globalizado; menos aún lo hace, agrega, la ciencia ficción. La “literatura especulativa”, prosigue, también teoriza la globalización. Higgins da como ejemplo *Plowing the Dark*, de Richard Powers (2000), que el mismo Gupta cita al comienzo de su libro. En esa novela, un grupo multidisciplinario trata de recrear virtualmente el mundo en un cuarto de tres paredes; el dispositivo recibe el nombre de “The Cavern”¹⁰⁹. El objetivo de uno de los personajes, el economista Ronan O'Reilly, es crear un mapa global para producir el futuro de la economía. El fracaso de O'Reilly, dice Higgins, implica una teoría sobre la complejidad de la causalidad de la economía global, en una posición similar a la sostenida por el premio Nobel Joseph Stiglitz¹¹⁰.

André Lemos (1996: 83-84), en su artículo “Spectres de la cyberculture”, señala la planetarización del imaginario *cyberpunk*, tomando como ejemplo *Santa Clara Poltergeist*, de Fausto Fawcett (1990). Como ocurría en *Count Zero*, la novela presenta una mezcla de nuevas tecnologías, simbiosis hombre-máquina, cultura pop, caos urbano y misticismo. Uno de los personajes centrales, al igual que sucedía en la novela de Gibson, entra en contacto con entidades aparentemente sobrenaturales. Teniendo en cuenta que la virtualización es un fenómeno global, tomaremos por nuestra parte obras tanto del espacio anglosajón como del latinoamericano. La elección de Iain

109 Como vemos, las referencias a Platón son recurrentes en las ficciones de lo virtual.

110 Según su tesis, explica Higgins, la especificidad de las circunstancias locales impide todo intento globalizador de predicción económica.

Banks resulta evidente porque sus obras plantean mundos virtuales potencialmente indistinguibles del real o concreto, como sucedía con Dick o Gibson, posibilitando eventualmente la duda ontológica. *Amnesia Moon* (1995), de Jonathan Lethem, se plantea de forma clara como un homenaje a los “mundos subjetivos” de la obra de Dick¹¹¹. *Las Islas* (1998), de Carlos Gamerro, resulta sumamente interesante entre otras cosas por los intertextos que teje con la literatura *cyberpunk*. *El delirio de Turing* (2003), de Edmundo Paz Soldán, sucede en una ciudad boliviana ficcional –Río Fugitivo– y coloca el universo virtual en el centro del relato, en una trama donde la política local y regional juegan un rol esencial. *Ygdrasil*, de Jorge Baradit (2005), resulta interesante por suceder en un cronotopo marcadamente más ciencia-ficcional que el de las otras dos novelas sudamericanas analizadas, siempre en un claro contexto de virtualización. *Donde yo no estaba* (2006), de Marcelo Cohen, construye un universo ciencia-ficcional en el que el recurso al mundo virtual (un espacio telepático y no una creación informática) está totalmente integrado a la vida de sus habitantes. Por último, “Avatar” de Laura Ponce (2008) se distingue por poner en duda la calidad de real del mundo en que evoluciona la protagonista, de manera muy similar a como sucedía (de forma momentánea) en *Neuromancer*. El cuento, tal y como sucedía en *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, se centra en un juego de realidad virtual que requiere (al principio) el consumo de una droga.

2.2.1 *Los mundos virtuales y/o paralelos de Iain M. Banks: la realidad como trans o paraespacial*

Iain [M.] Banks¹¹² es un autor enormemente prolífico, que ha publicado 30 libros desde 1984. Esto incluye 27 novelas, más de la mitad de ellas (14) de ciencia ficción y en su mayoría (10) dentro del mismo universo. Estas últimas tienen la particularidad de estar centradas en una civilización, la Cultura (The Culture), a la manera si se quiere de las novelas de la Fundación de Asimov, sólo que en una escala mucho mayor, en lo referido tanto a la cantidad de libros como a la cantidad de personajes que aparecen y al tiempo y al espacio recorridos. Luckhurst (2005: 224) señala que esta apuesta por el exceso y por la producción de *sense of wonder* es lo que enraíza

111 Umberto Rossi (2002) dedica su artículo “From Dick to Lethem: The Dickian Legacy, Postmodernism, and Avant-Pop in Jonathan Lethem's *Amnesia Moon*” a analizar esta influencia.

112 Banks firma incluyendo la inicial de su segundo nombre sus obras de ciencia ficción.

firmemente gran parte de la obra de Banks en la *Space Opera*.

Con respecto a los mundos virtuales, Banks los utiliza tanto fuera como dentro de su serie principal. La primera de sus obras en que lo virtual ocupa un lugar central, *Feersum Endjinn* (1994b), no pertenece a la serie de la Cultura. El mundo virtual es retratado como un espacio en total continuidad con la existencia concreta, al que pueden “descargarse” las conciencias de las personas fallecidas, que luego pueden “reencarnarse” en el mundo concreto. También se hace referencia al tema en *The Algebraist* (2004), igualmente fuera de la Cultura, donde aparece una religión que postula que lo que parece el mundo concreto es en realidad una simulación que sucede en un ordenador y que la única manera de liberarse es creyendo en este postulado. La novela no va más allá en el tratamiento del tema, por lo que esa subtrama aparece sobre todo como una referencia a la tradición literaria sobre la cuestión de los mundos virtuales, y principalmente a Dick y sus novelas con duda ontológica. Por último, Banks retoma en *Surface Detail* (2010), que sí integra el ciclo de la Cultura, la idea de los mundos virtuales como otra forma más de la realidad y de la experiencia humana (o simplemente vital, ya que sólo una parte de los seres vivos que aparecen son humanoides). Debido a que dicho tema se trata de manera extensa, le dedicaremos a esta novela un análisis más pormenorizado.

En su serie de novelas, Banks retoma una tradición propia de la ciencia ficción de otras épocas: la de la utopía. Esta característica es resaltada por la mayoría de los análisis de la serie de novelas de Banks, desde el artículo dedicado al autor en *Fifty Key Figures in Science Fiction* (Butler: 2009) hasta textos más específicos como “‘Special Circumstances’: Intervention by a Liberal Utopia” de Chris Brown (2001). Pero si las historias de la Cultura son un exponente singular dentro de la *Space Opera*¹¹³ es por su visión del subgénero más bien libertaria, social y orientada a la izquierda política. Así, Andrew Butler (2009: 18) señala que mientras que la recuperación de la *Space Opera* en los años 80 (principalmente en series televisivas como *Battlestar: Galactica*) escondía una ideología conservadora, Iain Banks era consciente al comenzar su serie de estar escribiendo en un mundo postimperial caracterizado por políticas sexistas y racistas. En *Surface Detail* (Banks 2010), de hecho, la protagonista es una esclava negra de un riquísimo empresario en una sociedad de un capitalismo extremo. Por otro

113 Ver, sobre el carácter expansionista e imperialista de la *Space Opera* tradicional de los años 30, “The Frontiers of Genre: Science-Fiction”, de Robert Murray Davis (1985).

lado, Banks no es ingenuo y a veces la Cultura termina destruyendo la originalidad de las civilizaciones que contacta al imponer sus modelos (Butler: op. cit.), con lo cual el intervencionismo no se presenta de manera naif o desproblematizada. El mismo Banks (1994a) presenta una lectura política similar en “A few notes on the Culture”, un texto publicado originalmente en una lista de discusión electrónica en el que combina un resumen de la historia ficcional de esa civilización con apreciaciones sobre sus características. Allí leemos que la Cultura se formó originalmente (nueve mil años antes de la época en que suceden los relatos) por la secesión de diversas naves espaciales inteligentes y hábitats para independizarse de estructuras de poder político (Estados-naciones y corporaciones por igual). Así, el mismo autor ubica la cuestión de la autodeterminación en el corazón de esta parte de su obra. Pero Banks va incluso más allá al precisar el carácter filoanarquista de la Cultura cuando afirma que cierto grado de anarquía es inevitable y de todos modos preferible más allá de un determinado nivel tecnológico para sobrevivir en el espacio exterior. La autosuficiencia sería así una necesidad, tanto por cuestiones de supervivencia como de independencia frente a poderes externos.

En el terreno económico, la Cultura es definida como socialista, siempre con la autodeterminación como objetivo central. El problema del mercado, escribe Banks, es que trata a los seres vivos como un simple recurso y que es esencialmente ciego. Por ello, la elevación de este sistema profundamente mecánico por encima de otros valores morales, filosóficos y políticos constituiría una forma de maldad sintética creada por la humanidad. Lo ideal sería entonces (y Banks aclara que eso es justamente lo que falló en las economías planificadas de nuestro mundo) una planificación de acuerdo a metas acordadas, en un proceso que asegure la participación continua de los ciudadanos¹¹⁴ en la determinación de estas metas y el diseño e implementación de los planes que lleven a ellas. Así, el anarcosocialismo planteado como ideal en la serie de Banks contrasta con la defensa del individualista emprendedor que se recorta de manera general en las noveladas analizadas en los capítulos anteriores, desde Dick hasta (muy en especial) Gibson.

En concordancia con esta organización político-económica, Banks señala también que nadie en la Cultura es explotado, como efecto de la organización misma de la

114 Banks señala que la política en el seno de la Cultura consiste en una serie de referendos que pueden ser convocados por cualquiera.

sociedad. Nadie, humano o IA, se siente tampoco inútil, ya que tiene la posibilidad de aportar a los objetivos de la sociedad en la medida de sus deseos y posibilidades participando de los procesos que requieren supervisión. Nadie, ni nada, ya que las IAs son una parte esencial de esta civilización, un rasgo que las ubica claramente bajo el signo de lo post-humano. Banks postula que la necesidad de sentirse útil es tan humana como la de no sentirse explotado. Al plantear esto, además de apuntalar una construcción ficcional que conserve la autodeterminación, Banks anula posibilidad de recaer en el motivo ya utilizado (por ejemplo por Gibson) de la IA como posible entidad cuasidivina. Y es que las IAs son planteadas como un “otro” distinto de lo humano, pero no por eso opuesto a él sino más bien complementario. Así, mientras los humanos necesitan sentirse útiles, las Inteligencias Artificiales son diseñadas para desear vivir, tener experiencias, entender y sentir su existencia y sus procesos de pensamiento gratificantes y hasta disfrutables. Estos dos impulsos esenciales, que tienen en común el ir hacia el otro o lo otro, se relacionan con la definición de lo humano como necesariamente empático característico de las novelas de Dick.

Banks (1994a) quiere a sus personajes lo más capaces de autodeterminarse que sea posible, lo cual incluye disminuir en gran medida limitaciones biológicas. Así, los humanos de la Cultura son más saludables que una persona promedio gracias a una manipulación genética que incluye estar libres de enfermedades genéticas, la capacidad de controlar el sistema nervioso (apagando el dolor, por ejemplo) y un proceso de curación acelerado. Además, la mayoría de las personas poseen también “glándulas de drogas”, que segregan sustancias que alteran el humor y la percepción. Por otro lado, un aspecto éste mucho más radical, todo el mundo tiene la capacidad de cambiar de sexo. Todos estos cambios, y Banks lo señala, pueden verse para el lector como una fantasía compensatoria, pero su función no se limita a eso. Así, la capacidad de cambiar de sexo volvería más claro para todo el mundo si un género es mejor tratado que otro, y la igualdad se volvería una necesidad para evitar un desequilibrio demográfico. De manera similar, si gran parte de la población eligiera “desconectarse” usando las glándulas de drogas, todo el tiempo quedaría claro que algo anda mal con la realidad. Por ende, estas capacidades especiales funcionan como mecanismos de autocorrección para la sociedad.

Por otro lado, también la muerte (el límite inevitable para toda entidad biológica) tiene un tratamiento particular en la Cultura (y en muchas de las civilizaciones que la

rodean), en el que entra en juego la idea de los mundos virtuales. En efecto, todo el mundo tiene la posibilidad de “transcribir” su personalidad a un ambiente que nosotros definiríamos como realidad virtual y morir así sintiendo –y el uso del verbo no es menor– que siguen existiendo en otro lado. Es importante señalar que Banks (1994a) nunca dice que la “transmisión” de la personalidad constituya efectivamente una forma de inmortalidad, ya que el proceso produce en todo caso una entidad nueva, por muy parecida que sea al original. La posibilidad de la “vida” virtual funciona entonces como un calmante para la angustia ante la muerte, ya que la “copia” de la personalidad produce en general (a menos que se la reintegre con el “original”) una nueva entidad, como veremos cuando analicemos una de las novelas de la serie de la Cultura. De todas maneras, Banks es ambiguo al respecto, ya que define la relación cuerpo-mente definiendo al primero como un sistema de soporte vital. Afortunadamente para la complejidad de su obra, las novelas contradicen esta versión un tanto simplista. Sherryl Vint (2007: 89) señala también esta contradicción, mencionando el caso de “The State of the Art” (Banks 1991: 157). En este cuento, un personaje se opone a una intervención de la Cultura en la Tierra diciendo que los males que aquejan al planeta, como el fanatismo religioso y el racismo, son naturales, considerando así toda artificialización de la naturaleza humana como negativa. En *Surface Detail* (Banks 2010), que analizaremos más abajo, el cuerpo aparece numerosas veces como indisociable de la identidad. Incluso podría afirmarse que la afirmación de que el cuerpo es un simple apéndice y que la identidad es puramente mental ni siquiera se aplica a las IAs. En efecto, como también veremos luego, las naves interestelares de la Cultura, General Systems Vehicles o GSV, son identificadas como individuos, siendo la personalidad de la IA en cuestión indisociable de su carácter de nave espacial.

Todo esto va dejando claro que lo artificial cumple un rol esencial en la Cultura, en tanto que sociedad altamente tecnologizada. Pero esta artificialidad, lejos de producir algo falso, sirve incluso para preservar la naturaleza y para permitir un uso racional de la materia prima. Así, como cuenta Banks (1994b) en sus notas sobre la Cultura, la mayoría de la población vive en “orbitales”, hábitats artificiales que orbitan alrededor de una estrella. Diseñados para ser económicos y ecológicos, los orbitales son controlados por una IA que asegura su funcionamiento; como se ve, las Inteligencias Artificiales no son percibidas por los humanos como una amenaza. A su vez, la

cercanía con drones (robots no humanoides) y formas de vida biológicas—considerados como algo entre pasajeros, parásitos inocuos o benéficos y mascotas—es buscado por estas IAs. Esto surge de su necesidad de experiencias, que constituye el objetivo central de su existencia.

Surface Detail (2010) es el noveno libro de los diez (9 novelas y una colección de historias más cortas) con los que consta la serie de la Cultura. La novela, muy extensa (627 páginas), está dividida en cuatro subtramas que se irán uniendo conforme avance el relato. La trama central tiene que ver con un enfrentamiento (al principio virtual) por la existencia de Infiernos virtuales que sirven de castigo *postmortem* en diferentes sociedades del universo ficcional. La primera subtrama se centra en Lededje Y'breq, del planeta Sichult (exterior a la Cultura), que es una *Indented Intagliate* (algo así como “marcado tallado”), seres humanos modificados genéticamente para que todo su cuerpo (externa e internamente) esté completamente cubierto de tatuajes y que son reducidos al estatus de cosa y ofrecidos como pago por una deuda familiar. La segunda subtrama está consagrada a Vauteil, un soldado (y subsecuentemente comandante) que desempeña un papel central en el conflicto por los Infiernos. La tercera involucra a Yime Nsokyi, un agente de Quietus, la organización dentro de la Cultura que se ocupa del contacto con los muertos (o más bien con sus “copias” virtuales). Quietus forma parte a su vez de Contacto, la megaestructura que se ocupa del contacto con otras civilizaciones, entidades o colectivos exteriores a la Cultura. El último y cuarto subargumento se focaliza en Prin y Chay, dos académicos pavuleanos (cuadrúpedos inteligentes con dos trompas) que envían sus conciencias a su infierno virtual para después volver y dar testimonio en contra en la asamblea legislativa de su sociedad. Los diferentes personajes centrales de cada una de estas partes están embarcados, de distintas maneras, en la búsqueda de la autodeterminación. Este rasgo relaciona directamente la novela de Banks con las obras anteriormente analizadas.

La novela (y la subtrama dedicada a Lededje) es absolutamente clara con respecto a la importancia de la búsqueda de la autonomía para el relato, ya que comienza con una esclava que huye para ser libre. Lo logra muriendo (su amo Joiler Veppers la asesina), pero sobrevive de alguna manera, ya que su conciencia es transmitida a una de las naves de la Cultura, la *Sense Amid Madness, Wit Amidst Folly*¹¹⁵ (SD: 65). Pero su

115 “Sensatez entre la locura, ingenio en medio de la insensatez”: las naves de la Cultura tienen todos nombres extensos que son representativos de su personalidad.

huida no termina con su combate por la autodeterminación (la propia y la ajena): quiere volver a Sichult y matar a Veppers porque éste, al ser la persona más poderosa de su civilización, está por encima de cualquier castigo y puede hacer absolutamente lo que quiera con quien quiera. Veppers, dice Lededje, es definitivamente malvado por ser completamente egoísta y egocéntrico, lo cual haría que matarlo sea lo moral y correcto (*SD*: 157). Este posicionamiento del egoísmo como cualidad eminentemente negativa se inscribe en la misma línea de la definición dickiana de la empatía como rasgo esencial de lo humano. Con respecto a la subtrama consagrada a Vauteil, la importancia de la autodeterminación se revela recién al final (*SD*: 625-626), cuando descubrimos que en principio era un “topo” plantado en el lado anti-Infierno por la facción contraria, pero que cambió de opinión. Así, la posibilidad de cambiar se nos muestra como una de las formas de la autodeterminación, lo cual se evidencia en el personaje central de la tercera subtrama, Yime Nsokyi que habiendo nacido mujer es sexualmente neutra por decisión propia¹¹⁶, como una forma de garantizar su dedicación completa y sin distracciones a Quietus (*SD*: 209-210). Pero esta es sólo una de las formas en las que se manifiesta la importancia otorgada por Yime al autocontrol y por ende a la autodeterminación. Además, no usa las “glándulas de drogas” (*SD*: 37) y elige vivir en una casa no controlada por una inteligencia artificial elevada. Más importante aún, no tiene “lazo neural”, el dispositivo que permite transmitir una copia de la propia conciencia a otro soporte, lo cual implica la intervención de una IA. Los pavuleanos, por último, buscan escapar del Infierno, además de liberar a sus prisioneros.

Es importante notar también que Joiler Veppers, uno de los antagonistas principales, es el hombre más rico de Sichult, una civilización en la que la propiedad privada prima sobre todo lo demás, incluso la vida humana (como lo prueba la existencia de los Intagliates), y donde son pocos los que se oponen al *statu quo* (*SD*: 72). La Cultura, por su lado, desconoce la propiedad privada, lo cual la convierte en esencialmente ajena y opuesta en muchos sentidos a Sichult. El mismo Veppers lo confirma cuando descubre que Lededje tenía un lazo neural de fabricación Cultural y les dice a sus hombres de confianza (su guardaespaldas personal y su médico): “We don't really have much to do with them, with the Culture, do we?” [...]. ‘Not really.’”

116 Los ciudadanos de la Cultura pueden cambiar voluntariamente de sexo sin necesidad de intervención alguna, como en el caso de Yime Nsokyi.

(SD: 113). Lededje, por su parte, quería escaparse a la Cultura por tratarse de una sociedad que dejó atrás “the tyranny of money and individual power” y en la que hombres y mujeres son iguales (SD: 159). La Cultura valoriza sobre todo la participación y la autodeterminación de sus ciudadanos. Esto queda en evidencia cuando Sensia, el avatar¹¹⁷ de la nave en la que viaja Lededje (ya “reencarnada” en un cuerpo creado a tal efecto) le dice que puede apelar la decisión de que un *slap drone* (un robot que acompaña a alguien susceptible de cometer un acto violento para impedirlo –*slap* es “palmada”) la acompañe a Sichult ante la sospecha de que quiere matar a Veppers, y que la corte de apelación no es otra que la “opinión pública informada”. “This is the Culture, kid. That's the court of last resort”, dice Sensia (SD: 155). Por otro lado, la otra civilización retratada de manera relativamente extensa, Pavul, también se presenta como opuesta a la Cultura en determinados aspectos, principalmente por la desigualdad entre los sexos. La Sabiduría Colectiva, la filosofía/religión/estilo de vida pavuleano evidencia tendencias a la supremacía masculina y el harenismo (SD: 257).

El carácter opuesto de la Cultura con respecto a otras civilizaciones “rivales” se pone de manifiesto de numerosas maneras, principalmente en la demostración de las diferencias entre las dos vidas de Lededje, empezando por la oposición evidente esclavitud/libertad. Un contraste visible hasta en el símbolo mismo de su servidumbre, el tatuaje, que de ser un estigma de la vergüenza de su familia y de su estatus de objeto se transforma en agente de protección. En efecto, Demeisen (el avatar de la nave que la acompañará a Sichult y que lleva el sugestivo nombre de *Falling Outside Normal Moral Constraints*, “Cayendo fuera de los límites morales habituales”) le ofrece un “tatuaje” que, lejos de ser un marca, es un dispositivo que cambia de apariencia según sus deseos y hasta se hace invisible. Más importante aún, el pseudotatuaje ofrece cierta protección, ya que protege todos sus orificios corporales, lo cual contrasta con las violaciones que sufrió (SD: 297-299). Aun cuando en realidad se trata de un *slap drone*, supuestamente destinado a evitar que Lededje mate a Veppers, Demeisen lo usa para asesinarlo¹¹⁸, ahorrándole a la ex-esclava hasta el remordimiento por haber cometido ese acto, que estaba decidida a realizar pero no sabía si podría (SD: 614-616).

117 Los avatares son una especie de encarnaciones de las naves de la Cultura; en el caso de Sensia, se trata de una forma humanoide.

118 El “tatuaje”, indeleble e indestructible, repta del cuerpo de Lededje al de Veppers y lo decapita.

Demeisen y el pseudotatuaje, ambas formas de Inteligencias Artificiales, cumplen el rol de ayudar a Lededje a liberarse (y liberar al universo) de la influencia dominadora de Veppers, aun y cuando tal acción va en contra de la política de no intervención de la Cultura. Esto coloca al respeto por la autodeterminación en la cima de los valores de la Cultura por encima de otros como el ya mencionado no intervencionismo, y también como norma de interrelación no solo para los seres humanos sino entre estos y las IAs, esenciales en la Cultura. Esto se evidencia desde el primer encuentro de Lededje —como personalidad aún sin cuerpo— con Sensia (*SD*: 67), que le pregunta su nombre y otros datos que podría averiguar fácilmente. Si decide no hacerlo es porque, en tanto que Inteligencia Artificial, tiene “constitutivamente prohibido” hurgar en su mente sin su consentimiento. De manera similar, Himerance, el avatar de la Me, I'm Counting, la nave que le coloca el lazo neural a Lededje y permite su “resurrección”, le pide permiso para tomar una imagen tridimensional y global de ella, aun cuando podría hacerlo de cualquier manera, sólo porque sería “grosero y deshonesto” no hacerlo así (*SD*: 88).

Como decíamos más arriba, la empatía ocupa un lugar importante en la novela, ya que es la diferencia entre los que se oponen a la existencia de Infiernos virtuales y los que se oponen a ellos. Así Prin, el pavuleano que viaja al Infierno virtual junto a su amante Chay, realiza la infiltración para probar la existencia de ese lugar de tortura cuya existencia muchos niegan (o pretenden que no existe) aun sabiendo que sí porque en realidad están de acuerdo con la idea subyacente de castigar a quienes lo merecen. El Infierno, en resumen, siempre es para otros. Prin, en cambio, es descrito como alguien que consagró su vida a la teoría y la práctica de la justicia, como profesor de leyes y como militante (*SD*: 435). Esta preocupación explica su negativa de abandonar su testimonio en el parlamento de Pavul a cambio del rescate de la conciencia de Chay, ya que salvarla a ella implicaría la condena de muchísimos otros. Testificar, en cambio, serviría para ayudar a terminar con el Infierno en su totalidad. Errun, el legislador conservador que le propone el trato, es descrito por Prin como alguien con “miopía ética”, a quien sólo le importan quienes tiene más cerca y que tiene una autoimagen tan alta que piensa que sus seres queridos valen más que cualquier otra persona (*SD*: 445-446). El mismo argumento es utilizado por Demeisen cuando impide que Lededje mate a Veppers (antes de matarlo él con ayuda del tatuaje), ya que salvarlo permitirá destruir los infiernos virtuales, cuya ubicación

concreta (la ubicación del soporte que los almacena) sólo él conoce. El sufrimiento de miles de millones de personas vale más que el deseo de venganza de una, agrega (*SD*: 175). De manera general, la división que establece el relato entre “buenos” y “malos” (si se nos permite la acostumbrada dualidad maniquea) reposa en última instancia en su capacidad o no de sentir empatía por los demás. Jasken, el guardaespaldas de Veppers, lo abandona finalmente a su suerte cuando éste decide salvar algunas de sus posesiones en lugar de a las personas que trabajan para él (*SD*: 603).

Como se dijo antes, lo virtual ocupa un lugar esencial en el universo de ficción, ya que la tecnología de “transcribir” una mente existe desde hace miles de millones de años, y está tan banalizada que hasta queda reducida a un simple asunto de “copiar y pegar” (*SD*: 120-125). Uno de los usos principales, además del de hacer una especie de “copia de salvaguardia” en caso de destrucción o incapacidad del cuerpo de la persona (de manera limitada para evitar problemas demográficos), es el de la creación de numerosos Más Allá virtuales para que los muertos puedan seguir viviendo “in some sense at least”. La aclaración, como veremos, es esencial (*SD*: 126-127). De esta forma, los espacios virtuales pasan a formar parte de la sociedad que los crea porque permiten la concretización de su cosmovisión particular, que puede incluir o no la existencia de un infierno. Esta diferencia cultural es lo que lleva al conflicto central de la novela (*SD*: 132-134), al punto tal que el nombre que recibe en el mundo de la ficción es “Guerra en el Cielo” (*War in Heaven*; *SD*: 169). Esta asimilación de la virtualidad con el Más Allá¹¹⁹ lleva inevitablemente a la comparación de las Inteligencias Artificiales (capaces de crear ellas mismas espacios virtuales) con seres sobrenaturales, como ocurría en la trilogía de Gibson. En la novela de Banks esto se explicita de manera jocosa cuando Demeisen, que cuando aparece está usando el cuerpo de una persona (que ganó un concurso para ello) como avatar, dice que le hizo firmar el contrato con sangre (*SD*: 232). En la novela se asimila la conciencia a un programa informático, sobre todo en los capítulos en los que aparece Vauteil, quien, luego de una operación fallida en que una de sus copias virtuales es capturada, les dice a sus captores que tienen derecho a su código (informático) y a todo lo que contiene, pero no a “ejecutar” (*to run*, en el sentido de hacer funcionar) su conciencia, menos aún con propósitos punitivos (*SD*: 315). También se habla, continuando con

119 Y viceversa: Sensia recibe a Lededje, que ha sido revivida, diciéndole “Welcome to the land of the living” (*SD*: 151).

el uso de terminología informática, de la “descarga” de la conciencia o alma –es decir, la identidad– de un personaje, que también se “transcribe” y “actualiza” (*SD*: 478-479)¹²⁰.

La vida (y la existencia posterior) de los ciudadanos de la Cultura y de otras civilizaciones, entonces, sucede prácticamente sin solución de continuidad tanto en el espacio concreto como en el de la virtualidad. Sin embargo, esta aparente igualdad entre lo virtual y lo concreto es negada en diferentes partes de la novela. Por supuesto, el personaje que más encarna el aferrarse a lo real/concreto es Yime Nsokyi, que opta por comunicarse utilizando pantallas bidimensionales y no tridimensionales ya que no le gusta que las cosas “parezcan demasiado lo que no son” (*SD*: 37), si bien las referencias a lo concreto como más real que lo virtual no se limitan a ella. Así, la guerra por los Infiernos que se lleva a cabo en espacios virtuales es presentada como un simulacro; tan complejo como lo Real, pero un simulacro al fin (*SD*: 119). Lo virtual se muestra entonces más como un complemento o un paliativo a lo real/concreto que como su continuación perfecta o su equivalente, y las vidas/conciencias virtuales que se pierden en el conflicto tienen menos valor que las concretas (la guerra virtual se acordó justamente para evitar una real), como lo explicita Vateuil cuando habla de la gravedad de llevar la guerra a lo Real (*SD*: 332). Más claramente aún, se habla de “personalidades de combate prescindibles” (*SD*: 388). De hecho, la muy perfecta realidad virtual que permiten las avanzadas tecnologías de la Cultura sirve para condimentar la relativamente aburrida vida en ella, casi completamente carente de posibilidades de alcanzar poder individual, siendo Circunstancias Especiales (rama de Contacto dedicada al espionaje) casi la única excepción al respecto (*SD*: 211). De todas formas, las cosas son aún más complicadas: lo concreto, más “real” que lo virtual, se muestra sin embargo como un escalón más abajo que el reino de lo “sublime”, misterioso campo de la existencia al que acceden en bloque las civilizaciones más avanzadas cuando se cansan de la existencia material (*SD*: 130). Lo interesante es que esta combinación de rasgos disonantes y hasta contradictorios (el cuerpo como simple soporte de la personalidad, lo concreto como más “real” que lo virtual y lo material como escalón previo a una existencia superior e inmaterial) terminan combinado elementos de la representación de lo virtual de ficciones anteriores sobre el tema, y específicamente de las obras

120 Respectivamente, *download*, *transcript* y *update*.

analizadas en apartados anteriores.

De acuerdo con lo dicho más arriba, podría establecerse un nivel de importancia o de valor creciente entre los diferentes dominios de la existencia presentados en la novela: virtual, concreto y el reino de los “sublimados”. El carácter superior del reino de lo sublime permite que algunos personajes lo imaginen como el lugar de residencia de Dios. Lo poco que se nos dice de él es que allí la materia no tiene importancia (*SD*: 258, 303). Esta escala que vuelve hacer pensar, como ocurría con la Trilogía del Ensanche pero con los valores invertidos, en la cosmogonía gnóstica. La novela presenta incluso la idea del cuerpo como prisión, especialmente cuando Chay es liberada del Infierno. La pérdida de sensación corporal (o más bien una sensación de cuerpo primordial, no limitado a una única forma física) es descrita como una liberación (*SD*: 580). Ahora bien: esto no implica que la existencia en el espacio de lo virtual no sea real (sobre todo si quien reside allí está “de paso”, esperando un cuerpo nuevo debido a una muerte prematura como le ocurre a Lededje): desde lo subjetivo, lo vivido en la virtualidad no se experimenta de manera diferente a lo concreto¹²¹. Por más que uno sea más importante que el otro, virtual y concreto son simplemente dos espacios de existencia, aunque *distintos*. El énfasis que hacemos en el último término no es ocioso: las personalidades, conciencias o almas que habitan o transitan el espacio virtual son presentadas como entidades –al menos potencialmente– diferentes.

El “yo” se asocia –en principio– al cuerpo físico. Lededje, cuando se despierta en un espacio virtual junto a Sensia luego de su asesinato, pregunta dónde está “realmente” (*Ibídem*: 66). La conciencia “rescatada” por el lazo neural es en sí una copia de la original, a la que sólo reemplaza si el soporte corpóreo de ésta es destruido. Este detalle es importante, pues establece una diferencia de identidad entre una entidad y otra. Esto es explicado por Sensia al afirmar que el cuerpo es contexto, y el contexto es todo (*SD*: 92-93). La Lededje “revivida” no es y no será nunca la que murió, por mucho que se le parezca. Sólo así puede entenderse que ella, cuando Sensia le explica que su nuevo cuerpo parecerá de Sichult pero no lo será realmente, responda que está bien y que eso es lo que prefiere. La idea del “yo” verdadero como ligado al cuerpo de origen también aparece en Vauteil, que en una de sus

121 Con respecto a los sufrimientos de Chay en el Infierno: “The Hell had been virtual, but the experiences and the suffering had felt entirely real” (*SD*: 345).

encarnaciones anima un robot:

The thing he was in was a thing, an “it”, but he was not an “it”; he was a he. He was a man. Or he had been, at least. He was still who he was but he was also inside the thing, the machine that was designed and built to fight and perhaps get destroyed. But not him. He wouldn’t be destroyed. He was still who he was. He was somewhere else as well, and that was where he would wake up, if this thing he was in was destroyed. That was how it worked (SD: 115).

El robot es una cosa; él, el “él” real, es un hombre, y es lo que sobrevivirá. Esto se expresa de manera aún más clara cuando una de sus copias virtuales, enviada a parlamentar con Mentes (las Inteligencias Artificiales que controlan y en última instancia son las grandes naves de la Cultura), sostiene que no le importa ser borrada mientras su original sobreviva. La versión virtual de Vauteil, en un razonamiento que es un calco de la teoría de las sombras en la caverna de Platón, se ve como una especie de eco su yo real. Un eco consciente, pero sólo un eco al fin; un “fantasma ruinoso y errante”, como lo describe uno de sus interlocutores (SD: 546-547). Por supuesto, es Chay el personaje en el que mejor se evidencia que la operación de copia o transmisión de la conciencia crea una nueva entidad, ya que es lo que sucede con ella de manera permanente. Prin escapa solo del infierno, y ante la imposibilidad de rescatar a Chay decide despertarla. Esto crea dos Chay: la del mundo concreto, que nunca fue al Infierno, y la que quedó atrapada en él (SD: 163). Esta última considera incluso que la otra, la que nunca estuvo en el Infierno, es la verdadera Chay, y que ella no tiene lugar en el mundo “real”. Esto la lleva a abrazar el rol que estaba cumpliendo en el Infierno como ángel de la muerte (liberando a “almas” de su tormento), ahora en otros Más allá virtuales (SD: 622).

La identidad, entonces, es finalmente indisociable del cuerpo: un personaje llamado Dvelner responde “sí y no” cuando le preguntan si es Dvelner, ya que ha sido “recorporizado” (SD: 308); otro, Auppi Unstril, llora cuando se entera de que su pareja Lanyares ha muerto, porque sabe que el ser recreado nunca será el mismo.. Esto es así no sólo para seres humanos o entidades biológicas: las Mentes también se identifican con su soporte físico. Himerance, cuando se encuentra con Lededje, le aclara: “[...] I am not really a man, or any sort of human,” [...]. “I am an avatar of a ship. It is the ship you are really addressing [...]. The ship’s name, my true name, is the Me, I’m Counting”. Sensia se expresa de manera similar cuando le dice a Lededje que el hecho de revestir un cuerpo (*embodiment*) lo es todo, ya que una inteligencia

disociada de lo físico o de la impresión de lo físico¹²² es algo limitado y casi perverso. La forma física, concluye, tiene una influencia profunda y definitiva en la personalidad (*SD*: 150-151). La personalidad combativa de Demeisen tiene que ver con su función de nave de guerra; para explicar su alegría ante el eventual conflicto, se justifica diciendo que para eso fue construido (*SD*: 468). Y cuando presenta a Yime Nsokyi lo hace utilizando el término *bod*, que quiere decir tanto “persona” como “cuerpo” (*SD*: 582).

Permutation City, de Greg Egan (1994), introduce un mundo ficcional que tiene diversos puntos en común con el que crea Banks. Como en el universo de la Cultura, es posible “descargar” la propia conciencia en un soporte informático para escapar a la mortalidad humana. Estas versiones digitales, llamadas Copias, también experimentan el problema de que su estatus civil no es reconocido en el mundo concreto. No se niega que tengan conciencia, pero que no dispongan de un cuerpo los excluye del estatus de persona humana, y de los derechos que le están asociados. Por otro lado, se postula el universo virtual y a sus habitantes como un espacio prácticamente equivalente al mundo concreto, de manera más radical que en la obra de Banks. Así, cuando un personaje se suicida (Egan 1994: 172), el relato trata a su copia como si fuese exactamente el mismo individuo (se lo llama por el mismo nombre¹²³), por más que anteriormente éste hubiera tratado a otros “clones virtuales” como simples cobayas sin derecho alguno. Esto no implica que no haya diferencias entre la existencia en uno y otro plano, ya que los seres virtuales pueden llegar a adquirir un poder sobre sí mismos inexistente en el mundo concreto, ya que son capaces de “reprogramar” incluso su pulsión de vida, creándose ganas de vivir cuando ya no las tienen. Es lo que sucede cuando uno de los protagonistas, una copia, cansado de su larga vida virtual, se “reconfigura” mentalmente para no abandonar a su pareja y seguirla a otro mundo virtual (Egan 1994: 258-259). La novela presenta de hecho una evolución de los seres virtuales (creados o no a semejanza de los humanos), que prueban ser entidades que se autodeterminan. Una diferencia esencial con la novela de Banks es la ausencia de jerarquización de los diferentes niveles de existencia. No se le reconoce mayor “valor” a uno u otro

122 La diferencia es esencial, ya que consagra la virtualización, complejizando así el universo de ficción.

123 Pero la novela también problematiza esta cuestión: cuando, cerca del final, la Copia de Paul Durnham reestructura su mente para desear seguir a la Copia de María Deluca, ésta se pregunta si se trata del mismo, o si esa transformación produjo un nuevo individuo, relacionado con el anterior pero distinto (Egan 1994: 259).

mundo, como si ocurría en *Surface Detail* y su escala ascendente mundo virtual-mundo corpóreo- espacio de los sublimados.

La novela de Egan, plantea, sin duda alguna, cuestiones filosóficas. Sin embargo, se trata de una obra de *Hard Science Fiction*¹²⁴, en la que el foco está puesto en la plausibilidad del *novum* propuesto, y en desarrollar la historia (y el mundo de ficción propuesto) de manera coherente con este nuevo elemento. En ese rasgo, el relato en cuestión y el subgénero al que pertenece recuerdan la novela experimental (*roman expérimental*) propuesta por Zola (1881), que se planteaba como un experimento científico. La tarea del escritor era reproducir fielmente las reacciones que tendrían los personajes que hacía interactuar, tal y como un investigador de laboratorio. *Permutation City*, sin la ingenuidad de la propuesta de Zola, tiene algo que ver con ese planteamiento. Se trata de una obra profundamente racional, profundamente lógica, profundamente científica, que excluye por su construcción misma una característica central de las novelas que son el centro de nuestro corpus: la figura del demiurgo.

En *Permutation City* la capacidad de autodeterminación del individuo consciente (humano o no) se postula como algo prácticamente indomable. Esto incluso se explicita al final de la novela, cuando uno de los dos universos que comparten un mismo espacio virtual termina borrando al otro de la existencia (Egan 1994: 257-259). Uno de los dos universos, habitado por Copias, tiene su centro en Ciudad Permutación (el título de la novela), mientras que el otro, el Autoverso, evolucionó durante miles de millones de años a partir de las bacterias virtuales *Autobacterium lambertii*, que se transformaron en criaturas insectiformes con inteligencia de enjambre llamadas lambertianos. El Autoverso es un universo reactivo, que termina siendo lo que sus habitantes creen que es. Los lambertianos desechan la “Hipótesis del Creador”, y elaboran una teoría que prueba que su universo se creó por generación espontánea; esto hace que el Autoverso tome el control del espacio virtual para adaptarlo a esta concepción, borrando Ciudad Permutación. Las Copias hacen una expedición para convencerlos de su error, pero a los lambertianos la idea de un demiurgo les parece ridícula y no les creen. Uno de los personajes, María Deluca (en realidad, su Copia), piensa que la hipótesis de los lambertianos, extrapolada al universo todo, es en realidad cierta:

124 Fernando Ángel Moreno (2010: 399) sitúa a Greg Egan entre los renovadores de esa forma de ciencia ficción. En efecto, antologías de relatos del subgénero en las últimas décadas, como *The Hard SF Renaissance*, (Hartwell y Cramer: 2002) suelen incluir su narrativa.

“[...] The whole idea of a creator tears itself apart. A universe with conscious beings either finds itself in the dust . . . or it doesn't. It either makes sense of itself on its own terms, as a self-contained whole . . . or not at all. There never can, and never will be, Gods.” (Egan 1994: 257).

La idea es que un universo de seres inteligentes excluye la idea de Dios, hasta el punto de reformularse a sí mismo, como en el caso del Autoverso. La inmensa diferencia, entonces, de la novela de Egan con el corpus principal es que la búsqueda de la autodeterminación no ocupa el centro del relato, ya que ese rasgo se postula como una característica inalienable de todo ser inteligente. Desde ese planteamiento, queda claro que el nudo dramático será forzosamente diferente. Los temas podrán ser parecidos; su tratamiento no.

Otra novela que presenta algunos aspectos comparables con la de Banks es *Altered Carbon*, de Richard Morgan (2002), cuyo protagonista es, como Vauteil, un soldado cuya conciencia se “carga” en diferentes cuerpos cada vez. La diferencia esencial es que el cuerpo original no funciona como una especie de ancla de la personalidad; la identidad *es* la información almacenada en un soporte digital, y el cuerpo es absolutamente accidental, concebible como una prótesis o una interfaz. Esto evacua por completo la asociación concreto/real (y por ende la angustia de la búsqueda de lo real). La mente (la identidad, la personalidad) pertenece por defecto al reino de lo virtual; el cuerpo es un medio para interactuar con el espacio material.

Para volver a *Surface Detail*, es de destacar el panorama complejo que ofrece, combinando las posiciones más tajantes de las obras de Dick o Gibson, que optaban de manera excluyente por lo concreto o por lo virtual como representantes de lo real. También cabe señalar que la pérdida de sentido de lo real, que era una constante en las obras de Dick pero se desvanecía en las dos últimas partes de la trilogía de Gibson, sólo aparece en el texto de Banks asociado a estados de desequilibrio mental. Chay niega la existencia de otra realidad que la del Infierno al comienzo del libro, pero esto se debe a una pérdida momentánea de la razón por las torturas sufridas (*SD*: 47-49). A esto se opone la postura que toma Lededje (*SD*: 150), de la que la novela se hace portavoz, cuando vuelve al mundo corpóreo, que consiste en aceptar la realidad del mundo que la rodea ante la ausencia de prueba de lo contrario. La pérdida de entusiasmo frente a lo virtual en comparación con las obras de Gibson no es una vuelta atrás sino una confirmación de la virtualización: lo virtual está tan

interrelacionado con lo real que verlo como una superación del mismo carece de sentido. Por otro lado, el principio fundador de la virtualización (es decir, la idea de que la conciencia o la mente son independientes de su soporte) permanece incólume, aun cuando se le agreguen reflexiones sobre las consecuencias para la identidad de la separación cuerpo-mente.

2.2.2 Jonathan Lethem: el uso de la virtualidad y de la subjetivización de la realidad en un autor transgenérico

Genre-bender, *playful metafictionist*, *pasticheur* son algunos de los calificativos aplicados por diferentes autores al escritor neoyorquino Jonathan Lethem¹²⁵. Ya desde la publicación de su primera novela, *Gun, with Occasional Music* (Lethem 1994), que combinaba novela negra con ciencia ficción, los críticos y teóricos han considerado a Jonathan Lethem como un escritor para el que los géneros literarios se utilizan como ingredientes para combinar a gusto. De hecho, el propio Lethem (2003) ha afirmado que “alterar o reorganizar las fronteras entre los géneros” (nuestra traducción) es uno de sus intereses como escritor. Su segunda novela, *Amnesia Moon* (1995)¹²⁶, no es una excepción, y en ella el autor ofrece su propia versión de los “mundos subjetivos” de Dick. Lethem es de hecho un conocedor de la obra de Dick y escribió la introducción de la antología de cuentos *Selected Stories of Philip K. Dick* (Lethem: 2002).

La novela, como sucedía por ejemplo en *Eye in the Sky*, presenta un peregrinaje del protagonista Chaos/Moon/Everett a través de una serie de realidades contradictorias, en paralelo a un viaje concreto desde Wyoming hasta San Francisco. El relato sucede en un mundo postapocalíptico, pero la naturaleza del desastre y sus efectos varían diametralmente de un lugar a otro, en un catálogo de elementos convencionales de la ciencia ficción distópica que van desde el desastre nuclear hasta una invasión alienígena, pasando por la contaminación y la imposición de un régimen totalitario. Pero si en las obras de Dick la búsqueda de la realidad, por así decir, “verdadera” ocupa un lugar central, esa realidad, si alguna vez fue real, ya no existe más, por lo que lo único que queda es una guerra de realidades subjetivas. La búsqueda de *la* realidad se ve entonces reemplazada por la búsqueda de *una* realidad, una realidad

125 Las definiciones sobre Lethem corresponden respectivamente a Cardwell (2003), Brown (2007) y Kelleghan (1998).

126 Citado como *AM* a partir de aquí.

interna, y de la propia identidad.

Cuando la novela comienza, el protagonista se llama Chaos (Caos) y vive en un pueblo llamado Hatfork en un futuro post guerra nuclear, al margen de todo, en un cine abandonado en el que ordenó las letras de la cartelera para que deletreen su nombre una y otra vez: CHAOs, cHAOs, ChAoS... (*AM*: 3). Un escenario de individualidad máxima, en el que el único nexo lo constituye la dominación de Kellog, un líder absoluto en la tradición dickiana, capaz de afectar la mente de las personas, hacer que sueñen lo que él sueña y hasta cambiar los nombres de todo (*AM*: 9). Desde allí, de lo que se tratará es de una reconstrucción del protagonista de su propia identidad, algo que se realizará de manera paralela a la reconstitución de lazos sociales y efectivos. El carácter inseparable de una y otra operación se hace evidente hasta en el nombre de quien será su acompañante, la adolescente Melinda Self (*AM*: 12), cuyo apellido significa “yo”, “ego”, en inglés.

Como en las novelas de Dick analizadas con anterioridad, el protagonista irá chocando con descubrimientos sucesivos relativos a la realidad, siendo el primero de estos la revelación de que las bombas nucleares nunca cayeron por parte de Kellog (*AM*: 24). Chaos se escapará con Melinda, pasando por una serie de situaciones y lugares siempre dominados por algún personaje de poder casi absoluto, tal y como sucedía en las obras de Dick. Esto lo llevará a su ciudad de origen, San Francisco, en busca de las personas importantes en su vida de antes del desastre: su pareja Gwen y su amigo Cale. Sin embargo, ellos ya no existen, o sólo de manera parcial e incompleta: Cale en forma de droga intravenosa, Gwen como construcción del mismo Cale a partir de los recuerdos de Everett —el nombre original del personaje principal (*AM*: 143-148).

Conforme avanza el relato, la posición del protagonista con respecto a la realidad o a su imagen de ella irá cambiando. Si al principio sentir que Kellog hace “agujeros en [su] realidad” (*AM*: 25) es lo que dispara su ira y lo hace escapar, eso va dejando de tener importancia. Ya en San Francisco, Ilford (otro de los seres poderosos capaces de afectar la realidad a través de sus sueños, como él mismo) le revela que es imposible que haya estado en Hatfork cinco años, ya que los “cambios” (la fragmentación de lo real) sucedieron hace solo dos. Everett decide que estos nuevos agujeros en su realidad carecen de importancia, en la medida en que esos cinco años ya son parte de él, “un miembro”, y le sucedieron a alguien —un alguien que era él—,

en algún lado (*AM*: 150-151). La existencia misma de una realidad exterior al individuo se va poniendo en duda; no sólo su existencia, sino incluso la importancia de si existe o no. La identidad entendida como verdad íntima, va reemplazando a la idea de una realidad concreta como marco de referencia. Eso es lo que Chaos/Everett Moon va aceptando, y en rechazo a lo cual se había refugiado en Hatford. Por otro lado, esa aceptación lo lleva a otra: la de su propio poder. En la misma charla, Ilford le dice que no es consciente de sus habilidades, y Everett le contesta que preferiría seguir así, con tal de no convertirse en otro Kellog, capaz de moldear la realidad a su antojo (*AM*:153). Poco a poco, Everett va reconociendo que no hay vuelta atrás, que él ya no es quien era, que la Gwen a la que le da acceso la droga Cale no es sino un fantasma, un dejo de la verdadera (*AM*:176). Y que no es recuperando sus recuerdos como volverá a ser quien era, ya que uno es, como le dice otro personaje, lo que uno hace, aquello en lo que uno se transforma (*AM*: 185). Y parte de él ya es Chaos, algo que la Gwen reconstruida con sus recuerdos nunca podrá aceptar. Chaos/Everett le dice que ahora todo es falso, pero que algunas cosas falsas también son importantes porque definen a una persona (*AM*:195).

La naturaleza exacta del desastre causante de la fragmentación de la realidad nunca se conocerá. Este mantenimiento de una incógnita ontológica también es habitual en las novelas de Dick; la gran diferencia es que en el caso que nos ocupa este hecho termina por carecer de importancia. Esta diferencia también es señalada por Umberto Rossi (2002: 21):

If we compare *Amnesia Moon* with Dick's sf novels based on faked, delusional, or collapsing realities, we immediately notice that even when Dick's texts are at their most delirious, visionary, and psychedelic, his literary game makes sense only if there is a reality somewhere. [...] there must be a distinction between fake and real.

La única verdad importante, y lo único que Chaos/Everett puede y va a descubrir, es la verdad individual. El descubrimiento tiene lugar dentro del mundo creado por la droga de Cale, un Hatfork recreado por el mismo Chaos (*AM*: 200). Allí, una representación de Kellog le explica que él siempre vivió en una *Finite Subjective Reality*¹²⁷ o FSR (Realidad Subjetiva Finita), en un mundo propio, desde que la realidad se quebró. Cuando Chaos se queja de ni siquiera recordar a sus padres, Kellog le dice que ya tiene treinta años y que le corresponde más bien crear su propia

¹²⁷ En un guiño evidente a la ficción de Dick.

familia. Va quedando claro que no hay recuperación posible del mundo anterior al “desastre”, y que sólo se puede construir algo nuevo a partir de sí mismo, pero teniendo en cuenta a los demás. Para salvarse (recuperarse, reconstruirse), Everett/Chaos tiene que salvar a los demás, liberándolos de la influencia de quienes están a cargo. A él lo salva de alguna manera Melinda, que aparece en persona y no como construcción en su recreación de Hatfork. No hay héroes providenciales en la novela de Lethem, la salvación es mutua y conjunta. Agreguemos que, en esa aceptación de la pérdida definitiva de una realidad monolítica, el universo de la novela se muestra como un mundo en estado de virtualidad.

El rol de Chaos/Everett como liberador comienza con Billy, un antiguo amigo prisionero de su recuerdo de Cale, al que envía a otra de las realidades a luchar contra una invasión alienígena (*AM*: 214). Aunque puede ser falsa, esta realidad al menos le da la posibilidad de ser útil. Luego el protagonista libera también a Edie y a sus hijos, a quienes había conocido en su viaje a San Francisco y con quienes había dejado a Melinda. Con todos ellos construirá la familia de la que le hablaba el pseudo-Kellog en su reconstrucción de Hatfork (quien, por otro lado, no era sino una creación del propio Everett-Chaos). El personaje principal se enfrenta entonces con uno de los “soñadores” que controlan Vacaville —el pueblo de Edie—, pero no recurriendo a sus propios poderes para afectar la realidad sino como un hombre común, influenciado por los poderes de los soñadores. Es entonces, súbita e inmensamente obeso¹²⁸, que Everett se enfrenta con Cooley (otro pretendiente de Edie y parte del gobierno del pueblo) y lo hace huir demostrándole que no le tiene miedo (*AM*: 235-238). Más tarde, a la noche (*AM*: 240-244), usa por primera vez sus poderes de manera consciente en medio de sus sueños y traslada a Ilford y Cooley a un laberinto en las afueras de Vacaville, pero se hace a sí mismo intangible para asegurarse de no hacerles daño. Además, la representación de Kellog, también presente, le dice que sólo se quedarán ahí si él lo desea. Pero no es el caso: lo único que le importa es irse con Edie, los niños y Melinda. Y es que la familia, concluye Kellog, es el mejor tipo de Realidad Subjetiva Finita (*AM*: 235-238). La transformación de Everett se completa justo al final (*AM*: 245-247): cuando despierta, Edie y los niños recuperaron su forma normal, pero él olvida hacer lo mismo consigo mismo; el viaje desde el

¹²⁸ Los amos de Vacaville hacen que todo el mundo se vea deforme menos ellos, como una forma de evidenciar al máximo su supuesta superioridad.

egotismo más absoluto hacia la empatía llega así a su fin. Y Edie le dice por qué él nunca creará “mundos monstruosos”: porque deja entrar a otros en sus sueños. Su mundo no es un mundo solipsista.

Las localidades/realidades atravesadas por Chaos y Melinda en su periplo hacia San Francisco son en apariencia muy distintas. Little America-Hatfork viven en una pesadilla postnuclear de hambre constante y restos de comida enlatada, y su jefe es un obeso milenarista obsesionado con una nueva era (obsesión que transmite en sus sueños). White Walnut (*AM*: 39) vive sumergida en una constante niebla verde, supuestamente como resultado de un “trauma bioquímico”, con excepción de las autoridades; la jefa local es una anciana en silla de ruedas que hace que todos sueñen con la niebla verde, según ella para para que no enloquezcan. Los Ángeles ha sufrido una invasión de extraterrestres telépatas que esclavizan a la población y obligan a los sobrevivientes a vivir constantemente en aeronaves en movimiento para escapar a su influencia (*AM*: 178). Vacaville es una especie de país en miniatura, con presidente y todo, donde la posición de las personas está supuestamente determinada por un “test de suerte” (*AM*: 106). Como señala Rossi (2002: 23), Vacaville evoca *The Game Players of Titan*, otra novela de Philip K. Dick (1963) que describe una sociedad basada en la suerte. En San Francisco, Ilford Hotchkiss mantiene su vida lujosa convirtiendo a las personas en cosas (*AM*: 218). Pero más importante que sus diferencias es lo que tienen en común: en todos los casos, los lazos humanos están reducidos a su mínima expresión, privilegiando la mera supervivencia del individuo o, a lo sumo, el (magro) bienestar de la célula familiar. En contraposición, los personajes retratados de manera más positiva (Everett, Melinda, Edie) se caracterizan por la capacidad de ir hacia el otro, de preocuparse de algo más que de sí mismos. Así, es el miedo de que los padres de Melinda se la coman, debido al hambre y al parecido de la chica con un animal, lo que impulsa a Chaos a llevársela con él (*AM*: 12). Melinda es uno de los mutantes de Hatfork y está completamente cubierta de pelo.

De todas las realidades, la que se describe con mayores pormenores (y número de páginas) es Vacaville, que aparece como el epítome de los rasgos negativos que comparten las diferentes ciudades visitadas. En el primer capítulo que se le dedica, tal y como sucedía en *A Maze of Death*, hay un cambio de punto de vista (centrado ahora en Edie); este foco “interior” a la nueva realidad presentada permite que el lector la conozca rápidamente. Así, nos enteramos que miércoles y sábados son “día de

mudanza”, aquellos en los que los habitantes cambian de casa de manera supuestamente aleatoria, y que hay una forma de estricto control social mutuo según la cual cualquier ciudadano puede –e incluso debe, ya que hay una cuota mínima de boletas a entregar (*AM*: 80)– multar a otro si comete cualquiera de una larguísima serie de infracciones posibles, entre ellas atrasarse en la mudanza. La presencia humana se vuelve así una amenaza, al punto tal de que Edie está contenta de que su nueva casa esté en una zona alejada (*AM*: 91). La acumulación de infracciones puede llevar a la persona en cuestión a un “campo de mala suerte”, ya que la suerte hace las veces (otra vez, supuestamente) de principio ordenador de la sociedad (*AM*: 75-76). Por otro lado, y tal y como lo explicita la narración, el “sistema” desalienta los lazos de amistad, al punto tal que vecinos y conocidos casi nunca se dicen los nombres (*AM*: 77-78). Además, lejos de la supuesta igualdad que un sistema basado en la suerte permitiría suponer, los miembros del Gobierno se mudan a las mejores casas, estableciendo de hecho un sistema de castas. Como explica el hijo menor de Edie a Melinda, no es el caso de su madre, que además “siempre tiene que trabajar en alguna tienda estúpida” (*AM*: 91). Por otro lado, el primer encuentro de Edie y su familia con Chaos y Melinda se produce de manera relativamente brusca: los encuentran comiendo en la cocina de la casa a la que acaban de mudarse. Pero eso da ocasión de poner de manifiesto el carácter empático de Edie: en vez de echarlos directamente, les propone usar la ducha y termina invitándolos a dormir allí (*AM*: 80-85). Incluso asume rápidamente un rol maternal con Melinda, ayudándola cuando menstrúa por primera vez.

Cuando Everett/Chaos vuelve a Vacaville (*AM*: 220) luego de haber estado en San Francisco, las cosas han cambiado. La gente común ya no sólo vive con menos lujo, sino que todos presentan algún tipo de problema físico que afecta su apariencia, desde manchas en el rostro hasta dificultades para moverse que requieren el uso de aparatosa ortopedia, pasando por el enanismo proporcionado en el caso de Edie (*AM*: 222) y la obesidad morbosa en el de Everett. El pasaje anterior de Chaos por el pueblo perturbó tanto a las autoridades –especialmente a Cooley, que está enamorado de Edie– que la diferencia en su calidad de vida con respecto al resto de la población ya no les alcanza, y necesitan marcar su superioridad estigmatizando físicamente al resto de la población. Cooley incluso aprovecha esto para lograr estar con Edie, haciendo que sólo recupere su aspecto habitual al tener sexo con él (*AM*: 232-238).

Lo único que logra vencer el embrujo de las “estrellas del Gobierno” es el deseo de Everett de proteger a su familia de adopción, cuya confianza lo fortalece y le permite mostrar a Cooley tal cual es, un personaje patético que necesitó afeitar a toda la población para quedarse con la mujer que le gustaba.

Amnesia Moon presenta diversos puntos de comparación con la obra dickiana. Por un lado, los guiños o referencias a novelas como *Eye in the Sky*, *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* o *Ubik*, con sus realidades alternativas sucesivas, la presencia de drogas que abren universos virtuales y la búsqueda (al menos al principio) de la realidad “auténtica”. Por otro lado, la caracterización de la empatía como rasgo esencial positivo de los protagonistas y la presencia de antagonistas tiránicos que impiden la autodeterminación de los personajes. Pero, como se dijo antes, la novela no se enfoca (o deja rápidamente de hacerlo) en la búsqueda de la realidad “verdadera”, ya que se postula esa construcción como una entelequia. Efectivamente, el foco del relato está desplazado de las consideraciones ontológicas, que proporcionan más bien un trasfondo para la exploración de otras cuestiones recurrentes en la obra de Lethem, como el carácter esencial de las relaciones humanas en la construcción y evolución del personaje. Ambos elementos están presentes en las novelas analizadas de Dick, pero su importancia no es la misma. Ya Peacock (2007: 97) señala un aspecto de *coming-of-age novel* (*Bildungsroman* o novela de formación) en las novelas de Lethem, que también puede aplicarse, como se ha visto, a *Amnesia Moon*. Esta característica permite ubicar la novela en una categoría introducida en la primera parte de este trabajo en el punto 6.2: el *slipstream*. Es que los textos *slipstream*, escribe Pawel Frelik (2011) en su artículo sobre las relaciones y límites entre esa forma literaria y la ciencia ficción, se caracterizan por un grado de “fantástico” (en el sentido poco preciso, que ya se ha criticado en Rosemary Jackson, de relato que se aleja de la mimesis y que puede abarcar a toda la ficción distanciada) integrado en una narrativa cuyo foco y carácter general pueden no tener nada que ver con la agenda más típica de la ciencia ficción. ¿La eventual pertenencia de *Amnesia Moon* al *slipstream* le quita pertinencia para el presente estudio? Muy al contrario. Por un lado, muestra el impacto de la ciencia ficción ontológica en obras literarias que exceden los límites del género. Por el otro, da otra prueba más de cómo la presencia de la duda ontológica (que desaparece relativamente pronto de la novela de Lethem) es un factor efectivamente útil para establecer clasificaciones entre diferentes tipos de ficción distanciada.

metafórica: Tamerlán, el empresario que contrata a Félix, se refiere a su edificio como “una mera prolongación multiplicada de mi propio cuerpo (LI: 31).

Las nuevas tecnologías también tienen su lugar en la novela, pero su representación está lejos de la perfección aséptica que podían tener en *Neuromancer*, la novela de William Gibson a la que nos referimos con anterioridad. Por otro lado, Tanto la novela de Gamerro como la de Paz Soldán suceden en un contexto postdictatorial, en el que los miembros del régimen militar se han camuflado en nuevas posiciones. El antiguo superior de Félix ocupa ahora un cargo en un organismo del Gobierno que planea la reconquista de las islas por otros medios; en *El delirio...*, el otrora dictador se metamorfoseó en gobernante electo. La distopía propia del *cyberpunk* se presenta en estas obras bajo la óptica del neoliberalismo reinante (y de los regímenes que lo aplicaban) en la Latinoamérica postdictatorial.

Uno de los encargos que recibe Felipe Félix, de parte de quien fuera su superior en el ejército, es la creación de un juego de computadora en el que los argentinos ganen la guerra. Lo virtual, aquello que posee las cualidades de lo real sin serlo, permite, como sucedía en *Neuromancer*, mejorar o corregir lo real, sólo que los medios para hacerlo son infinitamente más humildes en la novela de Gamerro: un juego creado sobre la base de un programa norteamericano robado y una maqueta de un pueblo de las islas poco después del desembarco argentino. Estas simulaciones llegan a reemplazar, en la valoración de sus propietarios, al objeto o evento que imitan y corrigen: Verraco, el antiguo superior de Félix, llora como un niño cuando empieza a perder en el juego, mientras Ignacio, el creador de la maqueta que supuestamente debe servir a la reconquista de las islas, se apega a su creación como a las islas mismas.

Al igual que el protagonista de *Neuromancer*, el hacker de *Las Islas* desprecia su existencia carnal: la perfección y el rendimiento sin fin de las máquinas le causan envidia. Pero mientras a Case le alcanza con sumergirse en la Matriz para superar su carnalidad, Félix es víctima de su carácter de pobre organismo biológico. La escena en la que va más allá de sus fuerzas para terminar el juego, llegando incluso a taparse la boca con cinta adhesiva para no vomitar (LI: 102), es una descripción extremadamente gráfica de los límites de la existencia física. El periplo del personaje, del que la peripecia descrita es una etapa, termina enfrentándolo con la inevitabilidad de su existencia corpórea. Esta epifanía se presenta a través de dos experiencias

contrapuestas. La primera es la tortura a la que lo someten el hijo de su empleador y Canal, un siniestro psicoanalista mezcla de Freud, Nietzsche y el doctor Mengele, que le inyectan una droga que le hace experimentar dolor ante todos los procesos de su organismo (*LI*: 533-540). La segunda es un *trip* de éxtasis (*LI*: 589-594), que funciona como perfecto contrario de la experiencia anterior. La tortura y la droga se muestran como una transición del infierno al paraíso en un viaje exploratorio de la morada definitiva del personaje: su propio cuerpo. Como Case, Félix termina aceptando su existencia carnal.

Si el estudio de la novela de Gamero gana en profundidad haciendo una comparación, por mínima que sea, con la trilogía de Gibson, una referencia inevitable para la figura literaria del hacker, esta operación es todavía más necesaria en el caso de la novela de Paz Soldán, que tiene una relación más profunda con el *cyberpunk* y con el fenómeno de la virtualización. Juan Ignacio Muñoz Zapata (2009: 4) no incluye *El delirio de Turing* en el “cyberpunk latinoamericano” porque establece una distinción entre esta corriente y la “literatura realista postmoderna”, de la que la novela de Paz Soldán formaría parte, en la que las referencias culturales (en este caso al *cyberpunk*) sólo aparecen como guiños intertextuales. De todas formas, Muñoz Zapata constata también que la novela ha sido analizada en clave “posthumanista y *cyborg*”, en línea con la literatura *cyberpunk*, por ejemplo por J. Andrew Brown (2006). Este autor (Brown 2006: 116-117) escribe que, en el contexto de un mundo cada vez más computarizado, el hacker se transforma en una especie de mago que dispone de conocimientos inaccesibles para el conjunto de los mortales. Este énfasis en las habilidades tecnológicas y en las identidades encriptadas, continúa Brown, disocia la persona de su cuerpo; la habilidad del hacker para robar códigos lo hace representar el proceso de identificación entre códigos e identidad, entre los cuerpos y los caracteres que se usan para hacer referencia a ellos.

Cabe señalar también, con respecto a los protagonistas, que los hackers de *Neuromancer* y *Las Islas* tienen mucho del detective del policial negro. Para Nobuo Kamioka (1998: 64), la estructura de policial negro de *Neuromancer* y las otras dos novelas de la trilogía se relaciona con la mirada acítica de Gibson con respecto a ideologías dominantes en Norteamérica, como el individualismo y el espíritu de frontera. Elsa Drucaroff (2006), por su parte, designa el policial negro como principio constructivo de la novela de Gamero. *El delirio...* nos presenta sobre todo

ciberactivistas o “hacktivistas”¹³⁰. Uno de los protagonistas de la novela, conocido sólo por su seudónimo, es Kandinsky, líder de la Resistencia, que no es otra cosa sino un grupo de hackers revolucionarios. En *El delirio...* el mundo virtual, un espacio comercial denominado Playground, no funciona como alternativa al mundo real o material sino que está intrínsecamente ligado a él. Las mismas fuerzas los dominan (las de un capitalismo extremo), y la acción en uno no implica un retiro del otro; por el contrario, una acción rebelde contra las autoridades del mundo real puede empezar en el mundo virtual. Kandinsky actúa sobre el Playground para conseguir una reacción en el mundo material. En la novela de Paz Soldán no hay una separación estricta entre ambos mundos, que se han convertido en espacios de una misma dominación, y rebelarse en uno puede llevar a rebelarse en el otro. En ese orden de cosas, Muñoz Zapata (2009: iv) plantea la temática de la resistencia a la dominación, especialmente a la generada por la globalización cultural, como central en el *cyberpunk* latinoamericano.

En *El delirio...* lo posthumano aparece también representado por Albert, un antiguo nazi ya delirante y moribundo que se piensa a sí mismo en términos que remiten a lo posthumano o a lo cyborg, según sostiene Claire Taylor (2010: 25). Albert es el mentor de Miguel Sáenz, el criptógrafo apodado Turing y padre de Flavia, uno de los hackers protagonistas. En un monólogo interno en su lecho de enfermo, el anciano se autodefine a través de afirmaciones contradictorias: “Nací... Hace. Muy. Poco//. Nunca nací... No tengo memoria de un principio. Soy algo que ocurre. Que siempre esta ocurriendo... Que siempre ocurrirá” (DT: 31). Esto daría la imagen de un ser no biológico, que nunca nació. Sus acciones remiten constantemente al proceso de deshumanización: Albert (DT: 31) dice que el apodo de Turing no se refiere a su célebre colega sino a la máquina que éste creó. Páez queda reducido a su habilidad profesional, que además fue utilizada para fraguar un ataque y conseguir una excusa para eliminar opositores a la dictadura. Por otro lado, como señala Brown (2006: 119) la vinculación con lo posthumano en la novela de Paz Soldán abarca también su expresión literaria. Albert dice sobre mismo: “Soy una hormiga eléctrica”, en referencia directa a un cuento de Dick, “The Electric Ant”. En un artículo posterior, Brown (2007: 478) se expone sobre otras referencias a la obra de Dick, principalmente *Do Androids Dream with Electric Sheep?* (1968), y a su archiconocida

130 Paz Soldán opta por la denominación, un tanto redundante, de “ciberhacktivistas”.

adaptación cinematográfica *Blade Runner* (Ridley Scott.: 1984). Las menciones aparecen principalmente dentro del Playground, el mundo virtual: el bar en el que se reúnen los avatares de algunos personajes se llama “La oveja electrónica”, mientras que el pseudónimo de uno de los personajes es “Ridley”.

Tanto las novelas de Paz Soldán y Gamerro como la Trilogía del Ensanche ponen en escena la virtualización. No obstante, una diferencia importante entre la obra de Gibson y las de autores latinoamericanos mencionados es la forma en que aparece connotado uno de los fenómenos relacionados con dicha virtualidad, esto es, la posthumanidad. Y es que si la intersección entre lo corporal y lo tecnológico aparece en las novelas de Gibson como una forma de liberación (sobre todo en las dos últimas partes de la trilogía), en *Las islas* y *El delirio de Turing* sucede lo contrario. La intersección de lo artificial con lo humano se muestra en el libro de Gamerro o como consecuencia del trauma (el pedazo de casco en la cabeza del protagonista, el tacto eléctrico de la piel de su amante que se revela ser rastro de las torturas que sufrió cuando fue detenida ilegalmente durante la dictadura) o como funcional a la dominación y al control. Es el caso del edificio de Tamerlán, que está diseñado para que su dueño pueda ver todos los pisos y todas las oficinas (LI: 32). De manera similar, y como lo expresa J. Andrew Brown (2010: 132) en *Cyborgs in Latin America*, en la obra de Paz Soldán identidad posthumana y opresión dictatorial se encuentran relacionadas, como lo prueban los ejemplos mencionados más arriba.

Las Islas y *El delirio de Turing* —y lo mismo vale para la trilogía de Gibson— ilustran un antes y después (o más bien un durante y un después) de la virtualización. Más allá de que la novela de Gamerro sea ocho años posterior (o tal vez por eso, teniendo en cuenta que los cambios relacionados con lo tecnológico se extienden del centro a la periferia y no ocurren de manera absolutamente sincrónica), el momento transicional representado es el mismo que en *Neuromancer*. Aun cuando Case vive en un futuro indeterminado pero cercano y Félix en una Argentina de 1992, ambos hackers pertenecen de alguna manera a la misma generación, lo que se evidencia en su aceptación final de su pertenencia al mundo de la carne. En *El delirio de Turing*, en cambio, lo virtual ya ha llegado para quedarse, y los personajes se mueven casi indistintamente entre el mundo virtual y el material. Como en *Las Islas*, el cuerpo del hacker en *El delirio...* es un cuerpo martirizado por la devoción a lo virtual: el uso intensivo de las computadoras hace que Kandinsky desarrolle el síndrome del túnel

carpiano, una enfermedad que suele aquejar a los programadores. El síndrome se manifiesta en Kandinsky bajo la forma de dolorosos movimientos compulsivos de la mano izquierda en un tecleo continuo, como denotando que el uso de la computadora se convierte en Kandinsky en una segunda naturaleza, aunque artificial y que el cuerpo rechaza. Pero a diferencia de lo que sucede en la obra de Gamerro, la novela de Paz Soldán postula la posibilidad de un equilibrio, al menos momentáneo. El final marca el regreso de Kandinsky, ya operado de la mano, a la casa familiar, que había abandonado al comienzo de su carrera como hacker. Esta vuelta a la sangre (la familia), al rango de entidad de carne y hueso, no implica un abandono definitivo de lo virtual: la novela termina con el personaje decidiendo el nombre del nuevo grupo de hackers revolucionarios que piensa fundar (Paz Soldán, 346). Kandinsky se nos muestra como un claro arquetipo del posthumano, habitante tanto del mundo material como del virtual. Aunque ambos mundos aparezcan menos fusionados que en la trilogía de Gibson, su imbricación no es por eso menos irreversible. Así, la novela postula la acción en el mundo virtual como una opción eficaz para transformar el mundo material, que deja de ser sinónimo de “real”.

No podemos terminar el apartado sin mencionar *Ygdrasil*, del chileno Jorge Baradit (2010)¹³¹, que tiene numerosos puntos de contacto con la Trilogía del Ensanche. Como las novelas de Gibson, el relato sucede en un futuro en el que las grandes corporaciones tienen un rol principal, y en el que virtual y concreto están íntimamente relacionados. De manera similar a lo que sucedía en *Neuromancer*, se pone en escena un vasto complot para transformar el ciberespacio (el proyecto Ygdrasil que da título a la novela), sólo que a una escala aún mayor, ya que el propósito es reemplazar a Dios mismo. Como en *Count Zero* y *Mona Lisa Overdrive*, la omnipresencia de la tecnología se combina con entidades y seres de mitologías ajenas a la cosmología judeocristiana. Es el caso del Ygdrasil del título (el árbol de la vida en la mitología nórdica) y el del Imbunche. En la mitología *mapundungún* (mapuche), el imbunche es un niño raptado y deformado por brujos para convertirlo en guardián de sus tesoros. Macarena Areco (2010: 843) señala la importancia de la figura del imbunche en la tradición literaria chilena. El carácter globalizado del mundo de la novela, que sucede en México y tiene una protagonista chilena, atraviesa los diferentes niveles de existencia.

131 Se utilizará Y para las citas.

Por otro lado, como ocurría al final de *Mona Lisa Overdrive*, en la novela de Baradit la realidad trasciende y excede lo concreto, en una escala de valores que también recuerda al gnosticismo. Mariana, la protagonista, tiene una experiencia mística en una caverna, luego de lo cual una entidad le dice que fue más real que la conversación que están teniendo en el mundo concreto (Y: 58). La gran diferencia, como en las dos novelas recién analizadas, es que el mundo posthumano y virtualizado que se retrata es un universo de dominación, donde los individuos son meros peones de un juego que los supera completamente y en el que sólo pueden perder. “En el futuro descrito por el novelista chileno”, escribe Macarena Areco (2010: 839), “la cibernética y la informática tienen como resultado el control absoluto de los personajes”. Además, una singularidad de la novela con respecto a la obras de Dickson y de Dick analizadas es la imposibilidad de confundir los diferentes planos de la existencia, concreto, virtual y espiritual (la novela nunca pone en escena confusión alguna al respecto por parte de los personajes). Si, como escribe Muñoz Zapata (2009: 140), el relato recurre a los “juegos de la noción de realidad” de Dick, según la expresión de Sterling, modificando constantemente el marco de hechos que se pretenden estables y reales, la duda de los personajes no llega al nivel ontológico sino el epistemológico. Los personajes saben que hay diferentes niveles de existencia, y saben cada vez en cuál de ellos se encuentran. Pueden no saber quién maneja los hilos, pero eso tiene más que ver con la puesta en escena de teorías del complot que con posibles dudas sobre la naturaleza del mundo, que se conoce.

El mundo posthumano y virtualizado de la novela de Baradit es bien diferente del que construyen los relatos de Dick en los que lo virtual es sinónimo de ilusión y lo concreto de realidad. Sin embargo, también se distingue de las obras de Gibson en las que las realidades digitales permiten dejar atrás la cárcel del cuerpo. Lo que sucede es que en el universo sin esperanzas que se nos muestra no hay liberación posible. En una lectura interesante, Macarena Areco (2010: 840) escribe que *Ygdrasil* literaliza la fragmentación del sujeto postmoderno, ya que pone en escena la fragmentación concreta, es decir el desmembramiento de los cuerpos de los personajes. Mariana, la protagonista, es un fruto del desmembramiento, ya que es hija de una “perra”, una mujer reducida al estatus de esclava sexual mediante un proceso horroroso de mutilación (Y: 43-44). Ella misma es desmembrada al comienzo de la novela en medio de un ritual sangriento (Y: 29), para luego ser revivida. Pero no hay liberación

duradera posible en el relato. Mariana termina también mutilada y transformada en parte de una maquinaria, la “joya del Ygdrasil”, definitivamente convertida en una pieza más del gigantesco complot para reemplazar a Dios por un golem monstruoso (Y: 265). Nada más lejos, entonces, de la afirmación de la autodeterminación del individuo presente en las novelas del espacio anglófono analizadas antes.

Donde yo no estaba, de Marcelo Cohen (2006)¹³², resalta entre las obras analizadas, más allá de las singularidades del mundo construido, no por los eventos narrados (al igual que en las otras obras estudiadas, suceden hecho de importancia para el universo de ficción, como es un vacío de poder político que debe ser cubierto a como dé lugar) sino por el foco de la narración. En efecto, la historia se centra menos en las cosas que están en juego para el mundo construido que en las vivencias de su protagonista, en un relato que podría ser heroico pero que relega lo épico a un segundo plano. La novela se desarrolla en el mundo del Delta Panorámico, que Cohen había comenzado a crear en su libro anterior, *Los acuáticos* (2001). El Delta Panorámico, sin ser explícitamente una versión futura de nuestro mundo, presenta numerosos rasgos que se presentan como una extrapolación evidente de características de nuestra sociedad actual a diversos niveles: tecnológico, político, social y religioso, o como una especulación sobre su desarrollo. Y uno de los elementos de la construcción del mundo de ficción que ubican la novela de Cohen en el terreno de la ciencia ficción es la Panconciencia¹³³, la conciencia compartida de los habitantes de ese mundo, que cumple importantes funciones de control social y actúa en muchos aspectos como una droga escapista.

La primera “visita” a la Panconciencia que se nos narra tiene lugar relativamente pronto en la novela y nos es presentada con lujo de detalles:

Mi cerebro había olvidado esta adicción, persuadido de que era anticuada, pero la Pan se ha puesto de moda otra vez [...]. De inmediato, aunque con los ojos abiertos, me encontré derivando en las cuatro dimensiones de una claridad glauca o verdegrís. Por los bulevares abstractos de la posibilidad interior sin otro rumbo que la corazonada. Había un titilar de rayitas. Luego motivos geométricos, diagramas. Se combinaban sensaciones de rojo con acordes musicales menores y olor a amoníaco; o bien texturas heladas de permafrost con penumbra amarillenta. Duró poco. Una presión en el córtex me anunció que se aproximaba algo más concreto. La oscura viscosidad empezó a dividirse en estampas flotantes. Crecía el vocerío de la conciencia universal conjunta. Ya no estaba solo. En unas estructuras giratorias aguardaban formas de pensamiento viables. Con una sacudida brusca me sentí caer en una

132 Se utilizará *DYNE* para las citas.

133 Los dispositivos que compiten o complementan la realidad material, eje de nuestro corpus, pueden ser tecnológicos, químicos o producto de las facultades mentales.

conciencia ajena. Mi visitado estaba inspeccionando los bulones del neumático trasero de un camión cargado de coches; debajo de nuestros ojos aparecía el reborde del cuello de un chubasquero de hule rojo y en nuestra capucha repicaba la lluvia [...]. Ese hombre [...] no iba a enchufarse [...]; por lo tanto no habría retorno. Pero aunque no pudiéramos contactarnos, al resto de conciencia mía que aún estaba en mí la alegraba haber oteado una vida diferente, otra atmósfera, un paisaje invernal y adusto (DYNE: 75).

La descripción siguiente, igualmente detallada, sucede mucho más adelante:

Me enchufé pues a la Panconciencia. Entiendo que haya pasado de moda el uso de esta facultad humana. No es como la risa. Es demasiado accesible. Con una ínfima dosis de voluntad, sentado como estaba, en un santiamén me encontré derivando en las cuatro dimensiones de una claridad glauca. Por los bulevares abstractos de la posibilidad sin otro rumbo que la corazonada. Titilaban rayitas como intenciones. Dejé de percibir nada exterior. Ocurrió la conocida canícula de la razón. Luego motivos geometrizarantes, diagramas y en seguida una combinación de sensaciones de rojo con acordes musicales menores y olor a amoníaco, etc. Todo esto dura muy poco. Luego hubo esa especie de presión en el córtex ventromedial, como una sospecha de que se va a poseer algo más concreto o figurado. Iba creciendo un rumor atenuado, el vocerío de un multiverso interior. Mi historia personal ya no era cosa solitaria. Todo alrededor se perfilaban poliedros giratorios. Era divertido. Pero sin tiempo casi a verla aparecer, caí bruscamente en otra conciencia, la diversión aminoró [...]. Hay en la Panconciencia una indagación del acaso que llega a ser de lo más insulsa (DYNE 381).

La presentación del fenómeno en sí, cuya enorme precisión cumple evidentemente una función de verosimilización, es bastante similar en ambos casos; sus etapas pueden resumirse de la siguiente manera:

- 1) Visión de un paisaje abstracto
- 2) Presión en el córtex que preludia un pasaje a una experiencia más concreta
- 3) “Caída” en una conciencia ajena, que consiste en ver y percibir lo mismo que la persona “contactada”

El procedimiento descrito conjuga elementos presentes en las descripciones de dos tipos de conexiones virtuales que se pueden encontrar en *Neuromancer*, el *simstim* (se experimenta lo mismo que otra persona) y la Matriz (mundo virtual que se percibe de manera abstracta, en forma de figuras geométricas). Por otro lado, ya desde la primera experiencia narrada se describe a la como un “vicio que nos llena de mundos ajenos” (DYNE: 76), señalando su carácter escapista. Este punto de vista también es perceptible en la voz de otro de los personajes, Fusco Maraguane, el fumigador contestatario, cuando fustiga el escapismo de la “Pan”:

[...] nadie quiere asumir que vive en el tiempo; quieren rapidez; puro narcisismo; náusea, irrealdad, alineación, autonomía total; anhelo de satisfacción instantánea y constante... ¡en esta isla de pordioseros! [...] el narciso quiere que el tiempo culmine en una eternidad perfecta; y lo quiere enseguida; por eso la gente se relame con la Panconciencia y se olvida de la materia real, las lombrices de la tierra, las vides (139)¹³⁴.

El narrador transmite críticas similares más adelante en la novela:

El gusto por conectarse a la Pan se desvanece; cede la pasión que según los relatos de mi abuelo había provocado el hallazgo en tiempos de su padre, el furor que causó a los humanos ese turismo mental desarrollado por la especie. [...]. [La Panconciencia] no es útil ni práctica [...]; no es una herramienta; no se puede dirigir a la obtención de resultados específicos; es imprevisible, ingobernable como un viejo vicio. [...] hoy la Panconciencia parece un simple lapsus que vuelve y vuelve (DYNE: 391).

La aparente contradicción temporal (primero se nos dice que la Panconciencia “volvió a ponerse de moda”; luego, que pasó de moda, todo en un lapso de días) no lo es tal si se pone en relación con un rasgo muy importante de la novela, que es el borramiento de las marcas claras del paso del tiempo y de un proceso histórico lineal¹³⁵.

Con respecto a la construcción del universo de ficción, hay otro elemento que no debe dejarse de lado en el análisis, y es la descripción de Isla Múrmora, como dice Fusco Maraguane en su diatriba, como una “isla de pordioseros”, una isla más atrasada que muchas otras. Este carácter “atrasado” es mencionado de manera recurrente a lo largo de la novela. Así Aliano, el narrador, describe la isla como “la retaguardia provinciana del futuro” (DYNE: 285), con una expresión que hace referencia a su atraso, a su posición secundaria y periférica de la isla en el mapa sociopolítico y tecnológico del Delta Panorámico. En términos extradiegéticos, no puede no leerse este “subdesarrollo” de la isla como la codificación de una identidad argentina o latinoamericana, en una apropiación del género “no desterritorializada”¹³⁶. También puede leerse en clave socio-política la idea recurrente de que todo llega tarde a la isla. Un ejemplo de esto es cuando el protagonista descubre con sorpresa que el folletín de “pantallátor” Líber mí que fascina a sus hijos es de la época de Carlos Mench, un escritor de otra isla que murió hace mucho tiempo. Todo lo nuevo en Isla

134 El parlamento recuerda las posiciones de los personajes “realistas” en varias de las obras analizadas.

135. Para un análisis de esta característica, considerada como parte de la construcción de un cronotopo pos-apocalíptico, ver “El postapocalipsis rioplatense de Marcelo Cohen. Una lectura de Donde yo no estaba” (Steimberg 2010).

136 Para un mayor desarrollo de este concepto en esta y otras obras, ver Steimberg 2010 y “El futuro obturado: el cronotopo aislado en la ciencia ficción argentina pos-2001” (Steimberg 2012).

Múrmora ya es viejo en otras partes de Delta, ya se trate de sistemas políticos (la Democracia Gentil), instituciones familiares (el trimonio, matrimonio de a tres), avances tecnológicos y hasta productos culturales de consumo masivo.

En este breve panorama de relatos de autores latinoamericanos donde la construcción de un mundo virtual desempeña un rol importante, terminemos con el relato “Avatar”, de Laura Ponce (2008). El cuento se centra en un juego de realidad virtual adictivo (que requiere al principio el consumo de una droga, un funcionamiento que recuerda la traslación al mundo de la muñeca Perky Pat en *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*), que se vuelve más y más real para los jugadores. El cronotopo es muy similar al de *Neuromancer*: una distopía urbana, en la que el personaje central sobrevive en el ámbito de la criminalidad informática. La diferencia es que la protagonista no es la especialista sino su pareja, mientras que ella cumple un papel menor probando los productos que venderán luego (el juego en este caso). Ese rol de conejillo de Indias la acerca al Bobby de *Count Zero*, que está dando sus primeros pasos como cowboy del ciberespacio. El relato también incluye referencias a lo posthumano, principalmente la mención constante a implantes; por otro lado, el cuerpo mismo entra en contacto directo con la consola de juego, vía una conexión cortical (en el cráneo del jugador). El juego es una fantasía medieval, y el relato enfatiza su realismo incluso por medio de procedimientos tipográficos: “Pasé las siguientes horas explorando ese mundo, enfrentando a sus criaturas, formando un ejército y comandándolo, *viviendo* la vida de mi avatar” (cursiva en el original). El objetivo del juego es la conquista de una ciudad, para lo cual hay que apoderarse de un templo y tomar posesión del trono del último “Gran Rey Sacerdote”, cuya presencia la protagonista percibe de alguna manera. Y en efecto el triunfo se revela ser una trampa: la llave que supuestamente concedía el triunfo final se convierte en una serpiente y la pica. Tal y como sucedía en *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, el mundo virtual funciona como carnada para infectar el mundo concreto o real. Poco después se revela la identidad del agente de esa infección: es el Vasco, la persona que les pasó el juego a la protagonista y su novio. O mejor dicho: la persona física que ellos conocen como el Vasco no es sino un avatar, una personificación, de una entidad de otro tipo: “¿una IA?, ¿un bot?, ¿un nuevo dios?”.

En el cuento de Ponce, como en *Surface Detail*, los cuerpos humanos pueden servir de recipiente para seres de otra naturaleza. Esto invierte la carga real/simulado del

espacio virtual o inmaterial con respecto al concreto. Pero eso no vuelve más real el espacio virtual para la protagonista, que en tanto que nativa del mundo concreto dice no poder abandonarse “a una simulación”, de manera similar a la opción de Case en *Neuromancer*. De todas formas, el mundo virtual se muestra superior al concreto al definírsele pese a todo como un espacio de libertad, como se ve en el último párrafo: “Pensar que una parte de mí puede estar todavía allí, en esa planicie extraordinaria, conduciendo su propia existencia, me ayuda a seguir adelante”. La protagonista reacciona como las copias virtuales de Vauteil en *Surface Detail*, sólo que el espacio virtual juega en la frase citada el rol que tenía el concreto en la novela de Banks.

También como en la novela de Gibson, el relato finaliza con una división del personaje principal en dos versiones, una concreta y una virtual (la protagonista, que nunca más vuelve al juego, se da cuenta sin embargo que los jugadores cada vez más numerosos la reconocen). El cuento termina con una liberación de la Inteligencia artificial/entidad divina, pero que redundará en una colonización o esclavitud del mundo concreto, que se ve cada vez más invadido por el del juego (la serpiente, el emblema del Rey Sacerdote, comienza a aparecer cada vez más, como ocurría con los estigmas de Palmer Eldritch en el relato de Dick). Los numerosos puntos en común del relato de Laura Ponce con ficciones del espacio anglófono sobre lo virtual no deben ocultar la gran diferencia: como en las otras ficciones latinoamericanas analizadas, la virtualización se asocia más a la dominación que a una forma de libertad, acercándose en eso a la desconfianza que evidenciaban los relatos de Dick.

Las novelas analizadas en este capítulo declinan, con mayor o menor énfasis, valores o posicionamientos éticos de ecos dickianos. En *Surface Detail*, la empatía es el parámetro que permite clasificar moralmente de los personajes. En *Amnesia Moon*, la identidad es inseparable de los lazos sociales: se es alguien sólo con respecto a otros. En *Las Islas*, el protagonista vive atormentado por no haber podido salvar a sus compañeros de batallón. Eso lo diferencia de “los hijos de puta”, los verdaderos culpables (los militares de la dictadura y sus cómplices), como le dicen los fantasmas de sus amigos muertos en la alucinación que sigue a su ordalía de drogas a manos del doctor Canal. En *El delirio de Turing*, la recuperación física y la emocional van de la mano: la convalecencia de Kandinsky después de operarse la mano sucede en la casa familiar, que había abandonado. *Ygdrasil* comparte con la ficción dickiana la construcción del antagonista (las grandes corporaciones). En *Donde yo no estaba*, el

periplo del protagonista se ve guiado por eventos de su vida familiar. La preocupación por las personas de su entorno (sus hijos, sus amigos) es lo que guía sus desplazamientos. En “Avatar”, el antagonista también es quien se apropia de la fuerza de trabajo de los personajes, por más que no se lo defina como una corporación.

Otro rasgo dickiano, la fragilidad de los personajes en el mundo en el que viven, se ve acentuado en las obras de Paz Soldán, Baradit, Gamero, Cohen y Ponce. Si el imaginario *cyberpunk* de un mundo dominado por el capitalismo corporativo está muy presente en gran parte de nuestro corpus, el margen de acción del individuo parece ser mucho menor en los relatos latinoamericanos que hemos analizado. Sólo en *El delirio de Turing* la precariedad (especialmente en lo tecnológico) puede llegar a nivelar un poco la desigual pelea de los protagonistas: en las obras restantes, los personajes no tienen la posibilidad de modificar por sí mismos el orden reinante. Si algo se transforma es por peleas internas en la cima del poder. Es lo que sucede en *Las Islas*, donde el poderoso empresario Tamerlán es asesinado por su propio hijo.

Las novelas analizadas en este apartado tienen en común el hecho de tematizar el carácter secundario o periférico del lugar en el que sucede la acción con respecto a la geopolítica y la economía del mundo ficcional. Este rasgo es menos explícito en el cuento de Laura Ponce, si bien también está presente. Los personajes se mueven en un mundo con muchos puntos de comparación con el de la Trilogía del Ensanche y también se dedican a actividades comerciales-tecnológicas en el filo de la legalidad, cuando no fuera de ella. Sin embargo, cumplen una función que está varios peldaños más abajo que la de los personajes de Gibson (sobre todo la protagonista, que juega un rol pasivo y debe testear un nuevo juego). *Las Islas*, *El delirio de Turing* e *Ygdrasil* suceden en países que existen (si bien la ciudad de la novela de Paz Soldán, Río Fugitivo, es ficcional). El cuento de Laura Ponce no precisa la ubicación del relato, pero el apodo del antagonista principal, el Vasco, permite situar la acción en un contexto hispanohablante. *Donde yo no estaba* sucede en un mundo alternativo, pero el carácter periférico de Isla Múrmora es un motivo recurrente. La gran diferencia entre estos ejemplos de globalización del imaginario *cyberpunk* y las obras de Gibson es una posición mucho más negativa frente al *statu quo* dominante en el universo ficcional. Las críticas se centran en el liberalismo salvaje en la mayoría de las obras tratadas y en el carácter postdemocrático del régimen en curso en el mundo de ficción. En la novela de Cohen, el sistema recibe el irónico nombre de “Democracia Gentil”. Por

supuesto, la autodeterminación (sea posible o no) ocupa un lugar central en las preocupaciones de los personajes.

3. Reparición de la duda ontológica en la ficción audiovisual

3.1 *En la pantalla chica: The X-Files (1993-2002)*

En un estudio que, como el presente, abarca un lapso relativamente extenso, es inevitable, como lo hemos venido haciendo, recurrir a caracterizaciones de épocas y momentos históricos. No se puede, por supuesto, pretender resumir todo un período a una sola cualidad monolítica, pero con el paso del tiempo es posible percibir, aunque sea a grandes rasgos y en determinados ámbitos, características que pueden considerarse dominantes de tal o cual período, inclusive si son relativamente recientes, como es el caso de los años noventa del siglo pasado. Por lo pronto, cabe señalar que Frank Kermode, en su célebre libro *The Sense of and Ending*, había argumentado que la profunda necesidad de la humanidad de finales reconocibles convierte fechas arbitrarias como los finales de décadas o de siglos en momentos recargados de significado simbólico (Kermode 1968:7-8). El final del siglo XX, como veremos, no será una excepción.

Roger Luckhurst, en el último capítulo de su libro sobre la ciencia ficción, caracteriza la última década del siglo pasado como una era de cambio acelerado que habría empezado con la caída del Muro de Berlín en 1989, y señala cómo se observa un interés renovado por la obra de Dick, con su énfasis en las transformaciones electrónicas de la identidad, como materia prima para la producción audiovisual (Luckhurst 2005: 220-221, 231-232). Por otro lado, Luckhurst concuerda con Kermode al respecto de la fuerte impronta apocalíptica de los finales de siglo y observa cómo la cercanía del año 2000 provocó un frenesí de predicciones apocalípticas, con la particularidad de que este discurso estuvo teñido de ciencia ficción. Luckhurst menciona como ejemplo los fenómenos de los relatos de secuestro extraterrestre, que ocuparían un rol central en la intriga de *The X-Files*, indicando así una conexión con cierto “espíritu de época” como uno de los motivos del profundo impacto de la serie en el público y la crítica.

Mark Wildermuth (1999), tomando una posición similar a la de Luckhurst, escribe que *The X-Files* se centra en la ansiedad producida por los efectos desconocidos de los inmensos avances científicos y a un posible cambio de paradigma de la ciencia y la epistemología en la cultura postmoderna tardía. Las representaciones de la serie de casos de paranoia real o aparente y de “perturbación de fronteras” (conceptuales), continúa Wildermuth, no dejan solución para la angustia que crean, y apuntan a las

limitaciones de todos los sofisticados sistemas que utilizamos para comprender las complejidades de nuestra época. Sin embargo, Wildermuth no se cierra a la simple interpretación de la serie como avatar postmoderno (que menciona sin tomar partido), que está lejos de ser obvia. En efecto, como explica, la serie no es convencionalmente postmoderna, como lo prueba la búsqueda insistente de los personajes de una verdad elusiva pero existente. Desde este punto de vista, las consideraciones de las complejidades de la escena cultural y científica de fines del siglo XX de la serie podrían explicarse por su pertinencia a otro proceso cultural que ya hemos enunciado aquí; el posthumanismo. En efecto, según Katherine N. Hayles (1990: 266), el posthumanismo puede verse como continuador del postmodernismo: con el lenguaje, el contexto y el tiempo ya desnaturalizados, el paso siguiente sería la desnaturalización de lo humano. De manera similar, la conexión con un cierto “espíritu de época” también es avanzada por William B. Davis en su prefacio a *The Philosophy of the X-Files* (Kowalski 2007: VIII). La serie, escribe Davis, podría ilustrar un cambio en la visión del mundo, haciendo referencia a la explosión de nuevas tecnologías, al avance de la virtualidad y a la proliferación de fuentes de información, con su efecto de debilitar las certitudes sobre verdades monolíticas.

Ahora bien: más allá de su vinculación con lo postmoderno y lo posthumano, la serie no puede entenderse cabalmente sin ponerla en relación con un fenómeno profundamente enraizado en la cultura norteamericana: las teorías conspirativas. Así, diversos autores, entre ellos Davis Brion Davis y Robert S. Levine, sitúan la presencia de las teorías conspirativas ya desde la creación misma del país. Davis (1971:23) se pregunta: “Is it possible that the circumstances of the Revolution conditioned Americans to think of resistance to a dark subversive force as the essential ingredient of their national identity?”. La pregunta es retórica y la respuesta que da el autor es, por supuesto, “sí”. Levine, por su lado, argumenta a lo largo de su libro *Conspiracy and Romance* (1989) que la presencia de fuerzas oscuras en los *romances* (en el sentido inglés del término) norteamericanos del siglo XIX apuntaba a representar/crear una identidad nacional cohesionada.

Peter Knight (2000: 2, 54), por su parte, señala que las teorías conspirativas habrían ganado popularidad en los años 60, especialmente luego del asesinato de Kennedy. *The X-Files* hace de la conspiración un elemento central de su intriga, sumada a elementos de la ciencia ficción y de lo fantástico y lo sobrenatural. La serie,

continúa Knight, evidencia su deuda con la sensibilidad política post años sesenta al volver una y otra vez a la idea de que el Gobierno no sólo oculta información al público norteamericano, sino que además lo traiciona activamente, principalmente a través de experimentos médicos no autorizados llevados a cabo en ciudadanos desprevenidos. El creador del show, Chris Carter, argumenta también a favor de una especie de sintonía entre la serie y la sensibilidad ambiente, al considerar que el estado de ánimo (*spirit*) general del programa se volvió prácticamente el estado de ánimo del país y hasta del mundo, alimentado por un complejo de paranoia creciente y la ausencia de villanos fáciles en un contexto post guerra fría (Lowry 1995: 12). Podría pensarse que esto es válido hasta el nuevo escenario planteado por los atentados del 11 de septiembre de 2001(9/11 en la denominación adoptada en los Estados Unidos para ese acontecimiento). De hecho, la serie no sobrevivió largamente a ese hecho, más allá de filmes esporádicos, dicho esto sin la intención de afirmar causalidades monolíticas.

Otra autora que se expresa de manera similar a Carter es Jan Delasara (2000: 15), quien caracteriza esta “sintonía” como una característica propia de la literatura de terror. En los más de 200 años de desarrollo del género, escribe, en una afirmación de ecos todorovianos, cada nueva versión de la forma literaria habría expresado miedos culturalmente determinados y fuertemente reprimidos. *The X-Files*, desde una posición muy anclada en esta tradición, retrataría la molestia cultural de su época combinando elementos de horror sobrenatural con un miedo y una desconfianza por el poder y al tendencia al secreto institucional, muy propios de los años noventa. De manera aún más específica, Delasara (2000: 137, 141) relaciona *The X-Files* con un género en particular, el gótico. Para ello adopta una visión diacrónica y explica el desarrollo de la forma a partir de la aparición de cuatro tipos sucesivamente dominantes. Los tres primeros, aparecidos entre el fin del siglo XVIII y la mitad del XIX, serían el gótico sobrenatural, el histórico y el gótico explicado, mientras que el último (ambiguo, psicológico o filosófico) habría aparecido al final del período gótico, a principios del siglo XX. Como señala la misma Delasara, estas categorías, con excepción de la de “gótico histórico”, se corresponden con las divisiones propuestas por Todorov para la literatura no mimética: respectivamente, maravilloso (gótico sobrenatural), extraño (gótico explicado) y fantástico (gótico ambiguo). *The Turn of the Screw* funcionaría como ejemplo de este último tipo, que marcaría la entrada del

género del horror moderno y que reflejaría el escepticismo y las ideas sobre el inconsciente propias al siglo XX, además de utilizar técnicas literarias para marcar la subjetividad. Estas características permitirían la producción de textos particularmente abiertos a ser interpretados de diversas formas, como en el caso de la presencia fantasmal en la novela de James. *The X-Files*, agrega Delasara, con su opacidad constante y la torturada psicología de los personajes principales (principalmente el agente Mulder), entraría en esta categoría de relatos, en los que la verdad sobre los hechos aparece de manera sumamente elusiva.

En coincidencia con lo que decíamos arriba, y ya desde su presentación, la búsqueda (difícil) de la verdad se presenta como un eje esencial para la serie. En efecto, la secuencia de títulos se cierra con la frase “The truth is out there”: “La verdad esta allí afuera”. Por ende, hay que encontrarla. Ahora bien: ¿cuál es esa verdad que espera ser descubierta? ¿La verdad sobre qué? El agente Mulder (uno de los dos protagonistas) da una respuesta (no la única) ya a los ’30 del primer capítulo: “This thing [aliens] exists. The Government knows about it. And I got to know what they are protecting”. Mulder está convencido de la existencia de aliens (y de que su hermana fue abducida de niña y que no está simplemente desaparecida). Progresivamente, la serie le va dando la razón en diversas cuestiones, confirmando muchas veces sus hipótesis poco probables (que no imposibles, para los parámetros del mundo de la ficción) sobre los eventos extraños a los que se ven confrontados él y su compañera. En efecto, ya en el segundo capítulo la explicación de Mulder sobre los fenómenos que investigan (aparente presencia de ovnis, amnesia de pilotos militares) pasa por el uso de tecnologías de origen alienígena, una hipótesis que termina verificándose. Así, en los comienzos de la serie hay una búsqueda de una verdad, pero la enunciación no permite la duda: Mulder tiene razón, por mas que él y los otros personajes no terminen de darse cuenta a causa de las oscuras fuerzas (responsables de difusas conspiraciones) a las que se enfrentan.

El rol del otro personaje central, la agente Dana Scully, es en principio el de presentar un contrapeso al excéntrico Mulder y de representar el apego a las hipótesis mas razonables (y finalmente equivocadas). Los estereotipos, digamos, del sujeto inspirado que percibe una verdad esquivada *versus* el racionalista extremo, cerrado a las explicaciones que alejen de lo probabilísticamente esperable. Sin embargo, estos roles se invierten en el capítulo 13, en el que muere el padre de Scully y ésta tiene o cree

tener una visión que le anuncia el fallecimiento (se le aparece su padre). Paralelamente, un condenado a muerte que dice ser psíquico los contacta afirmando tener información sobre un secuestro. Scully tiene tendencia a creerle, mientras que Mulder, que ya lo conoce, no le tiene la menor confianza. Recae entonces en este último la tarea de confrontar las afirmaciones del criminal a la verificación empírica, con la aparente confirmación de que son falsas: el preso tiene un “flash” psíquico de la víctima tocando un pedazo de una prenda de vestir que en realidad no tiene nada que ver con el caso. Sin embargo, cuando los agentes se están yendo el condenado canta la canción que sonó en el entierro del padre de Scully (“Beyond the Sea”, que presta su título al episodio). Al final del capítulo, Scully, ya recuperada del choque emocional causado por la muerte de su padre, vuelve a dudar de la explicación paranormal, retomando su posición más habitual. A diferencia de lo que sucedía en el segundo capítulo, en el que la enunciación tomaba claramente posición con respecto a la explicación de los fenómenos extraños presentados a favor de la postura de Mulder (tecnología alienígena), aquí la naturaleza de los fenómenos supuestamente sobrenaturales se deja en duda, más en la vena del “fantástico puro” que teorizaba Todorov. Esta aparente contradicción se entiende mejor si se profundiza en los dos tipos de capítulos que presentaba la serie.

Los episodios de *The X-Files*, ya desde su primera temporada, pueden dividirse de forma neta, como ha sido ampliamente señalado, entre los paranormales o episodios del “monstruo de la semana” y los vinculados con la masiva conspiración que involucra extraterrestres. *Monster of the week shows*, en la terminología inventada por uno de los directores de la serie, Kim Manners (Delasara 2000: 8). Peter Knight (2000: 216-217) escribe que los episodios del primer tipo tienen en muchos casos lugar en bosques oscuros y pueblos pequeños que remiten a la imaginería gótica. Si bien esto no se verifica de manera absoluta, sí sucede muchas veces, y ese escenario que remite a los orígenes de la literatura fantástica es coherente con el hecho de que es en estos episodios en los que puede llegar a manifestarse la duda fantástica. La enunciación se cuadra sin ambages del lado de los personajes y sobre todo de Mulder, con su fe inquebrantable e intuitiva en una verdad de la que le faltan pruebas tangibles. De hecho, el funcionamiento que Knight (2000: 48) atribuye a cada episodio de la serie se aplica sobre todo al tipo mencionado. En la serie, escribe, una explicación temporaria prosaica es reemplazada por otra más siniestra, y viceversa.

Muchos episodios flotan entre diferentes explicaciones (algunas mundanas, otras paranormales), sin ofrecer realmente una solución definitiva. Así, *The X-Files* ofrece continuamente hipótesis plausibles, sólo para debilitarlas con otras altamente improbables (y frecuentemente conspirativas), y viceversa.

Podríamos agregar que el hecho de que la duda ontológica esté limitada a los capítulos unitarios muestra el carácter híbrido de la serie y la incompatibilidad entre las posiciones ontológicas evidenciadas por uno y otro tipo de episodios: la incertidumbre frente a las leyes que dominan el universo (una duda propia del fantástico clásico) en los episodios del “monstruo de la semana”, frente al convencimiento absoluto de poseer una verdad que una fuerza difusa busca ocultar en los capítulos sobre la gran conspiración. Por supuesto, hay un punto en común, que es lo que construye la coherencia de la serie: en ambos casos, se pone en duda (de manera más o menos taxativa) la visión común o habitual sobre el funcionamiento del mundo, evocando la posibilidad de lo sobrenatural en un caso y postulando la existencia de una conspiración gigantesca en el otro. También puede decirse que ambos tipos de episodios (los estrechamente relacionados con el arco argumental de la serie y los unitarios o *Monster of the Week*) representan dos maneras de manifestar lo mismo: una duda ante el relato oficial. Los capítulos ligados al arco argumental principal enfatizan lo epistemológico (el problema del conocimiento), mientras que los unitarios se centran en lo ontológico (el problema de la naturaleza de lo real). Jan Delasara (2000: 62) se expresa de manera similar al sostener que la serie abreva en formas literarias como la *fantasy*, la ciencia ficción, la literatura gótica, la ficción sobrenatural, la *dark fantasy* (Lovecraft, etc.), el terror y el realismo mágico, que comparten el desviarse de las ideas de sentido común sobre la realidad y sobre lo que se considera normal.

La serie, entonces, tendría como una de sus características la combinación de diversos géneros. Pero esto, lejos de ser algo único de la serie, puede relacionarse también con un rasgo de época que menciona por ejemplo Luckhurst (2005: 239-243) al final de su libro, al ocuparse de la ciencia ficción a fines del siglo XX (y principios del XXI). En efecto, Luckhurst señala una tendencia en la ciencia ficción que resulta útil para nuestro estudio y que enlaza con los orígenes del género: una sensación “ampliamente compartida” de que las fronteras entre géneros están cambiando o incluso disolviéndose. Los límites entre Gótico, *fantasy* y ciencia ficción, continúa este

autor, se fueron haciendo más porosos en las dos últimas décadas del siglo veinte; y así la hibridación se convertiría en el rasgo definitorio de lo que Luckhurst llama “género postfantástico”. Cabe aclarar que, lejos de postular una muerte de lo fantástico, Luckhurst apunta más bien a un reacomodamiento de todas las formas literarias de la ficción distanciada. Y esto se debería a un cierto regreso a las condiciones de escritura que dominaron el surgimiento de la ciencia ficción a finales del siglo XIX, específicamente el surgimiento de un nuevo lectorado y de nuevas publicaciones, posibilidades formales y límites. Por último, Luckhurst aclara que esto no implica negar los cambios radicales en las condiciones de producción y recepción del género en más de 100 años, sino mostrar que siempre ha sido una forma bastarda mixta e híbrida, en un proceso de cambio constante. La ciencia ficción ontológica, podemos agregar nosotros, puede verse como una de las formas de esta evolución.

Para regresar a la eventual presencia de duda ontológica en *The X-Files* (ausente de la línea argumental central, como ya se señaló), la evocación de motivos góticos y la puesta en duda del relato hegemónico sobre el funcionamiento del mundo no son los únicos puntos en común de la serie con los distintos tipos de relatos (fantástico, ciencia ficción dickiana, etc.) evocados en este trabajo: en todos ellos también se hace presente, de una manera o de otra, el deseo o la nostalgia de un mundo orgánico u ordenado. En el caso de la serie, esto se relaciona, como explica Peter Knight (2000: 31, 204), con la idea –dominante en las teorías conspirativas– de que “todo está conectado”. Este principio-guía tendría que ver con el deseo de encontrar un orden en un mundo aparentemente caótico; es decir, con la imposibilidad de aceptar la inexistencia de una fuerza rectora, por muy negativa que sea. Esta interpretación es coherente con lo que avanzábamos más arriba sobre la posición ambigua o compleja de la serie con respecto a la posmodernidad y al mundo más caótico que ésta presupone.

Ni podemos ni tendría sentido, debido a lo extenso de la serie (9 años) y a las propias limitaciones de espacio de este trabajo, hacer referencia a todas y cada uno de las temporadas, sobre todo teniendo en cuenta que muchos de los rasgos mencionados (la división entre tipos de episodios, la búsqueda eterna y no conclusiva de pruebas de la oscura conspiración vinculada con los aliens, la presencia de duda fantástica pero limitada muy principalmente a los episodios en los que se evoca lo sobrenatural, etc.) se mantiene estable. Sí corresponde, en cambio, considerar

brevemente algunos episodios que iluminen particularmente estas características y el funcionamiento de la serie en general. Así, por ejemplo, en el primer episodio de la quinta temporada, “Redux”, Mulder deja de creer en los extraterrestres. En efecto, un agente del Departamento de Defensa, Michael Kritschgau (quien ya les había dicho a él y Scully que todo lo que pensaban sobre los Aliens era falso, luego de lo cual habían descubierto que un supuesto cuerpo alien era un bulo), le revela que la conspiración de los militares para desarrollar armas empezó en 1945, y que la supuesta invasión alien es una tapadera para desviar la atención del público. Si bien esto representa una vuelta de tuerca importante para la serie, no afecta para nada a la construcción general del relato, a su hilo conductor: la creencia de Mulder en una gran conspiración por parte de los grandes poderes (tanto fácticos como institucionales) que perjudica a la gran masa de la población. Y los experimentos secretos e ilegales, continúa Kritschgau, también tienen que ver con la genética. ¿Por qué? Porque de lo que se trata es del control, y del control de los elementos mismos que constituyen la vida: “your DNA, mine, everyone's”. Aquí vemos aparecer, otra vez, el motivo de la oposición autodeterminación/control de una entidad (o un colectivo en este caso) prácticamente todopoderosa que venimos señalando desde el análisis de las obras de Dick. Por supuesto, esta temática también estaba presente en el conjunto de creencias anterior de Mulder (el Sindicato complotando con aliens para someter a la humanidad). De todas formas, y en un giro completamente acorde a la evolución anterior de la serie, se deja entrever que esta revelación es falsa: el Fumador o Cigarette Smoking Man (CSM), uno de los mega-antagonistas de la serie, le dice a uno de sus co-conspiradores que él organizó “todo esto”, que él creó a Mulder. Más claramente aún, en el episodio siguiente (“Redux II”), el CSM dice que lo que Mulder vio (y que lo llevó a creer que los aliens no existen) sólo los favorece a ellos (el Sindicato). Pero, curiosamente, luego le advierte al propio Mulder que lo que le dijo Kritschgau puede ser falso. Esto puede comprenderse si se concibe al CSM como manipulador máximo, como persona que valora el control por sobre todo, y que más que que Mulder (su contrafigura) esté equivocado, quiere que este último no sepa qué creer. Si el saber es control, su opuesto no es saber mal si no no saber; la duda, no una certeza equivocada. Y es en ese lado en el que quiere a Mulder.

De manera general, la quinta temporada reviste especial para nuestro análisis, ya que diversos episodios, como señala Mark Wildermuth (1999), subrayan (de manera

dickiana, agregamos nosotros) el potencial terrorífico de un mundo en el que la realidad exterior puede ser esencialmente una construcción mental o lingüística. Wildermuth también agrega que el episodio parece afirmar que las construcciones que la mente crea para lidiar con el caso y la complejidad pueden ser inadecuadas para describir estructuras que violen las expectativas y las categorías del conocimiento recibidas, debido a su carácter intrínsecamente impredecible. Este punto de vista recuerda la definición de fantástico de Rosalba Campra, con su violación del principio de no contradicción, ya examinado en la parte teórica del presente trabajo.

A continuación, Wildermuth menciona el episodio 19, “Folie à deux”, que ilustraría cómo la serie continúa a explorar la idea ansiógena del universo complejo como producto de la mente. El capítulo cuenta la historia de Gary Lambert, un telemarketer que está convencido de que su jefe, Greg Pincus, es en realidad un monstruo que se nutre de sus trabajadores transformándolos en una suerte de zombis, pero sólo él es capaz de verlo. Todo el mundo, comenzando por los protagonistas, lo toma por loco, hasta que Mulder comienza él también a ver a Pincus como un monstruo, sin que nadie más lo perciba. La visión de la naturaleza monstruosa de Pincus y del carácter de muertos vivientes de sus eventuales víctimas, sea verdad o ilusión, se contagia como si fuera una enfermedad (la locura del título): la última persona afectada (o liberada de la ilusión general, según el punto de vista) es Scully, que luego de descubrir evidencia en un cadáver de que fue atacado por el monstruo empieza a ver ella también al monstruo y a los zombis. Al final del episodio, Scully sólo puede ofrecer como explicación de que se trató de una *folie à deux* (locura compartida), pero sin aclarar a quiénes se refiere: como ella también termina teniendo las visiones/iluminaciones, podría tratarse de ella y de Mulder. Aquí podemos ver claramente la idea dickiana de la realidad como alucinación compartida. El episodio recuerda también “Faith of Our Fathers”, un relato de Dick (2013: 347-378) en el que el protagonista es uno de los pocos en darse cuenta de que el gobernante mundial del régimen comunista dominante (“el “Benefactor Supremo”) es en realidad un monstruo no humano (probablemente Dios) que absorbe la fuerza vital de las personas que se le acercan.

“Field Trip”, el penúltimo capítulo de la sexta temporada, es otro de los episodios en los que los personajes se debaten por separar realidad de ilusión. Como es habitual en la serie, el enigma se plantea ya al comienzo: después de haber regresado de un

paseo en el bosque con su marido, una chica ve cómo las paredes de su ducha parecen chorrear una espesa sustancia amarilla, para luego desaparecer. Por un momento se ve a sí misma todavía en el campo, bajo la lluvia, gritando de horror y cubierta de la sustancia. Luego ella y su esposo se duermen en la cama, y a continuación se ven dos esqueletos al aire libre, en la misma posición en la que ellos se durmieron. La escena siguiente es en el FBI, donde Mulder le dice a Scully que los cuerpos son los de la pareja, y que sólo se perdieron por tres días (lo cual no explica el estado de los cuerpos). Al analizar los esqueletos, Scully encuentra restos de la sustancia amarilla del comienzo del capítulo. Por su lado, Mulder va con su automóvil al lugar donde desaparecieron los cuerpos, y una de las ruedas aplasta unos hongos, que desprenden un polvo, y acto seguido ve al muchacho que murió y lo sigue. En el laboratorio, Scully recibe el análisis de la sustancia amarilla, que resulta ser una encima digestiva vegetal. Con esos elementos ya están dados todas las piezas del enigma: el monstruo que impide ver lo que realmente sucede es un gigantesco hongo que mantiene a sus víctimas en un sueño alucinatorio para poder digerirla (las esporas son el agente alucinógeno).

La estructura del relato recuerda mucho a la de *Ubik*: desde el momento en que sucede el acontecimiento desencadenante (la explosión que causa la entrada en semivida de una parte de los personajes en la novela de Dick, la liberación de las esporas alucinógenas en “Field Trip”), lo real y lo ilusorio queda completamente entrelazado y se hace difícil distinguir uno de otro. Sólo algunas señales (las incoherencias temporales en *Ubik*, la irrupción de la sustancia amarilla en el episodio en cuestión de *The X-Files*) permiten a los atribulados —y cada vez más paranoicos— personajes distinguir que lo que perciben es una ilusión. Por otro lado, también cabe destacar que el episodio literaliza un rasgo recurrente en la dicción dickiana: el carácter dañino del solipsismo para la realidad, de por sí una noción compartida. De hecho, en “Field Trip” dejarse llevar por la ilusión solipsista es literalmente mortal: si uno se deja llevar por la alucinación generada por la ingestión de las esporas muere digerido.

Lo particularmente angustiante del mecanismo es que los personajes están atrapados en su propia mente. En efecto, las alucinaciones que sufren tienen mucho de fantasía compensatoria: la ilusión los conforta en sus creencias o deseos, manteniéndoles ocupados hasta que mueren por efecto de la enzima digestiva. Así, la

alucinación de Mulder involucra un vasto complot que incluye la presencia de aliens, y en la de Scully las muertes se deben a asesinatos rituales, una hipótesis que ella había avanzado al comienzo del episodio y que excluye, fiel a su estilo, cualquier elemento extraño o sobrenatural. Pero los protagonistas se niegan a dejarse llevar por lo que sería un masaje a su ego —Mulder habría encontrado pruebas de la presencia de aliens, Scully habría tenido razón con sus hipótesis realistas y razonables—, y eso los hace seguir luchando contra la alucinación. Y el final no hace más que enfatizar la importancia de los otros y la imposibilidad de la salvación completamente individual: cuando los personajes ya parecían haber salido de la cueva en la que estaban prisioneros siendo digeridos por el hongo, se dan cuenta de que en realidad siguen ahí, y de que pensar que habían salido por su cuenta y sólo por haber descubierto la verdad no era más que otra ilusión. En ese momento, sus colegas del FBI llegan y los rescatan. Así, resulta muy dickiano que lo que mataba a las víctimas del hongo era la alienación, el hecho de hundirse en un mundo enteramente propio.

Como señalamos con anterioridad, la serie efectuó un verdadero *tour de force* a través de las diferentes formas de la ficción distanciada que le permitieran poner en duda la visión estándar de la realidad. Por supuesto, ese paseo por la literaturas de lo imaginario no estaría completo sin incorporar un tipo relato que ocupa un lugar esencial tanto en nuestro estudio como en el imaginario de la ciencia ficción contemporánea: las ficciones de la realidad virtual. Y esa narrativa no sólo está presente, sino que además lo está a través de uno de sus representantes más emblemáticos: William Gibson. En efecto, Gibson escribe, junto al también autor *cyberpunk* Tom Maddox, el décimo tercer episodio de la séptima temporada, “First Person Shooter”. Gibson y Maddox también habían escrito “Kill Switch”, el undécimo capítulo de la quinta temporada. El episodio, también dentro de las temáticas gibsonianas y antes dickianas, se ocupaba de cuestiones como la transmisión de la conciencia a un espacio virtual y de la eventual toma de conciencia de una Inteligencia Artificial. No lo analizamos aquí porque el segundo tema prima sobre el primero, a diferencia de lo que ocurrirá en “First Person Shooter”.

El capítulo presenta una estructura habitual en muchos de los episodios de la serie (especialmente los del tipo *Monster of the Week*). Primero un acontecimiento extraño es interpretado de maneras diferentes por Mulder y Scully (el primero recurriendo a una explicación extraña, ilógica, altamente improbable y difícilmente posible, la segunda

optando por la solución más lógica o realista). Luego, el desarrollo de la trama tiende a darle la razón a Mulder, o al menos a dejar una duda, resultando en una historia encuadrable a veces dentro del fantástico puro, a veces dentro del fantástico maravilloso teñido de ciencia ficción (si se acepta, como proponemos, que puede darse el efecto fantástico en un contexto de otro género, ciencia ficción en este caso), como vendría a ser el caso del capítulo en cuestión.

El episodio comienza con Mulder y Scully investigando una muerte durante un juego de realidad virtual, el *first person shooter* del título. Se trata de un tipo de juego de vídeo homónimo en el que el jugador maneja un arma y tiene una perspectiva en primera persona (no se ve a su avatar, como en los juegos clásicos en tercera persona, sino lo que tiene delante y a lo sumo los brazos de su personaje sosteniendo la pistola, el rifle o el arma de que se trate). La muerte es lo suficientemente extraña como para justificar que se involucren Mulder y Scully: la víctima recibe un disparo en el pecho durante el juego y aparece muerta y con la herida en el mundo real. Aunque Phoebe¹³⁷, una programadora, pretende descartar una relación entre uno y otro hecho, Mulder se inclina por esa hipótesis, aparentemente imposible. Y cuando se descubre que quien disparó el arma en el juego es Maitreya (una especie de vengadora femenina creada por Phoebe para descargarse contra el machismo de su ambiente profesional pero que ella nunca llevó al juego), Mulder afirma que el sospechoso es una mujer. Algo más adelante, habiendo entrado al juego como parte de la investigación, Mulder sigue a Maitreya y desaparece. En el mundo concreto, pero no en el juego: “Player 4”, su identificación como jugador, sigue apareciendo en la pantalla. Scully entra entonces en el juego para salvar a Mulder y ayudarlo a combatir a Maitreya. En el mundo concreto, Phoebe entrega el “kill command”, una orden que permite destruir (como efectivamente sucede) a Maitreya y el juego. Justo después, encuentran el área de juego (el espacio en que estaban los jugadores con sus trajes de realidad virtual y del que había supuestamente desaparecido Mulder) a los dos agentes, lo que plantea la posibilidad de que Mulder siempre haya estado allí (duda fantástica). Justo al final del capítulo, Maitreya vuelve a aparecer en un monitor de Ivan (el otro programador), pero esta vez con la cara de Scully.

“First Person Shooter” cuenta con numerosos elementos caros a la narrativa de Gibson, como es la presencia de personajes femeninos en roles guerreros, asociados a

137 “It's a total digital environment: nothing is real”.

una cierta *sexploitation* muy criticada por sus detractores (Molly y su pasado de prostituta con el que se pagó los implantes de combate en *Neuromancer*, Maitreya y su fisonomía tomada de una *stripper* en el episodio de *The X-Files* que estudiamos). Otro motivo gibsoniano, sin duda más importante, es la evolución de una entidad virtual hacia la autonomía (Wintermute/Neuromancer en *Neuromancer*, Maitreya en la serie). Por otro lado, el episodio presenta ciertas características que no son propias de la narrativa de Gibson, y que podemos considerar como parte de la “marca de fábrica” de la serie, o a menos del tipo de capítulos con los que se enrola, esto es, los del *Monster of the Week*. El más importante de esos rasgos es claramente esa vuelta de tuerca del final que instala la posibilidad de una explicación racional a un acontecimiento aparentemente imposible (que Mulder haya pasado, incluso físicamente, al mundo del juego). Así, la incorporación de características propias del relato fantástico se muestra como un elemento típico de la serie.

La paranoia, habíamos dicho, es un elemento recurrente en la ficción dickiana que encontramos también en la Trilogía de Gibson, vinculado con el imaginario demiúrgico¹³⁸. En este apartado hemos visto que la estructura paranoica, vinculada con las teorías conspirativas, está muy presente en la serie creada por Chris Carter. En ese orden de cosas, Frank Palmeri (2001: 1-6¹³⁹) escribe que *The X-Files*, pero también *The Matrix*, son ejemplos de la ciencia ficción conspirativa propia del postmodernismo tardío. La paranoia, explica, es un rasgo típico del postmodernismo, pero en una acepción que se desvía de la concepción freudiana como patología mental individual: se trata de una cuestión social, de importancia política, y vinculada con el temor a la pérdida de la autodeterminación. Así, *The X-Files* y *The Matrix* plantearían un intento de recuperación por parte del sujeto individual autónomo. La visión paranoica del postmodernismo tardío se caracterizaría por incluir una intensa ansiedad focalizada en los híbridos humanos. Una temática, agregamos, propia del posthumanismo.

3.2 En la pantalla grande

En las dos últimas temporadas (la octava y la novena) de la serie analizada en el apartado anterior, *The X-Files*, el aspecto fantástico pierde importancia, conforme el

138 Puntos 1 y 2.1 de esta parte B.

139 Documento en línea, numeración por párrafos.

hilo argumental relativo a la invasión alienígena va ganando peso. Por otro lado, Mulder ya no es un personaje principal, habiendo sido secuestrado por los extraterrestres al final de la séptima temporada. Los elementos de ciencia ficción se hacen mayoritarios, en detrimento del recurso a la duda ontológica. Notablemente, en el año de la séptima temporada, 1999, dos relatos audiovisuales retomarían la cuestión de la duda ontológica: se trata de los filmes *eXistenZ* y *The Matrix* (esta última con sus secuelas). 1999 es también el año en que se produce *The Thirteenth Floor* (Josef Rusnak), la adaptación cinematográfica de *Simulacron-3*, la novela de Daniel Francis Galouye, avalando la hipótesis de la angustia ontológica propia de finales de siglo que mencionábamos antes.

Tan pronto como en 2001 la centralidad de ambos filmes como vehículo de un espíritu de época ya era abordada en la literatura especializada. Así David Lavery (2001: 3) en su artículo “From Cinespace to Cyberspace: Zionists and Agents, Realists and Gamers in *The Matrix* and *eXistenZ*”, coloca a esas películas como ejemplo del combate entre dos culturas o visiones del mundo propias del final del siglo XX, que bautiza *Carbon Chauvinists* (“Chovinistas del carbono”) y *Body Snatchers* (“Usurpadores de cuerpos”). Ambas denominaciones son jocosas y bromean con las posiciones que definen. En el primer caso, la distancia se hace evidente por el uso del término negativo “chovinista”; en el segundo, porque hace referencia a un célebre filme de Don Siegel de 1956, *Invasion of the Body Snatchers*, donde seres humanos son reemplazados por duplicados extraterrestres. Los *Carbon Chauvinists* serían quienes aceptan la mortalidad del cuerpo y los límites de la existencia terrenal; los *Body Snatchers*, una especie de “Nuevos Gnósticos” que, deseosos de escapar de su prisión física, abandonan su cuerpo en la búsqueda de un “yo” robótico o cibernético potencialmente inmortal. Por su parte, Murray Pomerance (2003: 1-2) también en su artículo centrado en *eXistenZ*, una categoría aplicable tanto al filme de Cronenberg como a *The Matrix* y *The Thirteenth Floor*: la de *elevator film*. Se trataría de filmes, escribe Pomerance, que presentan dos o más dimensiones o realidades entre las que los personajes pasan con relativa facilidad. La puerta de entrada que permite que el o los personajes logren “subir” de nivel es un dispositivo de tecnología avanzada.

Por otro lado, y más allá de la estrecha relación entre estos filmes, tanto *eXistenZ* como *The Matrix* (al igual que *The Thirteenth Floor*) pueden ser incluidos, desde el punto de vista de las temáticas abordadas y de planteo del relato, dentro de un

conjunto de filmes más amplio. Claudia Springer (1999: 206) utiliza al respecto el concepto de *cyberthrillers*, cuya narrativa se centraría en el deseo de escaparse del cuerpo y ser libres de la prisión corporal, así como en el peligro de una fragmentación psicológica y de la inestabilidad de la subjetividad sin la contención de la propia piel. La etiqueta puede ser aplicada, entre otras, a obras como *The Lawnmower Man* (Brett Leonard: 1992) y, del año 1995, *Strange Days* (Kathryn Bigelow), *Virtuosity* (Brett Leonard), *Johnny Mnemonic* (Robert Longo) y *The Net* (Irwin Winkler), en las que las tecnologías de la información tienen una influencia radical en la existencia concreta. Las primeras cuatro tienen en común el hecho de presentar mundos o realidades en los que es posible trasladar la mente o la memoria a un soporte tecnológico, mientras que en *The Net* puede ser alterado y hasta borrado el registro de la propia identidad, con las consecuencias subsiguientes en la realidad. En *The Lawnmower Man* la transmigración definitiva de la identidad al espacio virtual, al igual a como sucedía en *Mona Lisa Overdrive*, es exitosa, pero esta “superación de la carne” no sucede en los filmes de 1995. De hecho, tal y como escribe Springer (op. cit.: 214-215), la resolución “esencialista” de las historias termina afirmando la primacía de lo real; los personajes logran alcanzar o restablecer una identidad que existe por fuera de la “arena electrónica” y que se muestra como la única subjetividad verdadera. Es interesante que la continuación de *The Lawnmower Man* de 2006, *Lawnmower Man: Beyond Cyberspace*, se alinea con los filmes de 2005 mencionados en cuanto al triunfo de lo concreto sobre lo virtual, borrando el triunfo de la entidad virtual con que terminaba el filme de 2002. Lia Hotchkiss (op. cit.: 20) considera que las “fantasías gemelas” de trascendencia/reestabilización de un “real absoluto” se repiten en *The Thirteenth Floor* y *The Matrix*, mientras que sólo *eXistenZ* se alejaría de este escenario. Sin embargo, esto es relativo: por un lado, la imposibilidad de distinguir un nivel de realidad de otro se mantiene en los otros filmes. Por otra parte, incluso *The Thirteenth Floor*, donde el triunfo de lo real sobre lo concreto es más terminante, necesita debilitar esto al menos desde los créditos, como señalamos antes. La trilogía de *The Matrix* termina dejando la elección final sobre qué mundo o nivel de realidad habitar a los individuos.

Otro autor que agrupa filmes similares es G. Christopher Williams (2003: 2), quien en un artículo de 2003 señala la aparición de numerosas obras (de fines de los años 90) que tematizan la reacción de seres humanos confrontados a ambientes simulados.

Además de *The Thirteenth Floor*, *eXistenZ* y sobretodo *The Matrix*, en el que el artículo se centra, Williams menciona otros tres filmes de 1998, *The Truman Show* (Peter Weir), *Dark City* (Alex Proyas) y *Pleasantville* (Gary Ross). En los dos primeros, los protagonistas descubren que la ciudad en la que creen vivir no es tal y no es real, tratándose de un escenario televisivo en el caso del filme de Peter Weir¹⁴⁰ y de un experimento por parte de seres extraterrestres que tiene lugar en medio del espacio exterior en el del filme de Alex Proyas. Ambos filmes tienen en común (entre ellos y con los filmes que analizamos aquí) el combate de los personajes por su autodeterminación, que sólo puede existir realmente en el mundo real. Y *Dark City*, al igual que *The Matrix*, permite una lectura a partir de la alegoría platónica de la caverna, como señala Gerard Loughlin (2004: 46-48). En *Pleasantville*, dos hermanos, David y Jennifer, se ven trasladados al mundo en que transcurre la serie televisiva que da nombre al filme, donde asumen la identidad de los hijos de la familia protagonista, los Parker. Se trata de un espacio cerrado y en blanco y negro, que se pretende idílico y en el que no existe el sexo. Como en la mayoría de los filmes analizados, el derecho de los personajes a forjar su propio destino es un tema principal, pero lo interesante es que su importancia supera incluso a la de vivir en el mundo “real”. Sucede que Jennifer, quien desea cursar estudios universitarios, decide quedarse en el mundo de Pleasantville (ahora transformado y a color, ya no un espacio solipsista que se limita a las fronteras del pueblo), ya que Mary Sue Parker tiene esa posibilidad. El filme replantea de manera interesante el tema de la libertad y la limitación. Jennifer puede ser más libre en el mundo “falso” porque sus posibilidades de desarrollo personal son mayores allí. Manteniendo la autodeterminación como valor de referencia, el filme invierte, en lo que respecta a uno de sus personajes, la valoración mundo real/mundo ficcional, en lo que constituye una crítica política¹⁴¹.

Fernando Ángel Moreno (2012: 408), por su lado, también señala la aparición en los años 90 de un grupo de filmes, a los que define como “cine demiúrgico”, cuyo *novum* es la existencia de (al menos) dos niveles de realidad, uno de origen natural y otro (u otros) de origen artificial. Los habitantes de este último, originales o trasplantados, están a la merced de la entidad (siempre hay una) que controla ese

140 Si bien *The Truman Show* ha tenido un impacto indudable en su tratamiento de la realidad y la ficción, no entra dentro del foco de nuestro estudio, ya que no se ocupa de la virtualidad en sentido estricto.

141 Para un análisis pormenorizado de la crítica política en el filme, ver el artículo de Robert Porter (2007) “Habermas in Pleasantville: Cinema as Political Critique”.

mundo. Como se ve, esa definición permite considerar “dickianos” los universos así contruidos. De hecho el autor, en su libro *Teoría de la literatura de ciencia ficción*, (Moreno 2010: 398), menciona *The Matrix* como una continuación de la exploración “de las difíciles fronteras entre realidad, identidad y virtualidad que ya en los sesenta habían protagonizado muchas novelas, como las de Dick”. Por otra parte, además de los filmes indicados más arriba, Moreno (op. cit.) incluye en este grupo *Abre los ojos* (1997), de Alejandro Amenábar¹⁴². Efectivamente, como muchos de los relatos aquí analizados, el filme nos presenta un personaje que se va dando cuenta de a poco que el mundo que él toma como real es en realidad una construcción virtual. Pero, tal y como señalaba Claudia Springer para los filmes que analizaba, el relato presenta un cierre esencialista, en el que se restablece lo “real absoluto”. Cabe agregar también que Moreno (Ibídem: 409) menciona *Tron* (Lisberger: 1982) como precursor de este tipo de películas. En efecto, el relato sucede en un mundo virtual que representa a los programas como seres antropomórficos, cuya asimilación con seres humanos se evidencia por el hecho de que el protagonista (un programador) es transportado a ese mundo, probando la intercambiabilidad de unos y otros seres.

De todas formas, ya se trate de obras que restablecen una separación entre niveles de realidad al final o no, los filmes mencionados dan muestra de la existencia de a una tendencia de relatos fílmicos, importante a fines del siglo XX que no postulan jerarquías ontológicas inmutables. De manera coincidente, Henry Taylor (2012: 11), en su artículo “The junkies of Plato's cave: *Inception*, mindbending, and complex narration in the shadow of Philip K. Dick”, citando a McHale, se refiere al cambio que se habría operado en el pasaje de la epistemología como dominante modernista a la ontología como dominante postmodernista. Este cambio incluiría los cambios del realismo al constructivismo, de la objetividad a la subjetividad y, específicamente en el cine, de mundos abiertos a mundos cerrados en los que se pierde la referencia externa y el relato se vuelve autorreferencial. Además de varios de los filmes citados más arriba, Taylor menciona especialmente *eXistenZ*.

Por supuesto, las temáticas no se clausuran, y otros filmes posteriores toman la idea del mundo virtual como fuente de incertidumbre ontológica. Es el caso por ejemplo, de *Inception* (2010), de Christopher Nolan, que sucede en un futuro cercano

142 El filme tuvo una remake norteamericana en 2001, *Vanilla Sky*, dirigida por Cameron Crowe, sin mayores cambios en el relato.

en el que es posible meterse en el inconsciente de otras personas mediante una técnica de origen militar de sueño compartido inducido. Sin embargo, como señala Mark Fisher (2011: 42), hay muy poco de *reality bleed* (literalmente “sangrado de realidad”¹⁴³) en el filme de Nolan, al contrario de lo que sucedía en sus “precursores” inspirados de Dick de los años '80 y '90 como *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990) y las películas de David Cronenberg *Videodrome* (1983) y *eXistenZ*¹⁴⁴. *Videodrome* anticipa algunos temas que serían tratados luego, como la confusión entre realidad y ficción a partir de un entretenimiento audiovisual (multisensorial en *eXistenZ*), un programa de televisión en este caso. En dichos filmes la confusión de las jerarquías ontológicas de los diferentes mundos que se ponen en escena es abrumadora, y a sus personajes no los abandona nunca la angustia de no saber en qué mundo están. A lo largo de *Inception*, explica Fisher, es en cambio sorprendentemente fácil, tanto para los espectadores como para los personajes, recordar donde están en la arquitectura ontológica del filme. Cobb, el protagonista de *Inception*, y sus compañeros disponen de un dispositivo (un “tótem”) que les permite saber si están en la realidad o en un sueño. Se trata de un objeto que los acompaña al mundo onírico y cuya reacción les permite situarse en términos ontológicos (un trompo en el caso de Cobb).

Los personajes, entonces, disponen de una especie de brújula ontológica absolutamente confiable, cuya efectividad sólo puede ser afectada por la acción directa y voluntaria de los personajes. Esto sucede dos veces en el filme, siempre por voluntad del protagonista. La primera es cuando le esconde el tótem a su mujer, Mal, cuando ambos quedan atrapados en el limbo (un espacio del sueño profundo en el que el tiempo subjetivo pasado puede ser casi indefinido, lo cual resulta en una experiencia enloquecedora) para que pueda soportarlo pensando que es la realidad (lo cual tiene consecuencias devastadoras para Mal, que ya no es capaz de diferenciar realidad de sueño y se suicida, pensando despertar, no sin antes fraguar una acusación por asesinato contra su marido, convencida de estar en un sueño). La segunda sucede justo al final del filme, cuando Cobb aparentemente logró volver a los Estados Unidos una vez levantado su pedido de captura gracias a la intervención de un poderosísimo empresario al que ayudó. Una vez reunido con sus hijos, de los que

143 El término está tomado de una escena de *eXistenZ* en la que Ted Pikul manifiesta su inquietud ante la evidencia de efectos de *reality bleed-through*, el filtrado de elementos de una realidad a otra.

144 Para un análisis de las continuidades entre ambos filmes de Cronenberg, leer el artículo de Lia Hotchkiss ““Still in the Game”: Cybertransformations of the “New Flesh” in David Cronenberg's *eXistenZ*” (2003).

había estado alejado largo tiempo por su carácter de fugitivo, lanza el trompo (su tótem), que si se detiene confirmará que está en el mundo real, pero se da vuelta antes de comprobarlo. En una historia donde el control de los personajes sobre su entorno es casi total, un cierre semejante funciona más como una referencia a la manera canónica de concluir (sin concluir) una historia que en donde se abrió la caja de Pandora de la incertidumbre ontológica que a una necesidad del relato, que transcurre por otros andariveles. Como habíamos señalado en el análisis de *Simulacron-3*, la conclusión tipo “cajas chinas” es prácticamente la única manera internamente coherente de terminar un relato centrado en la duda ontológica, y la ausencia de ese tipo de conclusión resulta en un fin forzado, que es lo que sucedía en la novela de Galouye. Lejos de la obsesión por la realidad de los personajes dickianos, Cobb prefiere ignorar si sigue soñando, con tal de sentir, sea esto real o no, que está con sus hijos. Como vemos entonces, y más allá de que Dick es una referencia ineludible en un relato que ponga en escena algún tipo de mundo virtual, ni la angustia ontológica ni el combate contra una fuerza cuasidivina que constituye una amenaza para la autodeterminación humana –elementos que caracterizan, juntos o separados, las obras que constituyen el eje de nuestro corpus– ocupan un lugar central en el filme, como sí sucede en las películas que analizaremos a continuación.

3.2.1 eXistenZ (1999)

El filme de Cronenberg presenta, como ya sucedía en *Ubik* o *Simulacron-3*, varios niveles de realidad entrelazados. Pero mientras en esas novelas esa imbricación se muestra en la forma de cajas chinas o muñecas rusas (una dentro de otra, dentro de otra...), en *eXistenZ* hay más bien una contaminación entre las diferentes realidades, en la línea de lo que ocurría en *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*. Por otro lado, la singularidad de la obra dentro de la temática tratada es que el conflicto entre real y virtual no implica sólo o principalmente a los personajes, sino que constituye un conflicto *público* en el mundo de la ficción. En efecto, la película nos presenta un mundo dividido entre dos facciones en lucha: los “realistas”, fundamentalistas de la realidad concreta que no dudan en recurrir a la violencia para triunfar en su cruzada contra sus enemigos jurados, las corporaciones que crean videojuegos de realidad virtual como el que da nombre al filme.

El tono y la temática se instalan desde el inicio mismo de la película, que comienza

con un hombre pronunciando el título (homófono de *existence*, “existencia” en inglés) a cámara. Se trata de la presentación/prueba preliminar del juego de realidad virtual que da nombre a la película, que tiene lugar en la sala de una parroquia. La singularidad de la interfaz que se nos presenta, con respecto a la que existía por ejemplo en la Trilogía del Ensanche, es su carácter particularmente intrusivo: no se trata de dispositivos que funcionan por contacto, sino que se insertan directamente en un hoyo practicado a tal efecto en la base de la columna vertebral. El dispositivo, llamado *metaflesh game-pod* (“plataforma de juego de meta carne”), es orgánico y, en tanto se crea a partir de embriones de anfibios modificados, es básicamente un animal.

Como veremos luego, *Matrix* comparte con el filme de Cronenberg el carácter invasivo del dispositivo de entrada al mundo virtual, sólo que la conexión se realiza a nivel de la nuca. El detalle no es anodino, pues el lugar donde se ubica la “toma” le permite a Cronenberg enfatizar la comparación con la penetración sexual. El hecho de que la sala donde se realiza la prueba del juego sea la de una parroquia también es significativo, ya que realza el carácter religioso de la experiencia¹⁴⁵. El intento de asesinato de Allegra Geller, la diseñadora del juego, que tiene lugar allí, también enfatiza esta temática: el agresor, en el momento del ataque, grita “¡Muerte a la demonio Allegra Geller!”. El arma utilizada es una pistola de carne y hueso que dispara dientes humanos. Aunque se proporciona una razón pragmática (un arma de ese tipo pasa sin problemas por un detector de metales), la pistola “orgánica” también es coherente con cómo se ven los “Realistas”: defensores del cuerpo (que lo usan como arma), frente al sacrilegio y la reducción a la servidumbre a los que lo sometería los juegos virtuales.

Luego del ataque y del momento de caos siguiente, Allegra y Ted Pikul (un pasante de la empresa productora del juego que ayudaba en la seguridad) se escapan en un vehículo por el campo que, al igual que la parroquia y el resto de los escenarios de la acción, muestra un mundo transformado por la irrupción de los juegos virtuales. Así, cuando Pikul le pregunta durante su huida si conoce “gente del campo”, Allegra responde “No gente del campo: gente de los juegos”, ya que el campo ha sido inundado por emprendimientos vinculados a esa industria. En efecto, cuando necesitan instalarle un “biopuerto” (*bioport*, la “toma” donde se conecta el cable del

145 Esto recuerda los subtextos religiosos que también estaban presentes en la Trilogía del Ensanche.

metaflesh game-pod, que tiene el inequívoco nombre de *umbi-cord*) para poder jugar a *eXistenZ*, van a una estación de servicio, cuya reconversión –ilegal en principio– hacia el sector de los juegos es de dominio público. El dependiente de la estación, Gas, se prosterna ante Allegra cuando la reconoce, ya que esta “cambió su vida” al abrirle los ojos ante diferentes niveles de existencia, lo “liberó”. Esto remite, como en la Saga del Ensanche, al motivo del mundo virtual como liberación de la prisión de la carne. La adoración de Gas por la diseñadora no le impide traicionarlos, y ella y Pikul continúan entonces su huida, dirigiéndose a otro lugar cuya función ha sido transformada por el auge del juegos virtuales: una estación de ski convertida en centro de reparaciones de plataformas de juego de meta carne. Y es que, como le explica Allegra a Pikul, ya nadie esquía físicamente, sobreentendiendo que los juegos virtuales han ocupado todo el espacio del ocio. Es allí donde se explica la naturaleza orgánica de las plataformas de juego y la relación simbiótica entre el dispositivo y su usuario: la plataforma utiliza al cuerpo de éste como fuente de energía. Este es otro elemento más que la película de Cronenberg y *Matrix*, prácticamente simultáneas, tienen en común, ya que las máquinas de la película de los hermanos Wachowski utilizan a los humanos como baterías.

Una vez alojados en uno de los chalets de la estación de ski, Allegra y Pikul se conectan a sus plataformas para jugar a *eXistenZ*, en lo que sería en apariencia la primer entrada en un mundo virtual en el relato (veremos al final que esto no es así). A partir de ese momento, y tal y como ocurría en las novelas de Dick que analizamos, los límites entre mundo virtual y concreto se vuelven difusos. El primer nivel de realidad, entonces, parece ser el del comienzo del filme, el mundo en el que los juegos de realidad virtual son tan exitosos como polémicos, y en el que Allegra es una estrella y un blanco de los “Realistas”. El segundo nivel es de *eXistenZ*, el juego que da nombre al filme; ese mundo, del que sólo vemos el interior de una tienda de juegos virtuales, presenta parecidos y diferencias con el mundo primario o al que creemos primario. Como elemento básico en común, en ambos mundos se repite el escenario de un conflicto entre defensores de los juegos y adversarios de los mismos. La diferencia se da en lo que respecta al dispositivo de conexión, que en el mundo del juego es aún más invasivo: la plataforma de juego es más pequeña y carece de cable, ya que se inserta completamente en el cuerpo del usuario. Esto no sólo lleva la integración humano/máquina (más allá del carácter pseudoorgánico del dispositivo) a

su punto más alto, sino que enfatiza aún más el carácter sexual del procedimiento de entrada en el mundo virtual. De hecho, Allegra y Pikul están a punto de mantener relaciones sexuales en el momento de entrar al (segundo) juego.

La acción del tercer nivel de realidad (el juego en segundo grado) se centra en una especie de fábrica en la que trabajan los personajes encarnados por Allegra y Pikul. Como en el mundo primario, se trata de un mundo cuyo rostro ha sido transformado por la irrupción de los juegos virtuales, que parece girar en torno a ellos, y donde las cosas (la actividad económica y los lugares donde se ejerce, por ejemplo) conservan sólo apariencia y el nombre de lo que eran peor no su función. En la *Trout Farm* (“criadero de truchas”) donde trabajan los personajes de Allegra y Pikul en el juego dentro del juego, por ejemplo, ya no crían truchas sino que producen plataformas de juego. Éstas tienen el mismo aspecto y tamaño que las del mundo primario (recordemos que dentro de *eXistenZ* –el juego– las plataformas utilizada por Allegra y Pikul son más pequeñas y no tienen cable), pero su producción/creación es diferente. Mientras que las plataformas de meta-carne “reales” se inscriben e la tradición de lo *cyborg* (organismos cibernéticos), ya que son creadas por ingeniería genética sobre elementos electrónicos –tecnología avanzada, digamos–, las del juego-dentro-del-juego remiten a un imaginario más retro y sanguinario, ya que se hacen extrayendo órganos de reptiles. Ese procedimiento quirúrgico de crear nuevos seres a partir de partes de otros hace pensar en la criatura de Frankenstein. El carácter monstruoso de estos dispositivos/seres vivos se pone claramente en evidencia. La obra de Mary Shelley es mencionada en diversos análisis como una influencia importante en los textos fílmicos de Cronenberg. Paula Sibilía (2014: 212), por ejemplo, señala que los cuerpos cronenbergianos está alineados “con la tradición de un Frankenstein decimonónico”, y Maximiliano Corti (2001: 20) también señala esa obra como una referencia clave de la creación cronenbergiana.

Como señalábamos antes, el filme de Cronenberg se diferencia de novelas como *Ubik* o *Simulacron-3*, en las que si bien había vértigo ontológico, causado por la aparente infinitud de las “cajas chinas” constituidas por los universos virtuales, estos eran un ensamble ordenado y sucesivo. Los mundos puestos en escena en *eXistenZ*, en cambio, constituyen un conjunto confuso y hasta en lucha, que se invaden mutuamente, y la comunicación entre ellos se produce con una lógica que tiene mucho más de la contaminación que del pasaje o del viaje, similar a lo que ocurría en

The Three Stigmata of Palmer Eldritch. Si allí el elemento que evidenciaba la contaminación entre los mundos/niveles de realidad eran los estigmas del título (las prótesis robóticas del antagonista principal), en la película de Cronenberg el indicio lo constituye la pistola orgánica; en ambos casos, se trata de marcas de hibridación entre lo orgánico y lo artificial o mecánico. Por otro lado, y al igual que en la novela, cuanto más profundamente se internen los personajes en el mundo virtual, más fuerte será el efecto “caja de Pandora” (que deja libre, si se permite el lenguaje figurado, al mal pertinaz de la confusión ontológica) de la entrada a este otro mundo. En la novela de Dick, el disparador del vértigo ontológico lo constituía el consumo repetido de Chew-Z; en *eXistenZ* la pérdida de parámetros con respecto a la realidad se produce al entrar en el juego-dentro-del-juego, como lo demuestra el parlamento de Pikul hablando con Allegra en el restaurante chino cercano a la *Trout Farm*:

I'm feeling a little disconnected from my real life. I'm kind of losing touch with the texture of it, you know what I mean? I mean, I actually think there's an element of psychosis involved here. I mean, I don't know where my body really is, or where reality is, what I've actually done, or not done.

Pikul dice sentirse “desconectado de su vida real” y menciona un “elemento de psicosis” presente en la situación, consistente en no saber dónde está su cuerpo y hasta la realidad misma, ni tampoco qué hizo o no hizo realmente. Esta pérdida de sentido de lo real se ratifica cuando “pausa” el juego y salen de él, volviendo a la cabaña del centro de ski. Allí Allegra le pregunta cómo se siente lo real, y él responde que se siente irreal, y que ya no sabe si donde están es real o no, y que incluso, en una inversión de la percepción, el lugar donde están se siente como el juego y ella le parece un personaje. Esa es otra particularidad del filme de Cronenberg con respecto a la tradición en la que se inserta (la de los relatos de intersección entre diversos niveles de realidad): la ausencia de un elemento incongruente que les permita a los personajes detectar que están en el mundo falso, o en el caso de que ya lo sepan, de que está siendo manipulado en ese momento; una especie de alarma embebida en la construcción del mundo ficticio, que proporciona una suerte de reaseguro de que el mundo ilusorio es detectable. En *Eye in the Sky*, el protagonista descubría rápidamente los elementos discordantes; en *Ubik*, las monedas de curso legal con la cara de personajes de la novela supuestamente muertos eran señales de los habitantes del mundo real (los personajes de quienes aparecía la efigie en las monedas) para quienes

estaban atrapados en el mundo virtual (también hay un dispositivo semejante en el mundo virtual *The Matrix*, como veremos luego). La indetectabilidad última del mundo virtual se debe al mecanismo de entrada/de construcción de este mundo, que utiliza el sistema nervioso del o de los usuarios, que participan así voluntariamente de la creación de ese mundo. Algo similar sucedía en *A Maze of Death*, donde el mundo virtual era una construcción “poliencefálica”. Notablemente, en ambas historias, ante la ausencia de una entidad cuasidivina que amenace a los personajes, son estos mimos los que se convierten en una amenaza para los otros. En ambos relatos, la pulsión de muerte desempeña un papel central. En el filme de Cronenberg, esta pulsión está “inscrita” en el juego, como se ve en el hecho de que Pikul experimenta la necesidad de matar al camarero chino.

Es importante señalar también que el relato no toma partido por una de las dos facciones en pugna, como sí sucede en *The Matrix*, donde los combatientes a favor del mundo concreto son “los buenos”. En el filme de Cronenberg, en cambio, son presentados como terroristas que no dudan en recurrir al asesinato para lograr sus fines. Esto no implica, por supuesto, que haya una inversión de la carga moral de una u otra posición, ya que como ya indicamos la proliferación de los juegos virtuales otorga, en el mundo de la ficción, una posición prominente y un control inusitado sobre las actividades humanas a las corporaciones que los producen. Por ello resulta difícil de aceptar la postulación de Marta Dvorak (2008: 200) de que la película, y la obra de Cronenberg en general, representa una versión moderna y “extremadamente simplificada” de la metafísica neoplatónica. La influencia de esa cosmovisión (teñida de cristianismo) en *The Matrix* sí ha sido más sólidamente argumentada, como veremos en el apartado siguiente.

Volvamos al arma orgánica, el elemento que marcaba la “infección” de la realidad por el mundo virtual. Su primer aparición se da al comienzo de la película, durante el atentado contra la vida de Allegra. La segunda sucede en el juego dentro del juego: Pikul y Allegra (encarnando a sus personajes) van a comer al restaurante chino que queda al lado de la *Trout Farm*, y allí Pikul arma la pistola con los restos del plato que se pide, siguiendo un comando del juego (que se manifiesta como un impulso, algo que surge de su personaje), y mata al camarero. Hasta allí, podría pensarse que el incidente sigue la lógica interna del juego, ya que el relato, como explica Allegra, es construido por los jugadores, y el ataque con el arma orgánica es una experiencia que

ella y Pikul compartieron. Pero la tercera aparición ya es más perturbadora: de regreso en la tienda de juegos (es decir en el primer nivel del juego), la pistola está en manos del cajero, quien dice que se la trajo el perro del camarero, lo cual debería ser imposible ya que se trata de personajes del segundo nivel del juego, o sea de otra realidad. Esta incongruencia, que pasa desapercibida para Allegra y Pikul, podría atribuirse al hecho de que de todas formas se trata de dos mundos virtuales, de realidades del mismo tipo. Por ahora, las fronteras entre el segundo y el tercer nivel (entre el juego y el juego-dentro-del-juego, digamos) parecen ser entonces mucho más lábiles que entre el primero y el segundo. Por lo pronto, el “regreso” del tercer al segundo nivel no se muestra: sólo vemos que Allegra y Pikul vuelven a la tienda de juegos, pero no vemos el pasaje de un nivel a otro; además los personajes del segundo nivel (el juego) se refieren a los del tercero (el juego-dentro-del-juego) como si formaran parte del mismo nivel de existencia, como acabamos de señalar.

Pero si la presencia del arma orgánica a través de los diferentes niveles de realidad funciona como una metáfora de la contaminación o de la infección, esta temática también es abordada de manera explícita. En efecto, en el juego (y en el juego-dentro-del-juego) Allegra y Pikul tienen la misión de sabotear los juegos virtuales usando una plataforma de meta-carne contaminada. En el mundo “real” (o lo que pensamos que es el mundo real), es la plataforma de Allegra la que ha sido contaminada, con el objetivo de sabotear el lanzamiento de su juego. Este motivo de la corruptibilidad del cuerpo y de la carne (temática gnóstica por excelencia) ocupa un lugar especial, como mostramos antes, en la Trilogía del Ensanche.

Otro elemento en el que hay que detenerse es la cuestión de la autodeterminación, que además es mencionada explícitamente en el filme. Esto sucede en la escena del restaurante chino que tiene lugar en el juego-dentro-del-juego. Allí Pikul, que experimenta el impulso de matar al camarero generado por su personaje, le dice a Allegra que el libre albedrío no es un factor de peso en ese pequeño mundo en el que están, a lo que esta responde que es como la vida real: sólo hay lo suficiente como para hacer las cosas interesantes. Como en las novelas de Dick, no sólo se pone a la autodeterminación en el centro del relato: también se coloca a las grandes corporaciones como los principales enemigos (al menos desde el punto de vista de algunos personaje) de la libertad humana. Los personajes, como en los libros analizados y en otras obras del mismo autor, son o se sienten juguetes de fuerzas más

allá de su control. Pikul le dice eso mismo a Allegra, como crítica al juego, y señalando que eso lo hará difícil de vender, a lo que ella responde que es un juego al que todo el mundo ya está jugando. Esa visión terriblemente crítica de las posibilidades del individuo en el mundo “real” se distancia de la ofrecida por las obras de Dick, en las que el mundo concreto se diferencia del virtual en que ofrece, en mayor o menor medida, la posibilidad de ejercer la autodeterminación (algo obturado en el mundo virtual).

Por otro lado, y más allá de que el motivo de las corporaciones como amenaza para la autodeterminación está indudablemente presente en la obra de Dick, se trata de un elemento que se considera típico del *cyberpunk*¹⁴⁶. Y esto se suele señalar, más allá del simple relevamiento de elementos argumentales en un corpus significativo, en el marco de análisis que sitúan al subgénero en relación el capitalismo y el contexto postmoderno. Es el caso de Veronica Hollinger (1990: 31), por ejemplo, para quien el *cyberpunk* tiene como tema central el análisis de la identificación postmoderna entre humano y máquina, y esto desde una posición de ambigüedad. El *cyberpunk* dice en ese orden de cosas Hotchkiss (2003: 19-20), expresa tanto la cada vez más posthumana y antihumana cultura neomilenarista como la reacción contra ella. Esto se muestra a través de su ambivalencia frente a los avances tecnológicos que, si bien liberan de las limitaciones físicas, lo hacen al costo de un dominio casi total de las corporaciones, que controlan esa misma tecnología.

El segundo y tercer nivel de realidad (los dos juegos entrelazados), decíamos, muestran un importante nivel de permeabilidad. Sin embargo, las cosas se complican aún más cuando los personajes regresen al mundo supuestamente primario, ante la mirada atónita de Pikul que percibe algunas de estas incongruencias. Es lo que sucede, por ejemplo, con la aparición del cajero de la tienda de juegos dentro del juego *eXistenZ*, como combatiente “Realista” en el asalto al centro de ski, o como la aparición del arma orgánica en manos de uno de los personajes, con la repetición del argumento de que la trajo un perro. Esta aparición de elementos que borra los límites entre los niveles de realidad parece resolverse al final de la escena, en la que se revela que el aparente mundo concreto es en realidad un juego, *transCendenZ*, del que todos son personajes. En el mundo concreto, Allegra y Pikul son en realidad participantes

146 Para un análisis pormenorizado de los elementos *cyberpunk* presentes en la obra de Cronenberg, ver “From Videodrome to Virtual Light: David Cronenberg and William Gibson”, de Dominic Grace (2003).

del testeo del juego, cuyo diseñador es Yevgeny Nourish (un personaje del juego-dentro-del-juego). Y militantes antijuegos, que terminan asesinando al diseñador con un arma escondida en una falsa piel del perro de Pikul (detalle que ahora vemos que aparecía disfrazado en el juego, cuyo argumento era construido por los participantes).

Tal y como como ocurría en varias novelas de Dick, pero especialmente en *Ubik*, la certidumbre sobre lo que parecía ser finalmente el mundo concreto (el mundo primario, el nivel básico de realidad) estalla al final del relato. Aquí, la duda es introducida por uno de los personajes secundarios. Cuando ya asesinaron al diseñador y a otra empleada de la compañía de juegos, Pikul y Allegra apuntan sus armas contra otro de los jugadores que testeaban el juego (que en el mundo virtual era el camarero chino). El hombre les pide que no le disparen pero luego les dice: “Díganme la verdad: ¿seguimos en el juego?”. Mundo concreto y mundo virtual son prácticamente indistinguibles, un rasgo que disuelve ambos niveles de realidad en un espacio sin solución de continuidad. Es que, como decíamos en el apartado anterior citando a Springer (1999: 214-215), *eXistenZ* difumina las diferencias entre mundo concreto y mundo virtual, hasta volverlos una continuidad indistinguible. Cabe aclarar que, lejos de ser un elemento aislado de un solo filme, se ha señalado este antiesencialismo como una característica central de la poética fílmica de Cronenberg. Es lo que hace Peter Ludlow (2012: 42) en su artículo “Cronenberg as scientist: Antiessentialism, sex as remixing, and the view from nowhere”, en el que muestra las diferentes formas en que se manifiesta esta posición a través de la obra del cineasta. En el caso del filme que nos ocupa, al igual que en *Videodrome* (1983), la falta de fronteras estrictas va más allá de los niveles de realidad, ya que tampoco hay límites perentorios entre lo orgánico y lo tecnológico, como lo prueba las plataformas de juego de “meta-carne”, verdaderas entidades cyborg. Y es esta ausencia de separación entre seres, cosas y niveles de existencia, continúa Ludlow, lo que es realmente perturbador en la obra de Cronenberg, más allá del indudable recurso al horror y el grotesco visual. Se trata de un elemento, agrega el crítico, que se profundiza en *eXistenZ*, filme en que lo virtual y lo real terminan colapsando. Como vemos, independientemente del componente de ciencia ficción que pueda tener uno u otro filme, el efecto fantástico (la angustia ontológica) es capital, al menos en un momento del relato, en el grueso de las obras que ponen en escena el pasaje entre mundos o niveles de realidad.

Duncan Pritchard (2012: 69) se expresa de manera similar en su artículo

“eXistenZial Angst” (el título es claro), en el que menciona como motivo central del filme la eventual imposibilidad, por parte de un sujeto, de encontrar diferencias entre apariencia y realidad. John Muckelbauer y Debra Hawhee (2000: 767), en su artículo “Posthuman Rhetorics: 'It's the Future, Pikul'” argumentan en el mismo sentido al explicar que *eXistenZ* (el juego y el filme) combina seres humanos, animales y máquinas de manera tan intrincada que termina borrando la distinción entre las categorías. Ya desde el título, el artículo de Muckelbauer y Hawhee postula esa hipótesis, ubicando el filme en el contexto de lo posthumano. Christophe Den Tandt (2006: 2-3), por su lado, y sin ir en contra de estas posiciones, agrega una dimensión interesante al análisis, al introducir la posibilidad de una lectura del filme como parodia del cine *cyberpunk*. Den Tandt postula que esa interpretación es posible en el nivel (extradiagético) de la representación visual, a nivel de la manera en que el texto visual pone en escena, si se permite el juego de palabras, el mundo virtual. El carácter metafilmico e incluso autorreferencial (con respecto a la propia obra de Cronenberg) de *eXistenZ* ya ha sido señalado. Hotchkiss (2003: 15), por ejemplo, escribe que el filme evidencia una juguetona dimensión de autorreflexión que se ve en la exploración, recurrente en la obra de Cronenberg, de la transformación del cuerpo a través de la tecnología.

El filme de Cronenberg, escribe Den Tandt, se aleja de la típica representación fílmica de relatos del género al no recurrir a efectos por ordenador y optar por mostrar ese nivel de realidad a través de recursos tradicionales (filmación en estudios, muñecos, etcétera). David L. Pike (2012: 75), en el capítulo dedicado a Cronenberg de su libro sobre el cine canadiense de las últimas décadas, también destaca el hecho de que el cineasta parece revisitar y concentrar en *eXistenZ* rasgos que pueden rastrearse a lo largo de toda su obra. Y agrega incluso que las reminiscencias de otros filmes del autor son tan numerosas que permiten ver, para algunos críticos, una autoparodia, coincidiendo con la percepción de un nivel paródico que sugería Den Tandt. Pike, sin embargo, ve más bien la actualización de una poética fílmica. *eXistenZ* es, como recuerda Hotchkiss en su artículo ““Still in the Game”: Cybertransformations of the “New Flesh” in David Cronenberg's *eXistenZ*” (2003: 15), el primer guión original de Cronenberg desde *Videodrome*. Ambos filmes, como señalábamos antes, presentan una continuidad en diferentes aspectos, y principalmente, como escribe Hotchkiss (Idem: 18), en lo que respecta a la trascendencia de la carne. Mientras *Videodrome*

terminaba con la posible continuidad de la vida del protagonista en la pantalla del televisor luego de suicidarse, en *eXistenZ* se muestra, como en la novelas de Dick analizadas, la eventual imposibilidad de distinguir entre el mundo real y el virtual. Algo similar sucederá en *The Matrix*, aunque en la película de los hermanos Wachowsky lo concreto (lo “real”) tenga un valor que el filme de Cronenberg esté lejos de otorgarle.

3.2.2 *The Matrix y sus secuelas (1999-2003)*

Como nos recuerda David Lavery (2001: 4), *The Matrix* tuvo un enorme éxito desde su salida en cines. Adam Gopnik (2003: 1), en un artículo publicado en *The New Yorker*, comparaba el impacto de la obra con el de *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick: 1968), y agregaba que ambos filmes comparten una mezcla de misticismo, solemnidad y (cada uno con respecto a su época) grandes efectos especiales. Por otra parte, también se ha señalado que si bien el carácter de fenómeno cultural de *The Matrix* es indudable, la apreciación estética que recibió por parte de la crítica está lejos de ser unánime. Stefan Herbrechter (2006: 8), en su introducción a *The Matrix in Theory*, escribió por ejemplo que la recepción tanto del primer filme como de los dos siguientes de la trilogía cubrió un abanico que fue desde el claro menosprecio hasta el mayor de los entusiasmos.

En general, la evaluación negativa del filme se centra en considerarla un cóctel, cuando no un plagio, de obras anteriores. Lavery cita como ejemplo la crítica publicada por Jonathan Rosenbaum (1999) en *Chicago Reader*, que llama “plagiarios” a los Wachowski. Rosenbaum critica el tono serio y pretencioso y la falta de humor de la obra y menciona un gran número de filmes de los que habrían tomado diversos elementos para hacer el suyo, entre ellos *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Star Wars* (George Lucas, 1977), *Die Hard* (John McTiernan, 1988), *Alien* (Ridley Scott, 1979) y *Videodrome* (David Cronenberg, 1983). De todas formas, independientemente de su calidad, el filme (y la trilogía a la que da inicio) ha tenido un impacto innegable en la representación de los mundos virtuales en la cultura popular. Desde un punto de vista similar, Herbrechter (2006: 16-17) argumenta que la trilogía de la Matriz articula ciertos deseos y ansiedades contemporáneos, proyectándolos en el futuro, mediante una crítica (más allá de la efectividad u “honestidad” de esa crítica) al sistema hegemónico, combinada con una trama centrada en los tópicos del “último hombre”

y el “primer posthumano”. El escenario posthumano, escribe, es tanto una justificada reflexión crítica del presente como un regreso injustificable a valores de un sentido común moralista y conservador. La trilogía, continúa el autor, puede verse como otro emergente de la “estructura de sentimiento” del posthumanismo, utilizando el concepto de Raymond Williams. Por su lado, el ensayo “‘New Theory?’ The Posthumanist Academy and the Beguilements of the Matrix Trilogy” de Ivan Callus critica ya desde su título tanto a la “academia posthumanista” como el compromiso teórico al respecto de la trilogía de los hermanos Wachowski. Callus (2006: 305), sin embargo, reconoce que *The Matrix* puede considerarse como un importante filme posthumanista y un punto de referencia en ese canon. Y es que la película, escribe, expresa la incertidumbre producida por la posibilidad de una reestructuración de lo humano, al ponerles imagen y sonido a esos miedos y preocupaciones.

Una mujer (luego sabremos que es Trinity) es perseguida por la policía y por un agente de traje oscuro. La fugitiva da un salto monumental de varios metros y aterriza en un edificio que está a varios metros de distancia. El agente también. Uno de los policías que quedan varados exclama: “Eso es imposible”. Ya en el comienzo del filme (minuto cuatro), entonces, se produce un evento que contradice en apariencia las leyes naturales, lo que nos lleva al fantástico todoroviano. A este respecto, Sven Lutzka (2006: 117) escribe que la escena muestra muy económicamente que los límites convencionales del realismo no se aplican en el mundo del relato. Pero esta escena inicial ya contiene elementos que llevan al filme al universo de la ciencia ficción, sobre todo en la representación del antagonista-perseguidor. En efecto, el hombre de traje oscuro que parece un agente del FBI remite al personaje del “Hombre de Negro”, una figura recurrente de la mitología de los ONVIS desde los años 50. Andrew Blake (2007: 130) señala que los agentes de las Máquinas (de uno de ellos se trata) se visten todos con trajes negros “al estilo del FBI”. *Men in Black* (Barry Sonnenfeld, 1997) es otro de los filmes que según Rosenbaum (1999) habrían servido de “inspiración” a los hermanos Wachowski. Peter Rojcewicz (1987: 150) señala que la primera leyenda registrada sobre la aparición de los *Men in Black* data de 1953. Los “Hombres de Negro” suelen ser en estos relatos agentes al servicio de extraterrestres o al menos buscan mantener oculta su existencia (cuando no son alienígenas ellos mismos), en una acción hostil hacia la humanidad. La comedia de ciencia ficción de Barry Sonnenfeld (*Men in Black*) se basa en esta mitología, aunque presenta a los

agentes del título de manera positiva.

La presentación del protagonista, el programador y hacker Thomas Anderson/Neo ocurre poco después, y ya desde ese momento aparecen referencias a obras que ponen en escena ya sea el pasaje entre mundos, ya sea la cuestión de la realidad y la ilusión. Así, Neo es guiado a encontrarse con Trinity por un mensaje en la pantalla de su ordenador: “Sigue al conejo blanco” (alusión clara a la obra más conocida de Lewis Carroll), que encuentra en forma de tatuaje en el cuello de una de sus clientes. Por otro lado, también se juega con la idea del narrador o protagonista poco confiable: Neo le pregunta a quien viene a comprarle un programa si nunca dudó si estaba dormido o despierto y la respuesta es: “Seguro. Es la mescalina”. En este breve diálogo encontramos de nuevo la droga como elemento productor de la duda ontológica. Cuando finalmente Neo se encuentra con Trinity, a quien conoce de nombre y como hacker, se sorprende de que sea una mujer, a lo que ella responde que siempre le ocurre lo mismo, lo que parece traer a colación la tradicional representación del mundo de los hackers como masculino ya desde los *cibercowboys* de *Neuromancer*. Por último, para terminar con la enumeración de la hilera de referencias que ofrece el film desde el principio, cuando Neo le pregunta a Trinity qué es la Matriz, ella responde que “la respuesta está allá afuera”, una contestación con fuertes ecos del *motto* de *The X-files*.

Los eventos aparentemente imposibles cuya explicación se deja en vilo o en duda se multiplican a lo largo de esta primera parte del filme. Así, cuando los agentes atrapan a Neo y éste se niega a colaborar, el agente Smith (el antagonista principal) hace que desaparezca su boca, al mismo tiempo que el dispositivo que sostenía se transforma en una especie de insecto metálico y se lo introducen en el ombligo, en una escena que remite a los relatos de abducciones extraterrestres con procedimientos médicos invasivos. En *The X-Files*, donde la referencia a la abducción es constante, el motivo también estaba presente: a la agente Scully aparece con un misterioso chip en el cuello luego de ser supuestamente abducida (Delasara 2000: 116). Para volver al filme de los Wachowski, esa duda tan cara a la definición de fantástico de Todorov se crea en la escena siguiente, en la que Neo se despierta y piensa que la escena pesadillesca fue un sueño. Pero esa posibilidad es rápidamente desechada poco después, cuando Trinity lo hace subir a un auto en el que le retiran el insecto metálico del ombligo, que al ser lanzado a la calzada pierde el zoomorfismo y retoma la forma

de dispositivo electrónico. Allí abandonaríamos definitivamente entonces el fantástico puro, esperando la explicación de esos eventos aparentemente sobrenaturales.

Trinity y sus compañeros llevan luego a Neo a ver a Morpheus, su líder, que lleva/usa el nombre del dios griego de los sueños. El filme no escatima en alusiones más que evidentes tanto de cariz religioso como mitológico¹⁴⁷. El nuevo personaje le dice a Neo que él llegó hasta allí porque siente que algo está mal con el mundo, aunque no pueda definir qué es, y que la Matriz es el mundo que le han puesto delante de los ojos para ocultarle la verdad, y que vive en una cárcel de la mente. Esto acerca a Neo a los protagonistas dickianos (como el de *Eye in the Sky*, por ejemplo), que “sienten” la irrealdad del mundo virtual en el que han quedado atrapados y se desesperan buscando la realidad. A continuación, enfatizando la importancia de la autodeterminación, Morpheus le da a elegir entre dos píldoras, una de las cuales lo hará seguir con su vida “normal”, mientras que la otra le mostrará la verdad. Neo, por supuesto, elige la segunda. Esto hace que el mundo que lo rodea se desvanezca y él se despierte en una cápsula llena de un líquido. Los hermanos Wachowski utilizan aquí una variante del experimento imaginario del “cerebro en una cubeta” de Hillary Putnam (1981), que imagina la posibilidad de extraer un cerebro y hacerle creer que experimenta una vida normal a través de impulsos eléctricos. Esto es a su vez una versión de la hipótesis del genio maligno de Descartes (1647).

Neo, entonces, se despierta completamente carente de vello y de cabello y con diferentes conductos conectados a su cuerpo, en una metáfora más que evidente del nacimiento. De esta forma, es la “verdadera” vida de Neo la que comienza. Y cabe resaltar que en esta nueva vida es Neo quien permanece y no “Thomas Anderson”. De todos modos, el carácter de campeón de su especie ya parece estar cifrado aún en el nombre “falso”: como escribe Hotchkiss (2003: 21), “Anderson” (“Andros” es “hombre” en griego) puede leerse como “hijo del hombre”. Como señala Gina Ziebell (2011: 177), la preferencia de Neo por el nombre que él eligió se debe a que su identidad civil en la Matriz surge de un mundo inexistente. Sobre el significado de ese autobautizo, Muri (2003: 88) escribe que “Neo” recuerda tanto al Nuevo Testamento como a la Nueva Jerusalén del relato cristiano. Y con respecto al significado de los nombres, continúa, es igualmente evidente el de Trinity, de claras

147 Uno de los numerosos textos que analiza estas referencias es “Technology and mythic narrative: The Matrix as technological hero’s quest”, de Scott R. Stroud (2009).

referencias a la Sagrada Trinidad. Sobre esas referencias cristianas, Herbrechter (2006: 14) escribe que es importante no perder de vista el contexto cultural de producción de la trilogía, que incluye un resurgir global de la religión.

La asimilación del espacio onírico con mundos a los que uno (entendiendo a ese “uno”, o sea a la identidad, como una construcción esencialmente mental) puede trasladarse, tiene por supuesto notables antecedentes dentro de la ficción distanciada, entre ellos el célebre “Ciclo del sueño” de Howard Phillips Lovecraft. Neil Gaiman¹⁴⁸ (Lovecraft 1995: X), en su prólogo a la compilación de esos relatos, señala la influencia de su producción en la obra de autores muy diferentes (los escritores Stephen King, Colin Wilson y Umberto Eco o el cineasta John Carpenter), así como la pregnancia del imaginario lovecraftiano en áreas muy diversas del paisaje cultural, incluyendo el cine, la televisión, el cómic, los juegos de rol, los videojuegos y la realidad virtual. Esto se seguiría cumpliendo, y la trilogía de los hermanos Wachowski, con sus contantes referencias al mundo de los sueños, evoca también ecos de la obra de Lovecraft, aunque la valoración de lo real de Neo y sus aliados no tenga equivalentes en sus relatos. Es que, como ya señalara Michel Houellebecq (1999: 54) en su libro *H. P. Lovecraft. Contre le monde, contre la vie* (el título lo dice todo) la obra de Lovecraft parece mostrar un odio absoluto contra el mundo en general, agravado por una particular aversión hacia el mundo moderno. La correspondencia del autor, en la que solía referirse a su obra, no dice otra cosa: “all my tales are based on the fundamental premise that common human laws and interests and emotions have no validity or significance in the vast cosmos-at-large” (Lovecraft 1927: 150). El “cosmicismo” (Cosmicism) lovecraftiano, explica S. T. Joshi (1999: xiv-xv), muestra la insignificancia humana ante la inmensidad del espacio y el tiempo. En efecto, la gran mayoría de sus relatos no son sino la ilustración de esa postura filosófica, especialmente aquellos que se centran en el panteón inventado por él, del cual la deidad Cthulhu, introducida por primera vez en el cuento *The Call of Cthulhu* (Lovecraft 1928), es el personaje de referencia.

En línea con este rechazo por el mundo real, una parte de la producción lovecraftiana se dedica a investigar una alternativa al prosaico, decadente y chato

148 Era pertinente que Gaiman prologara la compilación, teniendo en cuenta que saltó a la masividad (tanto en términos de público como de crítica) con su drástica y aclamada versión del personaje de la DC *The Sandman*, al que convierte en una encarnación de diversos seres mitológicos vinculados con el dominio de los sueños.

mundo real; una alternativa que tiene al sueño como puerta de escape. Esta parte de su obra no está fuera del universo de Cthulhu, y diversas de sus deidades aparecen en los relatos que la componen, como Nyarlathotep o los *Great Ones* en “The Dream-Quest of Unknown Kadath” (Lovecraft 1995: 106-192). Pero, a diferencia de lo que sucede en la mayor parte de la producción Lovecraftiana, en las Tierras del Sueño, y muy especialmente en las historias en los que aparece el personaje recurrente Randolph Carter, el protagonista no es un simple juguete de las terribles entidades cósmicas que amenazan a la humanidad, y su acción puede ser relevante y permitirle lograr alguna meta. En efecto, tanto Randolph Carter en el relato mencionado y en “The Silver Key” como Kuranen en “Celephaïs” (Lovecraft 1995: 193-203 y 39-44) logran renombre en el mundo de los sueños, uno como rey de una ciudad y otro como “Archisoñador” primero y como rey de Ilek-Vad después. Carter es llamado “Archisoñador” (Lovecraft 1995: 185) nada menos que por Nyarlathotep, el Caos Rampante, una terrible entidad polimorfa del panteón de Cthulhu. Si bien esto puede ser una burla, ya que la deidad lo engaña e intenta destruirlo, el simple hecho de que el personaje escape a una muerte segura da muestras de capacidades extraordinarias.

Por otro lado, como nos enteramos a través del narrador anónimo de “The Silver Key”¹⁴⁹, Carter logra su sueño más querido de volver a ser niño. Claro que el triunfo (relativo en el caso de Kuranen, que languidece de nostalgia en su morada onírica, hasta el punto de recrear la región en la que creció) tiene un precio, y es el abandono del mundo real. En efecto, Kuranen ha muerto convertido en un vagabundo, habiendo perdido la mansión familiar y centenaria, donde “a notably fat and especially offensive millionaire brewer enjoys the purchased atmosphere of extinct nobility”. En la cita el mundo real aparece como un lugar intolerable y vulgar, en el que la verdadera nobleza (en el sentido moral y de jerarquía social) se ha perdido y sólo puede recobrase a través de la memoria o de los sueños. Esto queda clarísimo en “The Dream-Quest of Unknown Kadath”, donde Nyarlathotep le revela que la ciudad onírica que busca, la Kadath la Desconocida (tan bella que los Grandes, los Dioses de la Tierra, la han elegido como morada) del título, no es sino el fruto de sus recuerdos:

For know you, that your gold and marble city of wonder is only the sum of what you have seen and loved in youth . . . the glory of Boston's hillside roofs and western windows aflame

149 Otro soñador que conoció a Carter tanto en el mundo de la vigilia como en el del sueño.

with sunset; of the flower-fragrant Common and the great dome on the hill and the tangle of gables and chimneys in the violet valley where the many-bridged Charles flows drowsily . . . this loveliness, moulded, crystallised, and polished by years of memory and dreaming, is your terraced wonder of elusive sunsets; and to find that marble parapet with curious urns and carven rail, and descend at last those endless balustraded steps to the city of broad squares and prismatic fountains, you need only to turn back to the thoughts and visions of your wistful boyhood (Lovecraft 1995: 147-149 , 186).

La búsqueda de los personajes de Lovecraft se muestra como algo más desesperada y más triste de lo que parecía, ya que empiezan a darse cuenta de que prefieren el mundo real al de los sueños, pero sólo un mundo real del pasado, embellecido por la memoria. Mucho peor que querer vivir en un mundo de fantasía (algo que puede hacerse, al menos en sueños o ensoñaciones), es querer volver a lo que ha sido y ya no es. E, igualmente importante, lo real no tiene un valor *per se*. Cuando, en *The Silver Key*, Randolph Carter pierde la llave del título, que abre la puerta del mundo de los sueños, pierde también la conciencia de que

[...] all life is only a set of pictures in the brain, among which there is no difference between those born of real things and those born of inward dreamings, and no cause to value the one above the other (Lovecraft 1995: 193).

Esta óptica, que niega superioridad ontológica al mundo concreto, contrasta con el punto de vista de las novelas de Dick y de los protagonistas de *The Matrix*.

Volviendo al filme de los hermanos Wachowski, luego de que Morpheus y su grupo rescatan a Neo le explican que lo que creía que era su vida era una ficción, que vive en un mundo dominado por máquinas, dos siglos más tarde respecto a lo que él creía. Como en las obras que citamos de Dick, se nos presenta aquí un mundo virtual dominado por una entidad cuasidivina (las máquinas), de cuyo control los personajes quieren escapar (en la ficción lovecraftiana, en cambio, el mundo ilusorio ofrece un alivio a una existencia en la que el ser humano está a merced de fuerzas que no comprende). Y la mente también es presentada como información (y por lo tanto puede existir en diferentes soportes), como sucedía en Dick y Gibson. Pero la comparación de la mente –y de la personalidad, de la identidad del individuo– con un programa informático se precisa todavía más. En efecto, los conocimientos de todo tipo (incluso los que tendrían que ver con la memoria corporal, como las artes marciales) pueden “cargarse” en la mente de una persona, a la manera de un sistema operativo, un programa o una aplicación informática.

Un primer comentario que puede hacerse con respecto a la construcción del

universo ficcional y a la relación “real”/virtual es que es claramente tributaria de la Trilogía del Ensanche de Gibson (el héroe hacker como nexo entre el mundo concreto y el virtual). Paul Kincaid (2009: 176) llega incluso a hablar de una “ficción de posthumanidad” en la que la identidad y el entorno pueden ser “cargados” en avanzados sistemas computarizados como sucesora del *cyberpunk*. En la misma línea, Joshua Clover (2004: 35) señala que la trilogía de la Matriz participa del subgénero *cyberpunk* que podría denominarse “del borde del constructo” (“*Edge of the construct*”). Sin embargo, el filme se singulariza por una visión negativa de lo virtual, apoyada en referencias muy explícitas a la obra de Baudrillard y a su crítica a los simulacros. Así, Neo esconde un disco con datos en un ejemplar de *Simulacres et Simulations*. Y cuando Morpheus le muestra como el mundo en realidad (un páramo cubierto de ruinas y oscuridad perpetua) le da la bienvenida al “desierto de lo real”, una expresión de ese mismo libro (Baudrillard 1981: 10). La Matriz, continúa Morpheus, “es un mundo onírico generado por ordenador, construido para mantenernos bajo control” y transformar a los seres humanos en baterías para las máquinas. No hay dudas entonces de que la enunciación presenta al mundo concreto como deseable; el por qué no resulta tan evidente.

En el universo construido por el filme de los hermanos Wachowski, como escribe Hotchkiss (2003: 23), el mundo “real” parece tener notablemente poco que ofrecer, más allá de la liberación del control de las máquinas, especialmente en el plano de lo sensorial. En coincidencia con esta posición, Stratton (2006: 29) escribe que el espacio irreal se muestra en *The Matrix* en tanto que ámbito cualitativamente preferible al real. En efecto, el colorido y trepidante mundo de la Matriz (si bien falso, como el relato nos recuerda una y otra vez) ofrece un inmenso contraste con el triste y apagado mundo concreto, centrado pura y exclusivamente en el combate contra las máquinas. De manera similar se expresa Melanie Chan (2008: IIIa parte) cuando escribe que la trilogía de *The Matrix* establece una distinción entre el mundo real y el simulado a través del uso del color, el vestuario y la puesta en escena. El mundo virtual queda presentado así como excitante, atractivo y elegante. Así, a las gafas de sol de diseño y estilizada ropa negra se oponen los harapos de colores neutros que usa la tripulación del Nebuchadnezzar (el barco de Morpheus). Hasta la dura existencia de los colonos marcianos en *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* podía ser redimida por el trabajo manual (una constante en la obra de Dick), como se ve al final

con Barney Mayerson, pero ni siquiera esto es posible en el mundo de *The Matrix*. Hotchkiss (2003: 24) escribe que *The Matrix* evidencia una óptica cristiano-platónica, ya que el deseo de liberar a la humanidad y llevarla a la realidad última de la libertad recuerda vagamente al desmaterializado *eidos* platónico. El carácter crístico del personaje central está largamente aceptado por la crítica. Uno de los numerosísimos artículos que lo menciona es “The Ontology of Virtual Space”, de Bo Kampmann Walther (2002: 286), donde se habla del filme de los hermanos Wachowski como de una alegoría cristiana actualizada en la que el personaje de Neo cumple un rol mesiánico. Señalemos también que el ascetismo por defecto que implica elegir un mundo sin mayores disfrute para los sentidos implica un desprecio gnóstico por la carne, como analizábamos en 2.1 a propósito de la Trilogía del Ensanche¹⁵⁰.

El filósofo James Pryor, por su parte, también se plantea la pregunta, que da título a su artículo, de qué tiene de malo vivir en la Matriz. Y la respuesta que da es “depende de qué ambiciones tenga uno” (Pryor 2005: 59-60). Efectivamente, la realización individual tiene límites, ya que, como aprendemos en el filme siguiente, el mundo virtual es a todo efecto útil inmutable, porque es periódicamente “reseteado” y recomienza una y otra vez, sin alejarse nunca del cronotopo de finales del siglo XX que pretende emular. Así, si uno desea cosas relativamente pequeñas, como abrir un restaurante o ser un actor famoso, podría llegar a realizarlas en el mundo virtual. Pero toda transformación mayor, como un cambio social duradero, es virtualmente (y nunca mejor dicho) imposible, en virtud del eterno retorno impuesto al mundo simulado por las Máquinas. Querer ser libres, continúa Pryor, implica necesariamente ser *políticamente* libres¹⁵¹. Este punto de vista le da otra justificación a la rebelión humana en el filme, más allá de la fe cuasireligiosa en el valor intrínseco de lo concreto. La cuestión del libre albedrío, entonces, vuelve a ser puesta sobre el tapete, de manera bastante convincente.

Sobre la separación tajante entre realidad e ilusión en la trilogía, hay que constatar que no todos los analistas coinciden. Aylish Wood (2004: 119, 124) escribe que en *The Matrix* “reality and illusion are equally open to question”, y que la reivindicación de realidad de la Matriz y del “Mundo Real” son igualmente inciertos, ya que uno de los

150 La relación con lo gnóstico también ha sido subrayada por la crítica. Para una lectura desde la perspectiva del estudio de las religiones, ver Flannery-Dailey y Wagner (2001).

151 Como vimos antes, este mismo punto de vista es el que explicaba que el personaje de Jennifer prefiriera quedarse en el mundo de Pleasantville en el filme homónimo.

planteos del filme es la imposibilidad de distinguir entre realidad e ilusión. La posición de Wood es defendible desde el punto de vista teórico y retórico, pero menos desde la superficie textual del filme y desde su enunciación, ya que no ofrece ejemplos en el texto filmico que nos autoricen a dudar de jerarquía ontológica planteada. Andrew Gordon (2003: 121) también sostiene que no se pueden encontrar en el filme razones para justificar esa confusión entre los mundos representados. Dino Felluga (2003: 81-82), en cambio, sosteniendo una postura semejante, sí busca pruebas textuales para defenderla. Felluga argumenta que no hay manera de que los rebeldes humanos estén seguros de que su rebelión no está siendo generada por una Matriz todavía más sofisticada, una nueva versión que incluye un fantaseado “escape hacia lo real”, y cita la escena del *déjà vu* (a lo que nos referiremos luego con más detalle) como posible prueba. During (2006: 135) argumenta de manera similar, cuando escribe que el “intercambio de poderes” de Smith y Neo (el primero “descargándose” en la mente de el humano Bane, y Neo deteniendo máquinas a distancia en el mundo “real”) podría hacer pensar que Sion no es más que una subesfera de la Matriz o una especie de “meta-Matriz”. En la escena del *déjà vu*, en la que se revela un mecanismo por el que los los personajes pueden detectar la manipulación de la Matriz (ser testigo de una acción que se repite, como en un filme rebobinado unos pocos segundos), aparece la “Mujer de Rojo”, que hasta ese momento sólo se había manifestado como un elemento del programa de entrenamiento de los rebeldes humanos en la nave de Morpheus. Su aparición en la Matriz resquebrajaría la solidez del mundo concreto. Sin embargo, como el mismo Felluga reconoce, la aparición del personaje —ante la mirada azorada de su programador, Mouse, otro miembro del equipo de la tripulación del Nebuchadnezzar— también puede verse como una muestra de la pregnancy de la Matriz (el mundo en el que la mayoría de los seres humanos han crecido) en la mente (o sea la identidad, según postula el filme) de los personajes.

Otro de los autores que no considera que el filme se posicione claramente a favor del mundo concreto¹⁵² con respecto al mundo virtual es Christopher Williams (2003: 3-9), quien percibe en cambio la puesta en imágenes del concepto baudrillardiano de lo “hiperreal”. En su ensayo “Hyperréel et imaginaire”, Baudrillard (1981: 24-28)

152 Alain Milon (2005: 8), por su lado, opina que la película pretende construir una noción crítica de virtualidad, pero fracasa.

define lo hiperreal como la simulación de algo que no existió jamás. Se trata de una ontología que no es ni real ni simulada, un punto de vista ontológico definido por la negación radical de todo referente. Para explicar la diferencia, define lo real como aquello que puede generar una reproducción equivalente, mientras que lo hiperreal es una reproducción sin original. Esto implica un triunfo del principio de simulación sobre el principio de realidad. Este panorama, escribe Williams (Ibídem: 3-5), hace resaltar la tensión entre determinismo y libre albedrío, y cita a *The Truman Show* como ejemplo, con la lucha de su protagonista por salir de su vida simulada y lograr entrar (por primera vez) en el mundo real, lejos del control de la figura cuasidivina de turno, el productor del programa televisivo que, sin que él lo supiera, siempre fue su vida. En cambio en *The Matrix*, continúa, esta toma de posición no es clara, ya que el filme realmente empieza donde la obra de Weir terminaba, con la salida del héroe del mundo ilusorio. A continuación, la pelea con las máquinas se lleva a cabo no en el mundo real sino en la simulación, dándole así el máximo valor de hecho como espacio significativo.

La reinmersión del sujeto humano en la simulación, prosigue Williams, diferencia a *The Matrix* de los filmes “antisimulación”, ya que establece una distinción clara entre dos posiciones que puede tomar el ser humano en ese espacio. La primera sería la de sujeto (en el sentido feudal) de las máquinas, que es la opción elegida por Cypher, el traidor dentro de la tripulación de Morpheus que asesina a gran parte de sus compañeros. Como ya dijimos, los significados de los nombres en *The Matrix* no son sutiles: el nombre del traidor es “Cifra”¹⁵³ (como las cifras del código que constituyen realmente la Matriz), en una prefiguración de la elección del mundo virtual como espacio de pertenencia por parte del personaje. Herbrechter (2006: 280) escribe, en sentido similar, que el nombre del personaje lo define como el sujeto (en el sentido medieval de alguien sujeto a un señor feudal) perfecto de la Matriz, un simple número). La segunda posición posible para el humano dentro de la Matriz sería la del agente activo, no sometido a los designios de las máquinas. El término “agente” se utiliza aquí en su sentido filosófico, que designa a una criatura capaz de libre albedrío, autoconciencia y autodeterminación, como opuesto a los Agentes del filme, los

153 También puede haber un guiño a Lucifer/Cipher, más allá de la diversidad vocálica. Es el caso en el policial satánico de William Hjortsberg *Falling Angel* (1978), en el que el detective privado Harry Angel es contratado por un tal Louis Cyphre. El misterioso cliente no es otro que Lucifer. La novela sería adaptada por Alan Parker en 1987 con el título *Angel Heart* y protagonizada por Mickey Rourke y Robert De Niro.

programas vivientes al servicio de las Máquinas.

Por otro lado, Williams no deja de señalar que uno de los Agentes, Smith, sacándose el auricular que lo pone en comunicación con las máquinas, le revela a Morpheus su desprecio tanto por los humanos como por la Matriz en sí. Esto evidencia su carácter autónomo, que lo pone en paralelo, en términos de autodeterminación, con los agentes humanos. Y es que los hermanos Wachowski, sigue Williams (2003: 8-9), representan lo hiperreal difuminando los en principio bien diferenciados mundos real y simulado, a través de una serie de inversiones de su concepción de realidad y de simulación. Una de ellas, que sucede pronto en el filme, es la que tiene lugar en la escena que marca la salida de Neo del mundo virtual, cuando éste se decide por la píldora roja que le ofrece Morpheus (la azul lo hubiera hecho continuar con su vida habitual dentro de la Matriz). Cuando, luego de ingerirla, toca un espejo, no lo atraviesa como la Alicia de Carroll, sino que éste se vuelve un líquido que lo rodea y se le mete en la garganta. Neo no pasa a través del espejo: el espejo pasa a través de él, y nosotros (siguiendo a la cámara) también. Así, mientras Alicia entraba en Wonderland, es el nuevo y extraño medio ambiente el que entra en Neo, convirtiéndolo en un contenedor del mundo al que ingresa. Esto, dice Williams, sugiere una primacía de la subjetividad sobre lo real. Su interpretación, basada en elementos textuales innegables como las referencias constantes a Baudrillard, parecería contradecir el relato cinematográfico que, en diversos niveles, incluyendo la narración y sus clímax, parece dar la razón a los personajes con respecto a la supremacía ontológica del mundo concreto. Teniendo en cuenta que hay elementos para sostener ambas posturas, puede considerarse que se trata de diferentes niveles de análisis que no entran necesariamente en contradicción, siempre y cuando no se confundan los niveles diegético y extradiegético.

Con respecto al trasfondo cristiano de la idea de seres humanos desencarnados, Allison Muri (2003: 73-77) señala en su artículo sobre el tema que, más allá de estar obviamente presente en el filme de los hermanos Wachowski, el motivo mismo de la separación cuerpo-mente, tal y como es tratado en la ficción y teoría de la “cibercultura”, es inseparable de la concepción cristiana del alma. Adam Gopnik (2003: 2) le da un sesgo particular a esta influencia cristiana en la cosmovisión de *The Matrix*, al considerar que es tributaria de la concepción de los cátaros, que creían que el mundo material era una ilusión creada por Satán, y que Jesús le había mostrado a la

humanidad cómo mirar a través de esa matriz y salir de ella. Gopnik agrega también que esa visión es la que justifica, tanto para los cátaros como para los héroes de la película, el recurso a la violencia: lo que está siendo destruido no es real, pero que además la destrucción en el filme de un rascacielos y la masacre de los soldados que lo defienden resuena de manera diferente a como lo hacía en 1999. La noción de que algunos seres humanos, continúa, no son realmente humanos sino esclavos, simples cifras que en cuanto tales son descartables, es la visión tanto del héroe revolucionario como del terrorista de masa. La Matriz, concluye Gopnik, es donde todos los fanáticos violentos creen vivir. Los atentados a las Torres Gemelas en 2001, entonces, cambiarían la interpretación que puede hacerse del filme de los hermanos Wachowski, y eso influiría en ciertas modificaciones en los filmes siguientes de la trilogía, señala por su lado Stratton (2006: 31). La ideología “post-11 de septiembre”, escribe, no tolera un relato con héroes atacando una ciudad norteamericana como Chicago, ni siquiera dentro de un mundo ilusorio, y este nuevo contexto explicaría que *The Matrix Reloaded* y *The Matrix Revolutions* se centren más en la salvación de Sion del ataque de las máquinas.

Otro elemento que acerca el funcionamiento del mundo virtual del filme de los hermanos Wachowski a la construcción dickiana ya había sido mencionado en el apartado dedicado a *eXistenZ*. Se trata de la aparición de elementos disruptivos de la continuidad de lo que se considera normal para el mundo en el que sucede la acción que funcionan como indicios de que ese mundo, –que es virtual, lo sepan o no aún los personajes– está siendo intervenido por la o las entidades que lo controlan. En *The Matrix*, como mencionamos más arriba, estas “alarmas de manipulación de la realidad”, por darles un nombre, se manifiestan a través de la sensación de *déjà vu*. Cuando los personajes los experimentan (como cuando Neo ve pasar a un gato dos veces delante de él) es por que la Matriz está siendo “reseteada”, y la repetición es un falla de funcionamiento (*glitch*) causada por esa transformación. Por supuesto, la modificación resultante siempre es peligrosa para los personajes, lo que transforma al *déjà vu* en un signo ominoso. Por otro lado, el *déjà vu* como revelador de la irrealidad de lo que pensamos que es el mundo concreto es una invención explícitamente dickiana.

En la charla “If You Find This World Bad, You Should See Some of the Others” (“Si le parece que este mundo mundo es malo debería ver alguno de los otros) que

dio en el Festival Internacional de la Ciencia ficción de Metz en 1977, Dick (1995: 167-169) avanza la posibilidad de que el universo no sea sino una avanzada simulación por ordenador, de la que Dios es el Programador-Reprogramador. En la construcción dualista tan cara a Dick, el Dios-Programador se enfrenta a una entidad destructora, responsable de los fenómenos de muerte y decadencia que experimentamos en la simulación que creemos concreta. Y luego agrega, al final de esa misma charla¹⁵⁴:

We are living in a computer-programmed reality, and the only clue we have to it is when some variable is changed, and some alteration in our reality occurs. We would have the overwhelming impression that we were re-living the present - *déjà vu* - perhaps in precisely the same way: hearing the same words, saying the same words. I submit that these impressions are valid and significant, and I will even say this: such an impression is a clue, that in some past time-point, a variable was changed - re-programmed as it were - and that because of this, an alternative world branched off.

La única pista que tenemos de estar viviendo en una simulación, dice Dick, es cuando una variable cambia, alterando nuestra realidad, lo que nos produce la sensación de revivir el presente. Este *déjà vu* es un indicio de que algo ha sido reprogramado, disparando un mundo alternativo. La escena del gato en *The Matrix* reproduce literalmente el mecanismo imaginado por Dick. Si bien Dick no utilizó explícitamente el dispositivo del *déjà vu* en su narrativa, muchas de sus obras ponen en escena mecanismos similares (la proliferación de las prótesis robóticas del personaje que da nombre a la novela en *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, por ejemplo). Probablemente el relato de Dick que más se acerque a la situación descrita sea “Adjustment Team” (Dick 1954). Si bien no hay ordenadores implicados y la alarma no es un *déjà vu* sino algo mucho más estridente (una zona de la ciudad se paraliza), el cuento revela la acción de una entidad y sus servidores (claramente identificable con Dios y los ángeles) que constantemente efectúan modificaciones en la realidad con objetivos bienintencionados (y métodos rudos). De todas formas, y más allá del carácter seminal de la ficción dickiana con respecto a este mecanismo, el *glitch* o error de funcionamiento que revela la existencia de una “realidad intersticial” se ha convertido en un motivo recurrente de los relatos que ponen en escena mundos virtuales, como demuestra el artículo de Brian Welesko (2014) en torno al concepto

154 El fragmento no aparece en la versión escrita editada en *The Shifting Realities of Philip K. Dick*,. El parlamento transcrito puede escucharse, entre otros numerosos lugares, en el sitio de internet *The Open Culture* (Jones 2014).

de *interstitial reality*.

El panorama que construye *The Matrix*, que opone autodeterminación a cosificación, elevando el primer concepto a rasgo a esencia de lo humano, se asemeja enormemente al de los mundos diegéticos de las novelas de Dick analizadas. Cabe señalar, con respecto a esas obras –dejando de lado *A Maze of Death*, la cual, como ya señalamos, presenta la particularidad de explorar la pulsión de muerte– hay un *crescendo* en el alcance de la lucha por la autodeterminación. Así, si en *Eye in the Sky* había un pequeño grupo de personas que intentaban liberarse de los diferentes mundos subjetivos en los que iban cayendo, en *Ubik* la población a ser liberada era mucho mayor, ya que abarcaba a todas las personas en semivida, sometidas a una entidad predatoria como Jory que les robaba la fuerza vital en cada moratorio. En *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, por último, el combate ya alcanzaba a toda la humanidad, ya que la “infección” de los estigmas de Palmer Eldritch no tenía límites. En *Matrix*, la lucha tiene el mismo nivel épico: las máquinas inteligentes (que descenden de una única Inteligencia Artificial, lo cual nos remite tanto al antagonista único o central de las obras de Dick como al Neuromancer/Wintermute de Gibson) buscan usar a todos los seres humanos como baterías vivientes.

Como dijimos arriba, el filme presenta la autodeterminación como rasgo constitutivo de lo humano, por lo que es lógico, entonces, que su campeón/mesías, Neo, lo posea de manera superlativa. Es lo que sucede, al menos en la Matriz: en ese mundo virtual, el Elegido (el personaje de una profecía, que Morpheus está convencido de que es Neo) tiene el poder de hacer lo que desee (desde ser capaz de sobrevivir a los ataques de los Agentes y destruirlos hasta volar, como sucede al final). Eso lo diferencia también de los Agentes (programas informáticos vivientes), quienes, por más poderosos que sean, tiene el límite de deber comportarse (como le explica Morpheus) de acuerdo a reglas preestablecidas, al contrario del Elegido. El filme termina con Neo asumiendo su rol (y sus habilidades en la Matriz) como el Elegido, y continuando la pelea para liberar a los humanos prisioneros.

El filme siguiente de la trilogía, *The Matrix Reloaded*, explora un poco más algunos personajes, y complejiza las relaciones entre humanos y máquinas. Así, el Concejal Hamann, en Sion (la única ciudad humana), lleva a Neo junto a los generadores que dan aire y luz a la ciudad y lo hace reflexionar sobre la interdependencia entre los hombres y las máquinas, que se necesitan mutuamente para sobrevivir. También

aprendemos que el Oráculo, que era quien había predicho el regreso del Elegido, es en realidad un programa, pero que a diferencia de los Agentes y máquinas cree que la paz entre humanos e Inteligencias Artificiales es la única salida posible. Los antagonistas no son entonces las Inteligencias Artificiales en sí, sino quienes constituyan una amenaza para la autodeterminación¹⁵⁵, sea cual fuere su naturaleza. Es el caso tanto de las máquinas que controlan la Matriz como del Merovingio, un nuevo personaje. Se trata de un programa renegado que habita en el mundo virtual y cuyo único objetivo, como le explica el Oráculo a Neo, es el poder. Un tercer enemigo sería el Agente Smith (que Neo había destruido en la primera película), quien habría dejado de ser un agente de las máquinas para transformarse en una especie de virus que se multiplica absorbiendo a otras entidades en la Matriz (humanos o programas).

Según explica el mismo Smith al protagonista, su naturaleza actual es consecuencia del combate entre ellos, en el que Neo, habiendo descubierto su poder casi absoluto dentro de la Matriz, se había materializado en el interior del agente, haciéndolo estallar (el Arquitecto, en su encuentro posterior con Neo, confirma esta explicación). Esta justificación de los nuevos poderes de Smith deja de lado otra explicación posible y complementaria, que sí menciona Melanie Chan (2008: IIIa parte), quien remite las nuevas capacidades de Smith a una pelea previa con Neo. Durante aquel combate, el filme mostraba (en forma de cifras verdes, que es como Neo ve la Matriz al final del primer filme) de qué forma el código informático que generaba la Matriz —específicamente, la sección correspondiente a los movimientos de Smith y Neo— se mezclaba. La nueva existencia del agente Smith (que parece haberse del poder de Neo, en una variante que ahora explicaremos) lo lleva a ser capaz de trascender los límites de la Matriz y actuar incluso en el mundo real. En efecto, al comienzo de la película, Smith “infecta” (y reemplaza con una copia de sí mismo) al avatar de Bane, otro hombre de Sion, y es entonces la mente del Agente renegado la que ocupa el cuerpo de Bane cuando el operador de su nave intenta recuperarlo de la Matriz.

Queda construido entonces un panorama con tres antagonistas o grupos de antagonistas: las máquinas, que esclavizan a los humanos por necesidad; el Merovingio, que sólo cree en las leyes de causa y efecto y piensa que el libre albedrío

155 Recordemos a Cypher, que traiciona a sus compañeros prefiriendo la esclavitud de la Matriz porque parece real.

es una ilusión; y Smith, una amenaza para todos, humanos y máquinas, que elimina la diversidad al replicarse sobre toda entidad. La película refuerza explícitamente el carácter de némesis de Neo que tenía Smith en el primer filme. Así, en una conversación en la Matriz, Smith le dice que una parte de su persona debió copiársele cuando lo destruyó, y que ahora él también es libre. Esta construcción evidencia que el único conflicto solucionable, si se dan las condiciones, es el que tiene lugar entre las máquinas y los humanos, ya que los otros dos son insolubles, por motivos diferentes. En el caso del Agente Smith, porque su existencia misma es una amenaza para cualquier otra forma de vida. En *Surface Detail* hay un antagonista menor que funciona de manera similar: el *hegemonising swarm* (“enjambre hegemónizante”), un conjunto de entidades autorreplicantes que tratan de transformar toda la materia de la galaxia en copias de sí mismas (Banks 2010: 177). Uno de los antecedentes más célebres de la mención de este tipo de entidades en un relato de ciencia ficción es sin dudas *El invencible* (Lem: 1961), con sus máquinas autorreplicantes insectiformes. En el caso del Merovingio, el conflicto es insoluble porque la cosmovisión que despliega (la búsqueda del control como único sentido de la existencia) ya constituye una amenaza para la autodeterminación de otras entidades.

Asimismo, en el relato se produce una vuelta de tuerca que difumina aún más la idea de una oposición absoluta humanos/máquinas, que se revela cuando Neo se encuentra con el programa rector del mundo virtual, el Arquitecto, en la Fuente, el ordenador central de las Máquinas. Allí se le informa que tanto Sion como el Elegido forman parte del plan de la Inteligencia Artificial para mantener encauzado el instinto de rebelión humano. Como versiones de un programa informático, la ciudad y el elegido (al igual que la Matriz) ya van por su sexta encarnación. Entonces, lejos de liderar una rebelión, la función del elegido es simplemente perpetuar la vida de Sion (luego de su destrucción) en tanto que función complementaria del mundo virtual, y por la tanto de la Matriz misma. Neo se niega, y le dice luego a Morpheus que la profecía sólo era otro sistema de control más. Pero que la relación del Elegido con las Máquinas es aún más compleja se evidencia poco después, cuando Neo, en el mundo real (y en la escena final de la película), detiene una especie de pulpos mecánicos que estaban destruyendo las naves de los humanos. Que el poder del elegido se manifieste fuera de la Matriz hace que las fronteras entre mundo virtual y mundo concreto sean cada vez más borrosas.

El tercer filme comienza donde había terminado el otro: Neo está en una especie de limbo que no es el mundo virtual habitual pero lleva a él y luego –sin haberse conectado– consigue llegar a la Matriz. Allí el Oráculo le confirma que el poder del Elegido sobre las máquinas va más allá del mundo virtual¹⁵⁶, ya que está ligado a la Fuente (el corazón de las máquinas). Esto se sigue verificando: en una pelea posterior, en el mundo concreto, Bane/Smith lo deja ciego quemándole con un cable eléctrico, pero Neo aún es capaz de verlo (en forma flamígera y con el aspecto de Smith). Luego tiene lugar una alianza entre Neo y las Máquinas, contra Smith: en un encuentro en la ciudad de las máquinas, Neo explica que el Agente renegado, que es un programa, puede extenderse por la ciudad tal y como lo hizo en la Matriz. Dice que sólo él puede vencerlo y que sólo quiere paz. La confrontación final tiene lugar en la Matriz, donde espera una infinidad de Smiths. En una especie de giro crístico. Neo se sacrifica para salvar a todos, humanos y máquinas: Smith lo transforma en copia de sí mismo, pero luego explota. Las máquinas detienen su asalto contra Sion, la Matriz se reconstruye y los avatares o programas víctima de Smith vuelven a aparecer. El filme termina con una conversación entre el Oráculo y el Arquitecto en la que éste le asegura que las máquinas respetarán la paz y dejarán que quienes deseen abandonar la Matriz lo hagan. Este desenlace, aunque no es del todo coherente con la premisa de que hombres y máquinas peleaban por su supervivencia, lo que hacía al conflicto irresoluble, funciona para dejar a la pelea por la autodeterminación (de la que una entidad como Smith es enemigo absoluto) en el centro del relato.

La trilogía de los hermanos Wachowski muestra diversos elementos que pueden considerarse como una herencia dickiana. En muchos casos, estos rasgos también son propios de la ciencia ficción *cyberpunk*, en la que los filmes abrevan. La preocupación por la autodeterminación, la existencia de un mudo virtual dominado por una entidad que funciona como un demiurgo tiránico, la posibilidad de estar en ese mundo sin saberlo y la angustia ontológica subsecuente atraviesan *The Matrix* y sus secuelas, así como el corpus principal que hemos analizado aquí. Este último rasgo nos permite enlazarlas con una tradición más antigua, la de la literatura fantástica, en la que la duda sobre la naturaleza del mundo ocupaba un lugar esencial.

156 Como ocurría con Angie al final de *Mona Lisa Overdrive*, Neo es capaz de “viajar” fuera de su cuerpo hacia un espacio virtual sin estar conectado.

CONCLUSIÓN

En nuestro recorrido, hemos empezado por tratar de proporcionar las herramientas teóricas necesarias para contextualizar y analizar el corpus. Comenzamos por revisar brevemente la historia y las teorías relativas al concepto de género. Como vimos, si bien la división del texto en diversos niveles para su análisis y clasificación aparecía como una constante, la importancia de cada elemento para determinar la “forma interna” de un género, retomando el concepto de Viëtor (1986: 22), varía de un género a otro. Así, cuando se habla de “horror” se privilegia el nivel pragmático y al hablar de *western* el nivel temático, si bien esto no implica los otros niveles no sean relevantes. Muchos de los teóricos que hemos mencionado perciben el carácter problemático de esta heterogeneidad definitoria y proponen sistemas que definen todos los géneros a partir de los mismos parámetros. Ese tipo de acercamiento es muy útil para percibir parecidos y diferencias, así como para detectar rasgos transversales que permitan profundizar el estudio de las relaciones entre diversas formas literarias. La ciencia ficción ontológica constituiría, a nuestro entender, una de estas categorías transversales. A partir de una modificación del esquema de Christian Vandendorpe (1993: 255-6), hemos propuesto una clasificación de la ficción distanciada en la que el eje “poder del héroe/impotencia del héroe” se ve reemplazado por el díptico “certeza ontológica/duda ontológica”.

En nuestra aproximación a la cuestión del “efecto fantástico” (la sensación de que se ha producido algo que no debería ser posible) hemos privilegiado un punto de vista intradieгético. La reacción del lector es en última instancia unverificable y deja un amplio espacio a la especulación. Este acercamiento intradieгético es lo que permite descubrir el carácter no obligatorio de una de las condiciones todorovianas para la producción del efecto fantástico: la necesidad de que tenga lugar en un mundo “como el nuestro”. Los mundos paralelos, futuros o distantes de la ciencia ficción no son un obstáculo para que ocurran sucesos que perturben la certidumbre ontológica de los personajes. Por supuesto, la manera en que el efecto fantástico se manifestará no será la misma que en la literatura fantástica, debido a las diferentes naturalezas de los mundos ficcionales de una y otra forma literaria. Si la ciencia ficción sucede en mundos inteligibles, en los que los *nova* se explican por medio de un discurso científico o pseudocientífico, el universo de la literatura fantástica y las leyes que lo dominan no pueden sino ser incomprensibles. Dentro de la ficción distanciada, la *fantasy* y la ciencia ficción construyen una certeza sobre el mundo ficcional, mientras

que lo fantástico la destruye. Como habíamos dicho en el punto 6.1 citando a Malmgren (1988: 25-37), la inserción de un *novum* en el aspecto topológico puede hacerse en diferentes niveles, teniendo en cuenta que el *topos* ficcional abarca tanto el emplazamiento físico como los objetos puestos en escena. La forma más simple de este tipo de modificación, decía Malmgren, es la *gadget story*, donde la invención de un único artefacto crea nuevas posibilidades, transforma el orden social o produce complicaciones narrativas. Las “máquinas de efecto fantástico” que hemos visto en las novelas de Dick constituyen dispositivos de este tipo, al igual que las tecnologías de realidad virtual presentes en las obras de Galouye, Gibson y otros, así como en la trilogía fílmica de la Matriz de los hermanos Wachowski.

Como señalábamos en el punto 7.3, la virtualización conlleva una multiplicación de los espacios habitables por el sujeto ahora posthumano que, si bien sabe que el orden dominante es el de lo virtual, puede perderse en la multiplicidad de mundos existentes. La indiferenciación entre real y virtual proporciona el nudo dramático central a la literatura que tematiza (y proyecta) este proceso. Las novelas de Dick que constituyen la primera parte de nuestro corpus se centran en un grupo de personajes que se ven atrapados en un mundo ilusorio. Como habíamos mencionado al comienzo del punto 1 de la parte B, la importancia de distinguir realidad de ilusión (algo que muchas veces resulta imposible) se justifica por la existencia de una entidad cuyo control del espacio virtual casi no tiene límites. En consecuencia, sólo en el mundo concreto existe alguna posibilidad de autodeterminación. Que los diferentes niveles de realidad puedan ser prácticamente indistinguibles aumenta la ansiedad de los personajes.

Al comienzo del segundo capítulo señalamos que en la Trilogía del Ensanche de William Gibson la entidad cuasidivina se presentaba bajo el signo constante de la otredad, sin que ese carácter no humano sea necesariamente antihumano. El hecho de que la principal motivación de Wintermute, la Inteligencia Artificial que había contratado a los personajes, fuese lograr la autodeterminación la acercaba, decíamos también, a los protagonistas de Dick y de Galouye. Las Inteligencias Artificiales de la serie de la Cultura de Iain M. Banks, construidas de manera similar como estructuralmente no humanas, no revisten tampoco un carácter antagónico sino complementario a lo humano, como señalábamos en el punto 2.2.1. Sin duda, las naves y drones de la Cultura están lejos del servilismo de las formas de vida

artificiales de la obra de Isaac Asimov. Sus robots, recordemos, estaban dominados por las tres leyes de la robótica¹⁵⁷:

- 1) A robot may not injure a human being or, through inaction, allow a human being to come to harm.
- 2) A robot must obey the orders given it by human beings except where such orders would conflict with the First Law.
- 3) A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the First or Second Laws.

Estas leyes se estructuraban en torno a la protección del ser humano y la obediencia hacia él. Las IAs de la Cultura son perfectamente capaces de dañar personas (de hecho, Demeisen hace decapitar al violador y asesino Joiler Veppers) pero poseen normas de comportamiento que las llevan a evitar o minimizar la eliminación de formas de vida de todo tipo

En los filmes *The Matrix* y sus secuelas, por otro lado, se verifica una evolución interesante en la manera en que son presentadas las Máquinas. En el primer filme son los antagonistas principales, y aparecen principalmente como esclavizando y cosificando a la especie humana para utilizarla como batería. En el segundo y en el tercero, entre los que la acción prosigue sin solución de continuidad y constituyen por ende una unidad, la situación cambia. Sin llegar a poner a los dos grupo de seres en pie de igualdad, se establecen puntos de contacto entre ellos. Las Máquinas necesitan a los humanos para sobrevivir, pero lo contrario también es cierto: Sion, la última ciudad humana, depende de la maquinaria que la hace funcionar¹⁵⁸. La diferencia ya no es un problema; la anulación de la identidad del otro y su singularidad -sin la cual no hay autodeterminación posible- sí lo es.

Individualidad y autodeterminación aparecen en nuestro corpus como esenciales a lo humano (o, si se quiere, al carácter de entidad consciente, humana o no). En consecuencia, los antagonistas principales serán quienes las pongan en peligro. Esta amenaza atraviesa, como un hilo conductor, los diferentes relatos analizados y la poética en general de los autores estudiados. En las novelas de Philip K. Dick, la amenaza principal suele provenir del ser que controla el espacio virtual. El tema de la anulación de la identidad y su reemplazo por una entidad que se autorreplica y se

157 Las leyes aparecen por primera vez en el cuento "Runaround" (Asimov 1942).

158 En el apartado 3.2.2 hemos descrito la escena.

transmite como una infección aparece en *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, así como en el cuento “Upon The Dull Earth”. En el relato, que presenta una cosmovisión de ecos gnósticos, una muchacha, Silvia, ha sido llevada por error al plano superior, previa destrucción de su cuerpo. Los intentos de su novio por traerla de vuelta tienen consecuencias catastróficas, y la humanidad entera termina transformada en copias de ella.

En *Surface Detail* (2010), de Iain M. Banks, la amenaza para la autodeterminación no necesariamente se origina en el espacio virtual. Este tratamiento más igualitario de los diferentes niveles de realidad se explica por el hecho de que la novela pertenece a una época en que la virtualización ya se ha impuesto como paradigma. De hecho, uno de los principales antagonistas, Joiler Veppers, es un ser de carne y hueso. De todos modos, el esclavista de la novela de Banks también es heredero de los “villanos” dickianos que concentraban el poder (económico o político). El peligro para la identidad individual toma en la novela la forma del “enjambre hegemónico” (*hegemonising swarm*), las formas de vida artificiales que amenazan con convertir toda la materia de la galaxia en copias de sí mismas. En los filmes de la Trilogía de la Matriz de los hermanos Wachowski, como vimos en el apartado 3.2.2, los antagonistas se caracterizan por ser un peligro para la autodeterminación de las especies inteligentes. El Agente Smith adquiere luego del primer filme la capacidad de anular la individualidad de las entidades con las que se cruza (tanto avatares de seres humanos como de programas) sobreimprimiéndose a ellas, lo que lo convierte en el adversario último de todo ser consciente.

En la Trilogía del Ensanche de William Gibson, este tipo de entidades autorreplicantes brilla por su ausencia. Puede buscarse una explicación en la visión globalmente positiva del mundo que se retrata. En una entrevista que le realizó Victoria Hamburg (1988: 84) para la revista *Interview*, Gibson se opone a la asimilación automática entre *cyberpunk* y distopía, señalando que sus libros son optimistas y que su universo ficcional sería “a neat place to visit”. Entre los aspectos positivos del futuro representado, el autor menciona que “there’s a sense of bustling commerce. There seems to be a lot of money around. It’s not very evenly distributed, but people are still doing business”. La desigualdad es vista como un problema menor, la vitalidad de un sistema capitalista desregulado en el que la iniciativa personal es la regla, como una ventaja. En un mundo en el que el individuo aparece como irreductible en última

instancia, la existencia de una amenaza capaz de borrar la identidad individual es simplemente imposible.

Estos ejemplos ilustran las constantes de la forma literaria que hemos denominado ciencia ficción ontológica. No hemos pretendido reemplazar categorizaciones previas, sino iluminar puntos de contacto entre géneros de la ficción distanciada que podían haber sido señalados anteriormente pero no de manera sistemática en un modelo abarcador. Las literaturas de la duda o del estrés ontológico cuyos contornos hemos querido trazar son producto de contextos que se viven o se sienten como fines de época, lo que explica la periodización del corpus. Los géneros, se ha dicho, son formas vivas, y como tales evolucionan, se transforman y legan rasgos a sus sucesores. Lejos de ser compartimientos estancos, las formas literarias están sujetas a polinizaciones cruzadas, más aún cuando pertenecen a la misma categoría, en este caso la ficción distanciada. Como cultivos vecinos, su cercanía las hace contaminarse o influenciarse (según se tenga una mirada negativa o positiva del proceso). De ese modo, la incertidumbre ontológica del fantástico decimonónico emerge en la ciencia ficción dickiana y en las ficciones de lo virtual, hasta perder intensidad cuando el proceso de virtualización ya no es un futuro temido sino un hecho más de la vida contemporánea. Al estabilizarse el paradigma de la virtualización, el estrés ontológico se agota. Pero lejos de constituir una muerte del género que le sirve de vehículo, como afirma Todorov, las reapariciones históricas muestran que entra más bien en un período de latencia, para resurgir, bajo una forma nueva, cuando las condiciones vuelvan a ser propicias.

BIBLIOGRAFÍA PRIMARIA

Obras literarias

ASIMOV, Isaac: “Runaround”, en *Astounding Science Fiction*, volumen 29, número 1, marzo de 1942, pp.: 94-103.

BANKS, Iain M.: *The State of the Art*, London, Orbit, 1991.

BANKS, Iain M.: “A few notes on the Culture”,
<http://www.vavatch.co.uk/books/banks/cultnote.htm>, 10 de agosto de 1994 [Fecha de consulta: septiembre 2015].

BANKS, Iain M.: *Feersum Endjinn*, London, Orbit, 1994b.

BANKS, Iain M.: *The Algebraist*, London, Orbit, 2004.

BANKS, Iain M.: *Surface Detail*, London, Orbit, 2010.

BARADIT, Jorge: *Ygdrasil*, Santiago, Ediciones B Chile, 2005.

BIOY CASARES, Adolfo: *La trama celeste*, Madrid, Castalia, 1990.

BOGDANOFF, Grichka e Igor: *La mémoire double*, Paris, Hachette, 1985.

BORGES, José Luis [1952]: “El idioma analítico de John Wilkins” en *Otras inquisiciones*, Madrid, Alianza Editorial, 1997, pp.: 154-161.

BULGÁKOV, Mijail: *El Maestro y Margarita*, traducción de Julio Travieso Serrano, México, Lectorum, 2004.

CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de: *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*, Madrid, Imprenta de Juan de la Cuesta, 1605
https://es.wikisource.org/wiki/El_ingenioso_hidalgo_Don_Quijote_de_la_Mancha
 [Fecha de consulta: agosto 2015].

COHEN, Marcelo: *Los acuáticos*, Buenos Aires, Norma, 2001.

COHEN, Marcelo: *Donde yo no estaba*, Buenos Aires, Norma, 2006.

DICK, Philip K. [1954]: “Adjustment Bureau”, en *The Second Philip K. Dick MEGAPACK: 13 Fantastic Stories*, Estados Unidos, Wildside Press, 2015, pp. 111-137 [libro en formato electrónico].

DICK, Philip K.: “Upon The Dull Earth”, en *Beyond Fantasy Fiction 9*, noviembre de 1954,
http://www.philipkdickfans.com/mirror/gutenberg/Upon_The_Dull_Earth/pkd110-0.html [Fecha de consulta: septiembre 2015].

DICK, Philip K. [1957]: *Eye in the Sky*, New York, Victor Gollancz, 2003.

- DICK, Philip K.: *The Game Players of Titan*, New York, Ace, 1963.
- DICK, Philip K. [1964]: *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, New York, Gollancz, 2003.
- DICK, Philip K. [1967]: “Faith of Our Fathers”, en *Selected Stories of Philip K. Dick*, New York, Houghton Mifflin Harcourt, 2013, pp. 347-378.
- DICK, Philip K.[1968]: *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, London, Millennium, 2000.
- DICK, Philip K.[1969]: *Ubik*, New York, Gollancz, 2004.
- DICK, Philip K.: *In Pursuit of Valis: Selections from the Exegesis* (compilación de Lawrence Sutin), Lancaster, Underwood-Miller, 1991.
- EGAN, Greg: *Permutation City*, London, Orion/Millennium, 1994.
- FAWCETT, Fausto: *Santa Clara Poltergeist*, Rio de Janeiro, Eco Editora, 1990.
- GALOUYE, Daniel Francis: *Simulacron-3*, Nueva York, Bantam, 1964.
- GAMERRO, Carlos: *Las Islas*, Buenos Aires, Simurg, 1998.
- LE GUIN, Ursula K.: *The Language of the Night. Essays on Fantasy and Science Fiction*, New York, HarperCollins, 1992.
- GIBSON, William: *Neuromancer*, New York, Ace, 1984.
- GIBSON, William: *Count Zero*, London, Gollancz, 1986 .
- GIBSON, William: *Mona Lisa Overdrive*, New York, Bantam, 1988.
- HJORTSBERG, William: *Falling Angel*, New York, Harcourt Brace Jovanovich, 1978.
- HUXLEY, Aldous: *Brave New World*, Londres, Chatto & Windus, 1932.
- LE GUIN, Ursula: *The Left Hand of Darkness*, New York, Ace Books, 1969.
- LE GUIN, Ursula K. [1968]: *A Wizard of Earthsea*, New York, Bantam, 1984.
- LEM, Stanislaw [1961]: *Solaris*, traducción de Jean-Michel Jasienko, Paris, Denoël, 1972.
- LETHEM, Jonathan: *Gun, with Occasional Music*, New York, Harcourt, 1994.
- LETHEM, Jonathan [1995]: *Amnesia Moon*, London, Faber and Faber, 2005.
- LOVECRAFT, Howard Phillips [1928]: “The Call of Cthulhu”, en *The Call of Cthulhu and Other Weird Tales*, London, Vintage, 2011, pp: 61-98.

LOVECRAFT, Howard Phillips: *The Dream Cycle of H. P. Lovecraft: Dreams of Terror and Death*, New York, Del Rey Books, 1995.

MORGAN, Richard K.: *Altered Carbon*, New York, Victor Gollancz, 2002.

NEELY, Richard: *The Walter Syndrome*, New York, McCall, 1970.

NOON, Jeff [1993]: *Vurt*, New York, St. Martin's Griffin, 1996.

PAZ SOLDÁN, Edmundo [2003]: *El delirio de Turing*, Buenos Aires, Alfaguara, 2005 .

POHL, Frederik y KORNBLUTH Cyril M.: *The Space Merchants*, New York, Ballantine Books, 1953.

PONCE, Laura. "Avatar", in *Revista Axxon*, No. 190, octubre 2008, <http://axxon.com.ar/rev/190> [consultado en abril de 2013].

POWERS, Richard: *Plowing the Dark*, New York, Farrar, Straus & Giroux, 2000.

SCOTT, Sir Walter [1822]: *The Fortunes of Nigel*, Saint Albans, Panther, 1973.

SHIROW, Masamune [1989-1990]: *The Ghost in the Shell* 1-8, traducción de Studio Proteus, Milwaukie, Dark Horse Comics, marzo a octubre de 1995.

TEZUKA, Osamu [1952]: *Astro Boy*, traducción de Frederik L. Schodt, Milwaukie, Dark Horse Comics, 2002.

TOLKIEN, John Ronald Reuel: *The Hobbit*, Londres, George Allen & Unwin, 1937.

TOLKIEN, J. R. R.: *The Lord of the Rings*, George Allen & Unwin, 1954.

VINGE, Vernon: *True Names*, New York, Bluejay Books, 1981.

Obras audiovisuales

2001: A Space Odyssey. Dir. Stanley Kubrick. Metro-Goldwyn-Mayer., 1968.

Angel Heart. Dir. Brian De Palma. TriStar Pictures, 1987.

Abre los ojos. Dir. Alejandro Amenábar. Sogecine, 1997.

Blade Runner. Dir. Ridley Scott. Warner Bros, 1982.

Dark City. Dir. Alex Proyas. New Line Cinema, 1998.

eXistenZ. Dir. David Cronenberg. Momentum Pictures, 1999.

Inception. Dir. Christopher Nolan. Warner Bros. Pictures, 2010.

Invasion of the Body Snatchers. Dir. Don Siegel Allied Artists Pictures Corporation, 1956.

Lawnmower Man: Beyond Cyberspace. Dir. Farhad Mann. New Line Cinema, 2006.

Men in Black. Dir. Barry Sonnenfeld. Columbia Pictures, 1997.

Mulholland Drive. Dir. David Lynch. Universal Pictures, 2001.

Pleasantville. Dir. Gary Ross. New Line Cinema, 1998.

The Matrix. Dir. Andy y Lana Wachowski. Warner Bros. Pictures, 1999.

The Matrix Reloaded. Dir. Andy y Lana Wachowski. Warner Bros. Pictures, 2003.

The Matrix Revolutions. Dir. Andy y Lana Wachowski. Warner Bros. Pictures, 2003.

The Lawnmower Man. Dir. Brett Leonard. New Line Cinema, 1992.

The Thirteenth Floor. Dir. Josef Rusnak. Columbia Pictures, 1999.

The Truman Show. Dir. Peter Weir. Paramount Pictures, 1998.

The X-Files. Prod. Chris Carter. 20th Century Fox, 1993-2002.

Total Recall. Dir. Paul Verhoeven. TriStar Pictures, 1990.

Vanilla Sky. Dir. Cameron Crowe. Paramount Pictures, 2001.

Videodrome. Dir. David Cronenberg. Universal Pictures, 1983.

BIBLIOGRAFÍA SECUNDARIA

ADDISON, Joseph [1712]: “Le Goût et les 'Plaisirs de l'imagination””, en *Essais de Critique et de Esthétique*, traducción de Pierre Mortier, Pau, Université de Pau, 2004.

ALBALADEJO MAYORDOMO, Tomás: *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*, Madrid, Alianza, 1986.

ABRAMS, M. H. [1958]: *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*, London, Oxford University Press, 1971.

ARÁN, Pampa O.: *El fantástico literario. Aportes teóricos*, Córdoba, Narvaja editor, 1999.

ARECO, Macarena: “Más allá del sujeto fragmentado: las desventuras de la identidad en *Ygdrasil* de Jorge Baradit”, *Revista Iberoamericana*, volumen LXXVI, número 232-233, julio-diciembre 2010, pp. 839-853.

ATTEBERY, Brian: *The Fantasy Tradition in American Literature From Irving to Le*

Guin, Bloomington, Indiana University Press, 1992.

BAETENS, Jan: "Choses vues. Du regard en fantastique", en *Image & Narrative* 2, septiembre de 2001,
<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/fantastiquebd/janbaetens.htm> [Fecha de consulta: agosto 2015].

BANKS, Iain: "A Few Notes on the Culture", publicado originalmente en la lista de discusión *rec.arts.sf.written*, 1994, <http://www.iainbanks.info/information.php> [Fecha de consulta: 11 de enero 2013].

BAJTIN, Mijail [1975]: *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard, 1978.

BARRENECHEA, Ana María [1972]: "Ensayo de una tipología de la literatura fantástica", en *Textos Hispanoamericanos*, Caracas, Monte Ávila, 1978.

BARRENECHEA, Ana María: "La literatura fantástica: función de los códigos socioculturales en la constitución de un género", en *El espacio crítico en el discurso literario*, Buenos Aires, Kapelusz, 1985.

BARRENECHEA, Ana María: "El género fantástico entre los códigos y los contextos", en MORILLAS VENTURA, Enriqueta (ed.): *El relato fantástico en España e Hispanoamérica*, Madrid, Siruela, 1991, pp.: 75-81,

BAUDOU, Jacques: *La science-fiction*, Paris: P.U.F., 2003.

BAUDRILLARD, Jean: *Simulacres et simulations*, Paris, Galilée, 1981.

BAUDRILLARD, Jean: *Le crime parfait*, Paris, Galilée, 1995.

BEER, Gilian: *The Romance*, Norfolk, Methuen & Co., 1970.

BELEVAN Harry: *Teoría de lo fantástico*, Barcelona, Anagrama, 1976.

BELLEMIN-NOËL, Jean [1972]: "Notas sobre lo fantástico (textos de Théophile Gautier)", en ROAS, David (ed.): *Teorías de lo fantástico*, Madrid, Arco Libros, 2001.

BERTHELOT, Francis: "Genres et sous-genres dans les littératures de l'imaginaire", <http://www.vox-poetica.org/t/lna/FB%20Genres%20imaginaire.pdf>, 2006 [Fecha de consulta: mayo 2013].

BERTHIER, Denis: "VIRTUEL/virtual":
<http://www-lor.int-evry.fr/~berthier/DITL-VIRTUEL.pdf>, 2005 [Fecha de consulta: 14 de junio de 2008].

BESSIÈRE, Irène: *Le récit fantastique. La poétique de l'incertain*, Paris, Larousse, 1974.

BETTANIN, Giuliano (2003): "The Death of the Human and the Birth of Posthuman Subjects. Philip K. Dick's Possible Worlds and William Gibson's

Cyberspace”,
<http://www.inter-disciplinary.net/ati/Visions/V1/bettanin%20paper.pdf> [Fecha de consulta: 3 de agosto de 2008].

BETTANIN, Giuliano: “Psychological Terror and Social Fears in Philip K. Dick's Science Fiction”, en *Belphegor* volumen 3, número 2, abril 2004, http://etc.dal.ca/belphegor/vol3_no2/articles/03_02_Bettan_TerPKD_en.html [Fecha de consulta: mayo 2013].

BLAKE, Andrew: “From Nostalgia to Postalgia: Hybridity and Its Discontents in the Work of Paul Gilroy and the Wachowski Brothers”, en KUORTTI, J. y NYMAN, J. (Eds.): *Reconstructing Hybridity: Post-Colonial Studies in Transition*, Amsterdam, Rodopi, 2007, pp. 121-135.

BLANCHOT, Maurice: *La folie du jour*. Paris, Fata Morgana, 1973.

BLOCH, Ernst [1938]: *El principio esperanza* I, traducción de Felipe González, Madrid, Aguilar, 1977.

BONY, Alain: “Introduction”, en ADDISON, Joseph [1712]: “Le Goût et les Plaisirs de l'imagination”, en *Essais de Critique et de Esthétique*, traducción de Pierre Mortier, Pau, Université de Pau, 2004.

BOTTING, Fred: *Gothic*, London, Routledge, 1996.

BOULD, Mark et al: *Fifty Key Figures in Science Fiction*, Oxon, Routledge, 2009.

BOULD, Mark, BUTLER, Andrew M., ROBERTS, Adam, VINT, Sherryl (Eds.): *The Routledge Companion to Science-Fiction*, Oxon, Routledge, 2009.

BOWRA, Maurice: *The Romantic Imagination*, Oxford, Oxford University Press, 1980.

BORGOMANO, Madeleine: “Science-fiction: du merveilleux au fantastique au fantastique à travers *La mémoire double* et “La machine lente du temps”, en BOIVIN, Aurélien, ÉMOND, Maurice y LORD, Michel: *Les Ailleurs imaginaires. Les rapports entre le fantastique et science-fiction*, Nuit Blanche Éditeur, 1993.

BOZZETTO, Roger: *L'obscur objet d'un savoir. Fantastique et Science- Fiction: deux littératures de l'imaginaire*, Aix-en-Provence, Publications de l'Université de Provence, 1992.

BOZZETTO, Roger: “Y a-t-il des objets fantastiques ?”, www.noosphere.org/bozzetto, marzo 2002 [Fecha de consulta: mayo 2013].

BRADLEY, Raymond- SWARTZ, Norman: *Possible Worlds. An Introduction to Logic and Its Philosophy*, Oxford, Basil Blackwell, 1979.

BRETT, R. L.: *Fancy and Imagination*, Norfolk, Methuen & Co., 1969.

BROOKS, Peter [1976]: "The Melodramatic Imagination", en LANDY, Marcia: *Imitations of life: a reader on film & television melodrama*, Wayne State University Press, Detroit, 1991, pp.: 50-67.

BROWN, Chris: "'Special Circumstances': Intervention by a Liberal Utopia", en *Millennium - Journal of International Studies*, Diciembre 2001 vol. 30 no. 3, pp.: 625-633.

BROWN, J. Andrew: "Hacking the Past: Edmundo Paz Soldán's *El delirio de Turing* and Carlos Gamerro's *Las Islas*", volumen 10, 2006, pp.: 115-129.

BROWN, J. Andrew: "Edmundo Paz Soldán and His Precursors: Borges, Dick, and the SF Canon", *Science Fiction Studies*, Vol. 34, No. 3, Noviembre de 2007, pp. 473-483.

BROWN, J. Andrew: *Cyborgs in Latin America*, New York, Palgrave Macmillan, 2010.

BUKATMAN, Scott: *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science-Fiction*, Durham, Duke UP, 1993.

BURKE, Edmund [1759]: *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful*, Oxford, Basil Blackwell, 1987.

BUTLER, Andrew M.: "Iain Banks", en BOULD, Mark et al.: *Fifty Key Figures in Science Fiction*, Oxon, Routledge, 2009.

BYRON, Glennis- PUNTER, David: *The Gothic*, Padstow, Blackwell, 2004.

CAILLOIS, Roger: *Au coeur du fantastique*, Paris, Gallimard, 1965.

CALLUS, Ivan: "'New Theory?' The Posthumanist Academy and the Beguilements of the Matrix Trilogy", en DIOCARETZ, Myriam y HERBRECHTER, Stefan: *The Matrix in Theory*, Amsterdam, Rodopi, 2006, pp.: 291-310.

CAMPRA, Rosalba: "Lo fantástico: una isotopía de la transgresión", en ROAS, David (ed.): *Teorías de lo fantástico*, Madrid, Arco Libros, 2001.

CANVAT, Karl: *Enseigner la littérature par les genres*, Bruxelles, De Boeck, 1999.

CAPANNA, Pablo: *Idios Kosmos*, Buenos Aires, Ediciones Axxón, 1991.

CARDWELL, Diane: "Untangling the Knots Of a Brooklyn Boyhood", *The New York Times*, 16 de septiembre 2003,
<http://www.nytimes.com/2003/09/16/books/untangling-the-knots-of-a-brooklyn-boyhood.html?src=pm> [Fecha de consulta: mayo de 2012].

CARROL, Lewis: *Through the Looking-glass, and What Alice Found There*, Londres, Macmillan, 1871, <http://www.gutenberg.org/files/12/12-h/12-h.htm> [Fecha de consulta: agosto de 2015].

CARPENTIER, André: “Aspect des genres littéraires appliqués à la science-fiction”, en BOIVIN, Aurélien, ÉMOND, Maurice y LORD, Michel: *Les Ailleurs imaginaires. Les rapports entre le fantastique et science-fiction*, Nuit Blanche Éditeur, 1993.

CHAN, Melanie: “Virtually Real and Really Virtual: Baudrillard’s *Procession of Simulacrum* and *The Matrix*”, en *International Journal of Baudrillard Studies*, volumen 5, número 2, julio de 2008, http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol-5_2/v5-2-melanie-chan.htm [Fecha de consulta: julio de 2015].

CLOVER, Joshua: *The Matrix*, London, British Film Institute, 2004.

CLUTE, John y GRANT, John (Eds.): *The Encyclopedia of Fantasy*, London, Orbit Books, 1997, <http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=fantasy>, [Fecha de consulta: agosto 2015].

COLERIDGE, S. T. [1871]: *Biographia Literaria*, London, J. M. Dent & Sons, 1956.

CORNWELL, Neil: *The literary fantastic: from Gothic to postmodernism*, London, Harvester Wheatsheaf, 1990.

CSICSERY-RONAY, Istvan (Jr.) [1992]: “The Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson’s *Neuromancer*”, en *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, primavera de 1992, consultado en <http://fs6.depauw.edu/~icronay/sentimental.htm> [Fecha de consulta: junio de 2008].

CSICSERY-RONAY, Istvan (Jr.) [1995]: “Antimancer: Cybernetics and Art in Gibson’s *Count Zero*”, en *Science Fiction Studies*, número 65, vol. xxii, parte II, consultado en formato electrónico, disponible en <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/65/icr65art.htm> [Fecha de consulta: junio de 2008].

CSICSERY-RONAY, Istvan (Jr.) [2012]: “Que voulons-nous dire quand nous parlons de ‘science-fiction mondiale?’”, traducción de Samuel Minne, en *ReS Futurae* número 3, diciembre de 2013, <http://resf.revues.org/411> [Fecha de consulta: septiembre 2015].

CORTI, Maximiliano: “David Cronenberg: Cuerpo, ciencia y arte de vanguardia”, 2001, disponible en línea en <http://davidcronenberg.de/cronenflesh.doc> [Fecha de consulta: junio de 2015]

DAHAN, Gérard [1997]: “Les Paradis artificiels dans l’œuvre des écrivains des mondes virtuels”, disponible en http://schismatrice.net/IMG/pdf/DEA_Les_paradis_artificiels.pdf [Fecha de consulta: 14 de junio de 2008].

DAVIS, David Brion: *The Fear of Conspiracy: Images of Un-American Subversion from the Revolution to the Present*, Ithaca, Cornell University Press, 1971.

DAVIS, Erik: *TechGnosis. Myth, Magic & Mysticism in the Age of Information*, New York,

Harmony Books, 1998.

DAVIS, Robert Murray: "The Frontiers of Genre: Science-Fiction", en *Science Fiction Studies* Vol. 12, No. 1 (Marzo, 1985), pp.: 33-41.

DELASARA, Jan: *PopLit, PopCult and The X-Files*, Jefferson, McFarland, 2000.

DENNIS, John: *Grounds of Criticism in Poetry*, Londres, Strahan and Bernard Lintot, 1704.

DEN TANDT, Christophe: "The Realist Underground: Referential. Practices at the Turn of the Twenty-First Century", en *BELL: Belgian Journal of English Language and Literature*, 4, 2006, pp.: 67-81.

DERRIDA, Jacques: "The Law of Genre", en *Critical Inquiry*, volumen 7, número 1-On Narrative, Otoño 1980, pp.: 55-81.

DESCARTES, René [1647]: *Meditaciones metafísicas con objeciones y respuestas*, traducción de Vidal Peña García, Madrid, Alfaguara, 1993.

DICK, Philip K.: *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings* (introducción y compilación de Lawrence Sutin), New York, Vintage/Random House, 1995.

DISCH, Thomas: "Toward the Transcendent: An Introduction to *Solar Lottery* and *Other Works*", en GREENBERG, Martin H. y OLANDER (Eds.): *Philip K. Dick*, New York, Taplinger, 1983, pp.: 13-25.

DIOCARETZ, Myriam y HERBRECHTER, Stefan: *The Matrix in Theory*, Amsterdam, Rodopi, 2006.

DOLEŽEL, Lubomir [1990]: *Historia breve de la poética*, Madrid, Síntesis, 1997, traducción de Luis Albuquerque.

DOLEŽEL, Lubomir: "Mímesis y mundos posibles", in GARRIDO DOMÍNGUEZ, A.: *Teorías de la ficción literaria*, Madrid, Arco Libros, 1997(a), pp.: 69-94.

DOLEŽEL, Lubomir: *Heterocosmica*, Baltimore, The John Hopkins University Press, 1998.

DRUCAROFF, Elsa: "Narraciones de la intemperie", en *El interpretador* 27 (2006): <http://www.elinterpretador.net> [Fecha de consulta: junio de 2007].

DURING, "Elie: Is there an exit from 'Virtual Reality' ? Grid and Network – From Tron to *The Matrix*", en DIOCARETZ, Myriam y HERBRECHTER, Stefan: *The Matrix in Theory*, Amsterdam, Rodopi, 2006, pp.: 131-150.

DVORAK, Marta: "Blurring Bodies/Blurring Borders: David Cronenberg Strikes

Back”, en *Bodies and Voices. The Force-Field of Representation and Discourse in Colonial and Postcolonial Studies*, New York/Amsterdam, Rodopi, 2008, pp.: 197-204.

ECO, Umberto: *Lector in fabula*, Milan, Bompiani, 1979.

FAUCONNIER, Gilles: *Les espaces mentaux*, Paris, Paris, Éditions du Minuit, 1984.

FELLUGA, Dino: “The Matrix: Paradigm of Postmodernism or Intellectual Poseur?”, en YEFFETH, Glenn (ed.): *Taking the Red Pill. Science, Philosophy and Religion in The Matrix*, Chichester, Summersdale Publishers, 2003, pp.: 97-101.

FERNANDES, Fábio: “Pattern recognition: William Gibson e a dinâmica das comunidades virtuais”, en LEÃO, Lucia: *Derivas: cartografias do ciberespaço*, São Paulo, Annablume, 2004, pp.: 87-98.

FIEDLER, Lesley: “The Criticism of Science Fiction”, en SLUSSER, George E., RABKIN, Eric S. y SCHOLLES, Robert: *Coordinates. Placing Science Fiction and Fantasy*, Carbondale, Southern Illinois University Press, 1983.

FLANNERY-DAILEY, Frances y WAGNER, Rachel: “Wake Up! Gnosticism and Buddhism in The Matrix”, en *Journal of Religion and Film*, 2001, volumen 5, Número 2, <https://www.unomaha.edu/jrf/gnostic.htm> [Fecha de consulta: julio de 2015].

FISHER, Mark: “The Lost Unconscious: Delusions and Dreams in Inception”, en *Film Quarterly* Vol. 64, No. 3 (Spring 2011), pp.: 37-45.

FRANKLIN, H. Bruce: “America as Science Fiction. 1939”, en SLUSSER, George E., RABKIN, Eric S. y SCHOLLES, Robert: *Coordinates. Placing Science Fiction and Fantasy*, Carbondale, Southern Illinois University Press, 1983.

FREDERICKS, Sigmund C.: “Lucian's True history as SF.”, en *Science Fiction Studies*, n° 8, Vol. 3, Parte 1, Marzo 1976, 49-60, <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/8/fredericks8art.htm> [Fecha de consulta: mayo 2013].

FREDERICKS, Sigmund C.: “Problems of Fantasy”, en *Science Fiction Studies*, n° 14, Vol. 5, Parte 1, Marzo 1978, <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/14/fredericks14art.htm> [Fecha de consulta: septiembre 2015].

FRELİK, Pawel: “Of Slipstream and Others: SF and Genre Boundary Discourses”, en *Science Fiction Studies* n° 113, Vol. 38, Parte 1, Marzo 2011, <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/113/frelik.html>, [Fecha de consulta: mayo 2013].

FITTING, Peter: “*Ubik*: The Deconstruction of Bourgeois SF”, in *Science Fiction Studies*, número 5 volumen 2, Parte 1, Marzo 1975, <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/5/fitting5art.htm> [Fecha de consulta: mayo 2013].

FRYE, Northrop: *The Anatomy of Criticism*, Princeton, Princeton University Press, 1957.

FURST, Lilian: *Romanticism*, London, Methuen, 1969.

GABILLET, Jean-Paul: "Fantastique bande dessinée", en *Image & Narrative* 2, septiembre de 2001, <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/fantastiquebd/jeanpaulgabillet.htm> [Fecha de consulta: agosto 2015].

GARCÍA BERRIO, Antonio- HUERTA CALVO, Javier: *Los géneros literarios: sistema e historia*, Madrid, Cátedra, 1985.

GARRIDO DOMÍNGUEZ, Antonio: *El texto narrativo*, Madrid, Síntesis, 1996.

GENETTE, Gérard: "Genres, types, modes", en *Poétique* 32, 1977, pp.: 389-421.

GENETTE, Gérard [1979]: "Introduction à l'architexte", en Gérard GENETTE y Tzvetan TODOROV: *Théorie des genres*, Paris, Éditions du Seuil, 1986, pp.: 89-159.

GENETTE, Gérard: *Palimpsestes*, Paris, Éditions du Seuil, 1982.

GILLESPIE, Bruce (ed.): *Philip K Dick: Electric Shepherd*, Melbourne, Nostrilia Press, 1975.

GOETHE, J. W. [1819]: *Notas y disertaciones para la mejor comprensión del Diván de Occidente y Oriente*, en *Obras completas* (ed., trad. E introd: Rafael Cansinos Asséns) Vol. 4: Madrid, Aguilar, 1957, pp.: 1016-1100.

GONZÁLEZ SALVADOR, Ana: "Avatars d'un genre: mort ou survie du fantastique?", en *Anuario de Estudios Filológicos* (Cáceres) I, 1978 pp.: 51-64.

GONZÁLEZ SALVADOR, Ana: *Continuidad de lo fantástico. Por una teoría de la literatura insólita*, Barcelona, J.R.S. Editor, 1980.

GOPNIK, Adam: "The Unreal Thing. What's wrong with the Matrix?", *The New Yorker*, 19 de mayo de 2003, http://www.newyorker.com/critics/atlarge/?030519crat_atlarge [Fecha de consulta: julio de 2015].

GORDON, Andrew: "The Matrix: Paradigm of Postmodernism or Intellectual Poseur?", en YEFFETH, Glenn (ed.): *Taking the Red Pill. Science, Philosophy and Religion in The Matrix*, Chichester, Summersdale Publishers, 2003, pp.: 102-123.

GORDON, Joan- HOLLINGER, Veronica (eds.): *Edging into the Future: Science Fiction and Contemporary Cultural transformation*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 2002.

GRACE, Dominic: "From Videodrome to Virtual Light: David Cronenberg and William Gibson", en *Extrapolation*, volumen 44, número 3, otoño de 2003, pp.: 344-355.

GRIVEL, Charles, *Fantastique-fiction*, Paris, PUF, 1992.

GROENSTEEN, Thierry: *Système de la bande dessinée*, Paris, P.U.F, 1999.

GUILLÉN, Claudio [1985]: *Entre lo uno y lo diverso*, Tusquets, Barcelona, 2005.

GUIOT, Denis et al.: *La science-fiction*, Paris, MA éditions, 1987, <http://www.noosphere.org/icarus/articles/article.asp?numarticle=836> [Fecha de consulta: septiembre 2015].

GUPTA, Suman: *Globalization and Literature*, Cambridge, Polity, 2009.

HAMBURG, Victoria: "Hamburg, Victoria. "The King of Cyberpunk", en *Interview* 19, enero de 1988, pp.: 84-86, 91.

HAHN, Óscar: *El cuento fantástico hispanoamericano en el siglo XIX*, México, Premia Editora, 1978.

HARSHAW, Benjamin: "Fictionality and Fields of Reference: Remarks on a Theoretical Framework", en *Poetics Today*, volumen 5, número 2, The Construction of Reality in Fiction", 1984. pp.: 227-251.

HARTWELL, David G.- CRAMER, Kathryn: *The Hard SF Renaissance*, New York, Tor, 2002.

HAYLES, N. Catherine: *Chaos Bound*, Ithaca, Cornell University Press, 1990.

HAYLES, N. Catherine: *How we Became Posthuman*, Chicago, The University of Chicago Press, 1999.

HAYLES, N. Catherine- GESSLER, Nicholas: "The Slipstream of Mixed Reality: Unstable Ontologies and Semiotics Markers in *The Thirteenth Floor*, *Dark City* and *Mulholland Drive*", *PMLA*, Volume 119, Number 3, May 2004, pp. 482-499, disponible en <http://www.duke.edu/web/isis/gessler/cv-pubs/03slipstream.pdf> [Fecha de consulta: noviembre 2010].

HEIM, Michael: *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, Oxford University Press US, 1993.

HERBRECHTER, Stefan: "Introduction", en DIOCARETZ, Myriam y HERBRECHTER, Stefan: *The Matrix in Theory*, Amsterdam, Rodopi, 2006

HIGGINS, David: "Introduction", en *Science Fiction Studies*, número 118, volumen 39, Parte 3, noviembre de 2012, <http://www.depauw.edu/sfs/abstracts/a118.html#higgins> [Fecha de Consulta:

septiembre 2015].

HIGGINS, David: "New Wave Science Fiction", en SCHMEINK, Lars: *A Virtual Introduction to Science Fiction*, 2013, http://virtual-sf.com/?page_id=321 [Fecha de consulta: mayo 2015].

HOLLINGER, Veronica: "Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism", *Mosaic* 23, tomo 2, primavera de 1990, pp.: 29-44.

HORACIO [18 AC]: *Ars Poetica*, <http://www.thelatinlibrary.com/horace/arspoet.shtml> [Fecha de consulta: mayo 2013].

HOTCHKISS, Lia: "'Still in the Game': Cybertransformations of the 'New Flesh' in David Cronenberg's *eXistenZ*", *The Velvet Light Trap* 52, Otoño 2003, pp.: 15-32.

HOUELLEBECQ, Michel: *H. P. Lovecraft. Contre le monde, contre la vie*, Paris, J'ai lu, 1999.

HOWARD, Robert E.: "The Phoenix on the Sword", en *Weird Tales* volumen 20, número 6, diciembre 1932, https://en.wikisource.org/wiki/The_Phoenix_on_the_Sword [Fecha de consulta: agosto 2015].

HUME, Kathryn: *Fantasy and Mimesis: responses to reality in Western literature*, London, Methuen, 1984.

HUNT, Peter y LENZ, Millicent: *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*, London, Continuum, 2001.

IHDE, Don: "Technofantasies and Embodiment", in DIOCARETZ, Myriam y HERBRECHTER, Stefan: *The Matrix in Theory*, Amsterdam, Rodopi, 2006, pp.: 153-166.

INGARDEN, Roman: *The Cognition of the Literary Work of Art*, traducido por G. G. Grabowicz, Evanston, Northwestern University Press, 1973.

IRWIN, William Robert: *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy*, Urbana, University of Illinois Press, 1976.

ISER, Wolfgang: *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*, Londres, The John Hopkins University Press, 1978.

JACKSON, Rosemary: *Fantasy: the literature of subversion*, London, Methuen, 1988.

JAKOBSON, Roman [1935]: "The Dominant", en MATEJKA, Ladislav y POMOROSKA, Krystina: *Readings in Russian Poetics*, Boston, MIT P, 1971, pp.: 82-87.

JAMESON, Fredric: *After Armageddon: Character Systems in Dr. Bloodmoney*, en *Science Fiction Studies* # 5 Volume 2, Part 1, March 1975, <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/5/jameson5art.htm> [Fecha de consulta: mayo 2013].

JAMESON, Fredric: *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*, Ithaca, Cornell UP. 1981.

JOLLES, André [1970]: *Formes simples*, Paris, Éditions du Seuil, 1972.

JONES, Josh: “Philip K. Dick Theorizes The Matrix in 1977, Declares That We Live in 'A Computer-Programmed Reality'”, en <http://www.openculture.com/2014/02/philip-k-dick-theorizes-the-matrix-in-1977-declares-that-we-live-in-a-computer-programmed-reality.html> [Fecha de consulta: julio de 2015].

JOSHI, Sunand Tryambak: “Introduction”, en LOVECRAFT, H. P.: *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*, New York, Penguin Classics, 1999.

KAMIOKA, Nobuo: “Cyberpunk Revisited: William Gibson’s Neuromancer and the ‘Multimedia Revolution’”, *The Japanese Journal of American Studies* 9, Tokio, 1998, pp.: 53-68.

KAMPMANN WALTHER, Bo: “The Ontology of Virtual Space: In Search of Matrixes and Cube-machines”, en QVORTRUP, Lars, et al (eds.): *Virtual Space*, London, Springer-Verlag, 2002, pp.: 285-306.

KANT, Emmanuel [1799]: *Critique du jugement*, traducción de J. Gibelin, Paris, Librairie Philosophique J. Vrin, 1951.

KELLEGHAN, Fiona: “Private Hells and Radical Doubts: An Interview with Jonathan Lethem”, *Science Fiction Studies*, número 75, volume 25, Part 2, julio de 1998, <http://www.depauw.edu/sfs/interviews/letheminterview.htm> [Fecha de consulta: mayo de 2013].

KERMODE, Frank: *The Sense of an Ending*, Oxford, Oxford University Press, 1968.

KIBÉDI VARGA, Áron: “Genres littéraires”, en DE BEAUMARCHAIS, Jean-Pierre, COUTY, Daniel y REY, Alain (eds.): *Dictionnaire des littératures de langue française*, Paris, Bordas, 1984.

KIESEL, F.: *Thomas Owen. Les pièges du Grand Malicieux*, Ottignies, Quorum, 1995.

KINCAID, Paul: “Fiction since 1992”, en BOULD, Mark, BUTLER, Andrew, ROBERTS, Adam, y VINT, Sherryl: *The Routledge Companion to Science Fiction*, Londonm Routledge, 2009, pp.: 174-182.

KNIGHT, Peter: *Conspiracy Culture*, London, Routledge, 2000.

KOWALSKI, Dean A. (ed.): *The Philosophy of the X-Files*, Lexington, The University Press of Kentucky, 2007.

KRIPKE, Saul: *Naming and Necessity*, Harvard, Harvard University Press, 1980.

LANDON, Brooks: *Science-fiction after 1900*, New York, Routledge, 2002.

LAVERY, David: "From Cinespace to Cyberspace: Zionists and Agents, Realists and Gamers in The Matrix and eXistenZ", en *The Journal of Popular Film and Television* n°28, 2001, pp.: 150-58.

LEM, Stanislaw: "Philip K. Dick: A Visionary Among the Charlatans", en *Science Fiction Studies* # 5 Volume 2, Part 1, March 1975, <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/5/lem5art.htm> [Fecha de consulta: mayo 2013].

LE MOS, André: "Spectres de la cyberculture", en *Anthropologies Brésiliennes, Les Cahiers de l'Imaginaire* n°13, Paris, L'Harmattan, 1996, pp.: 79-86.

LENZ, Joseph M.: "Manifest Destiny: Science Fiction and Classical Form", en SLUSSER, George E., RABKIN, Eric S. y SCHOLLES, Robert: *Coordinates. Placing Science Fiction and Fantasy*, Carbondale, Southern Illinois University Press, 1983.

LETHEM, Jonathan: "Introduction", en DICK, Philip: *Selected Stories of Philip K. Dick*, New York, Random House, 2002, pp.: ix-xiv.

LETHEM, Jonathan: "Interview" (entrevista), *Failbetter.com*, número 11, verano/otoño 2003, <http://failbetter.com/11/LethemInterview.php> [Fecha de consulta: mayo de 2013].

LEVINE, Robert S.: *Conspiracy and Romance: Studies in Brockden Brown, Cooper, Hawthorne, and Melville*, Cambridge, Cambridge University Press, 1989.

LEVY, Pierre: *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1995.

LEWIS, Clive Staples [1943]: *Perelandra*, New York, Scribner, 2003.

LEWIS, David: *Counterfactuals*, Oxford, Blackwell, 1973.

LIDDELL, Henry George y SCOTT, Robert: *An Intermediate Greek- English Lexicon*, Oxford, Clarendon Press, 1889.

LITTLE, Edmund: *The Fantasts. Studies in J. R. R. Tolkien, Lewis Carroll, Mervyn Peake, Nikolay Gogol and Kenneth Grahame*, Amersham, Avebury, 1984.

LOCKE, John [1690]: *An Essay Concerning Human Understanding*, London, T. Tegg and son, 1836.

LOVECRAFT, Howard Phillips [1927]: "Letter to Farnsworth Wrioth (July 27, 1927)", en *Selected Letters 1925–1929*, Sauk City, Arkham House, 1968.

LOVÉN, Svante [2001]: "Even Better than the Real Thing- Counterfeit realities and twentieth century dystopian fiction", disponible en <http://www.hb.se/bhs/ith/23-01/sl.htm#text121> [Fecha de consulta: 14 de junio de 2008].

LOVÉN, Svante [2003]: "The Power of Illusion", disponible en <http://www.interdisciplinary.net/ati/Visions/V1/Lov%E9n%20paper.pdf> [Fecha de consulta: 14 de junio de 2008].

LOVÉN, Svante: *Also make the heavens: virtual realities in science fiction*, Uppsala, Avdelningen för litteratursociologi vid Litteraturvetenskapliga institutionen i Uppsala, 2010.

LOUGHLIN, Gerard: *Alien Sex: The Body and Desire in Cinema and Theology*, Oxford, Blackwell, 2004.

LOWRY, Brian: *The Truth is Out There: The Official Guide to "The X-Files"*, vol. 1, New York, Harper, 1995.

LUDLOW, Peter: "Cronenberg as Scientist: Antiessentialism, Sex as Remixing, and the View from Nowhere", en RICHES, Simon (ed.): *The Philosophy of David Cronenberg*, Lexington, University of Kentucky Press, 2012. pp.: 36-52.

LUCKHURST, Roger: *Science Fiction*, Cambridge, Polity Press, 2005.

LUCKHURST, Roger: "Laboratories for Global Space-Time: Science-Fictionality and the World's Fairs, 1851-1939", en *Science Fiction Studies*, número 118, volumen 39, Parte 3, noviembre de 2012, pp.: 385-400.

LUTZKA, Sven: "Simulacra, Simulation and *The Matrix*", en DIOCARETZ, Myriam y HERBRECHTER, Stefan: *The Matrix in Theory*, Amsterdam, Rodopi, 2006, pp.: 113-130.

MABUYA, Frédérick: *Les mondes virtuels dans la science-fiction*, Paris, Publibook, 2011.

MALDONADO, Tomás: *Reale e virtuale*, Milán, Feltrinelli, 1992.

MALDONADO, Tomás: *Critica della ragione informatica*, Milán, Feltrinelli, 1997.

MALDONADO, Tomás: "Mundo virtual y mundo real", en *Debats* 84, primavera de 2004, <http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/espais03.htm> [Fecha de consulta: mayo 2013].

MALMGREM, Carl: "Worlds Apart: A Theory of Science Fiction", in Heller, Arno, et al. (eds.): *Utopian Thought in American Literature*, Tübingen, Narr, 1988, pp.: 25-42.

MANLOVE, Colin N.: *Modern Fantasy. Five Studies*, Cambridge, Cambridge University

Press, 1975.

MARTÍNEZ BONATI, Félix: *La ficción narrativa*, Murcia, Universidad de Murcia, 1992.

MÄYRÄ, Ilkka (1999): *Demonic Texts and Textual Demons: The Demonic Tradition, Self and Popular Fiction*, Tampere, Tampere University Press, 1999, <http://www.unet.fi/sub/technodemons99.pdf> [Fecha de consulta: mayo 2013].

MCCAFFERY, Larry: *Across the Wounded Galaxies. Interviews with Contemporary American Science Fiction Writers*, Illinois, University of Illinois Press, 1990.

MCCLOUD, Scott: *Understanding Comics. The invisible art*, North Amherst, Kitchen Sink Press, 1993.

MC HALE, Brian: *Postmodernist Fiction*, London, Routledge, 1999.

MENDLESOHN, Farah: "Towards a Taxonomy of Fantasy", *Journal of the Fantastic in the Arts* volumen 13, número 2, 2002, pp.: 173-187.

MENDLESOHN, Farah: *Rhetorics of Fantasy*, Middletown, Wesleyan University Press, 2008.

METZ, Christian: "Le dire et le dit au cinéma", *Communications*, 11, 1968, pp.: 22-33,

MILON, Alain: *La réalité virtuelle: Avec ou sans le corps*, Paris, Éditions Autrement, 2005.

MITCHAM, Carl: "Realidad virtual: la verdad tras el eslogan", en *Debats* 84, primavera de 2004, <http://www.alfonseilmagnanim.com/debats/84/quadern02.htm>.

MORENO, Fernando Ángel: *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y Retórica de lo Prospectivo*. Vitoria, Portal Editions, 2010.

MORENO, Fernando Ángel: "La crítica de la realidad. Rasgos dominantes de un subgénero narrativo de la ciencia ficción", en Rafael Alemany Ferrer, Francisco Chico Rico, (eds.), *XVIII Simposio de la SELGYC (Alicante 9-11 de septiembre 2010). Literatura y espectáculo*, Alacant, SELGYC (Sociedad Española de Literatura General y Comparada), 2012, pp.405-415, <http://www.cervantesvirtual.com/obra/la-critica-de-la-realidad-rasgos-dominantes-de-un-subgenero-narrativo-de-la-ciencia-ficcion/> [Fecha de consulta: julio de 2015].

MORSE, Margaret: *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*, Bloomington, Indiana UP, 1998.

MOSELEY, Charles: *J. R. R. Tolkien*, Plymouth, Northcote House, 1977.

MUCKELBAUER, John y HAWHEE, Debra: "Posthuman Rhetorics: "It's the Future, Pikul"", en *JAC*, Vol. 20, No. 4 (octubre de 2000), pp.: 767-774.

MUÑOZ ZAPATA, Juan Ignacio: *Le cyberpunk vernaculaire de l'Amérique latine: dystopies, virtualités et résistances*,

https://papyrus.bib.umontreal.ca/jspui/bitstream/1866/3240/6/Munoz_Juan_I_2009_these.pdf, 2009 [consultado el 24 de abril de 2013].

MURI, Allison: "Of Shit and the Soul: Tropes of Cybernetic Disembodiment in Contemporary Culture", en *Body & Society*, volumen 9, Numero 3, septiembre de 2003, pp.: 73-92.

MUSSET, Alain: "De l'apocalypse a l'infocalypse: villes, fins du monde et science-fiction", *Carnets de géographes*, n°2, mars 2011,

http://www.carnetsdegeographes.org/PDF/rech_02_01_musset.pdf [Fecha de consulta: mayo 2013].

NIXON, Nicola: "Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied?", en *Science Fiction Studies*, número 57, vol. 19, parte 2, July 1992, consultado en formato electrónico, en

<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/57/nixon57art.htm> [Fecha de consulta: 14 de junio de 2008].

NUSSELDER, André: *Interface fantasy. A Lacanian Cyborg Ontology*, Cambridge, The MIT Press, 2009.

ORWELL, George: *1984*, London, Secker & Warburg, 1949.

PALMER, Alan: *Fictional Minds*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004.

PALMERI, Frank: "Other than Postmodern?--Foucault, Pynchon, Hybridity, Ethics", en *Postmodern Culture*, volumen 12, número 1, Septiembre 2001, <http://pmc.iath.virginia.edu/issue.901/12.1palmeri.html> [Fecha de consulta: septiembre 2015].

PAVEL, Thomas: "Tragedy and the sacred: notes towards a semantic characterization of a fictional genre", *Poetics* 10, 2-3, 1981.

PAVEL, Thomas: "Fiction and the ontological landscape", *Studies in Twentieth Century Literature* 6: 1-2, otoño-primavera 1982.

PAVEL, Thomas: *Fictional Worlds*, Cambridge, Harvard University Press, 1986.

PEACOCK, James: "Jonathan Lethem's Genre Evolutions", *Forum*, Special Issue 1: Evolutions, Abril 2007, en pp. 90-100,

<http://www.forumjournal.org/site/sites/default/files/00-evolutions/si1.pdf> [Fecha de consulta: mayo 2013].

PIKE, David Lawrence: *Canadian Cinema Since the 1980s: At the Heart of the World*, Toronto, University of Toronto Press, 2012.

PLATÓN: *La República*, traducción de J. M. Pabón y M. Fernández Galiano, Madrid, Alianza, 1991.

POHL, Frederik: "The Politics of prophecy", en HASSLER, Donald y WILCOX, Clyde (eds.): *Political Science Fiction*, Columbia, University of South Carolina Press, 1997, pp.: 7-17.

POMERANCE, Murray: "Neither Here Nor There. *eXistenZ* as 'Elevator Film'", en: *Quarterly Review of Film & Video*, 20(1), 2003, pp.: 1-14.

PORTER, Robert: "Habermas in Pleasantville: Cinema as Political Critique", en *Contemporary Political Theory* 6, 2007, 405-418.

PRAZ, Mario [1930]: *La chair, la mort et le diable dans la littérature du XIXe siècle: le romantisme noir*, traducción de Constance Thompson Pasquali, Paris, Gallimard, 1998.

PRIEST, Cristopher: *The Affirmation*, London, Faber and Faber, 1981.

PRICKETT, Stephen: *Victorian Fantasy*, Hassocks, The Harvester Press, 1979.

PRITCHARD, Duncan: "eXistenZial Angst", en en RICHES, Simon (ed.): *The Philosophy of David Cronenberg*, Lexington, University of Kentucky Press, 2012. pp.: 69-76.

PRYOR, James: "What's so bad about living in the Matrix?", en GRAU, Christopher (ed.: *Philosophers Explore The Matrix*, New York, Oxford University Press, pp.: 40-61,

PUNTER, David: *The Literature of Terror*, London, Longman, 1980.

PUTNAM, Hilary: *Reason, Truth, and History*, Cambridge, Cambridge University Press, 1981, pp.: 1-21.

QUÉAU, Philippe: "La rivoluzione del virtuale", en <http://www.mediamente.rai.it/biblioteca/biblio.asp?id=294&tab=int>, 15 de diciembre de 1995 [Fecha de consulta: mayo 2013].

RABKIN, Eric S.: *The Fantastic in Literature*, Princeton, Princeton University press, 1976.

RICKMAN, Gregg: *Philip K. Dick: The Last Testament*, Long Beach, Fragments West, 1985.

RONEN Ruth: *Possible Worlds in Literary Theory*, Cambridge, Cambridge University Press, 1994.

ROAS, David (ed.): *Teorías de lo fantástico*, Madrid, Arco Libros, 2001.

ROBINSON, Kim Stanley: *The Novels of Philip K. Dick*, Ann Arbor, Umi Research Press, 1984.

ROJCEWICZ, Peter M.: "The "Men in Black" Experience and Tradition: Analogues with the Traditional Devil Hypothesis", *The Journal of American Folklore*, Vol. 100, No. 396, Apr. - Jun., 1987, pp.: 148-160.

ROSENBAUM, Jonathan: "The Matrix", en *Chicago Reader*, 29 de marzo de 1999, <http://www.chicagoreader.com/chicago/the-matrix/Film?oid=1074082> [Fecha de consulta: julio de 2015].

ROSSI, Umberto: "From Dick to Lethem: The Dickian Legacy, Postmodernism, and Avant-Pop in Jonathan Lethem's *Amnesia Moon*", in *Science Fiction Studies*, número 86, volume 29, Part 1, March 2002, pp.: 15-33.

ROSSI, Umberto: *The Twisted Worlds of Philip K. Dick*, London, Mc Farland, 2011.

RUTHERFORD, John: "Story, Character, Setting and Narrative Mode in Galdos's El amigo Manso", en FOWLER, ROGER (ed.): *Style and Structure in Literature: Essays in the New Stylistics*, Cornell University Press, 1975, pp.: 177-212.

RYAN, Marie-Laure: "Fiction, Non-factuals, and the Principle of Minimal Departure", *Poetics*, número 9, 1980, pp.: 403-422.

RYAN, Marie-Laure: "Mundos posibles y relaciones de accesibilidad: una tipología semántica de la ficción", en GARRIDO DOMÍNGUEZ, Antonio: *Teorías de la ficción literaria*, Madrid, Arco Libros, 1997, pp.: 181-205.

RYAN, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality*, Baltimore, John Hopkins University Press, 2001.

SANTOS UNAMUNO, Enrique: "De las imágenes digitales a lo sublime virtual", en *Debats* 84, primavera de 2004, <http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/espais04.htm> [Fecha de consulta: mayo 2013].

SANTOS UNAMUNO, Enrique: "Tolkien y la religión de las masas: paradojas de la utopía antitecnológica", *Quince caminos para seguir a Tolkien*, Cáceres, Diputación de Cáceres- Facultad de Filosofía y Letras (UEX), 2007.

SARLO, Beatriz: "Política, ideología y figuración literaria", en BALDERSTON, Daniel [comp.]: *Ficción y política. La narrativa argentina durante el proceso militar*, Buenos Aires, Alianza, 1987.

SCHAEFFER, Jean-Marie: "Du texte au genre", en Gérard GENETTE y Tzvetan TODOROV: *Théorie des genres*, París, Éditions du Seuil, 1986, pp.: 179-205.

SCHAEFFER, Jean-Marie: *Pourquoi la fiction?*, París, Éditions du Seuil, 1999.

SCHNEIDER, Marcel: "Discours du fantastique", en *Déjà la neige*, Paris, Grasset, 1974.

SCHOLÉS, Robert: *Structural Fabulation: An Essay on Fiction of the Future*, Londres, University of Notre Dame Press, 1975.

SCHOLÉS, Robert: “Les modes de la fiction”, in Gérard GENETTE y Tzvetan TODOROV: *Théorie des genres*, Paris, Éditions du Seuil, 1986.

SEARLE, John R.: *Expression and Meaning*, Cambridge, Cambridge UP, 1979.

SIBILIA, Paula: “El cuerpo extraño: orgánico, demasiado orgánico”, en *Interdisciplina* 2, número 3, 2014, pp.: 211-217.

SILVERBLATT, Michael: “Jeff Noon” (entrevista), *Bookworm*, KCRW Public Radio, 4 de abril de 1996, <http://www.kcrw.com/news-culture/shows/bookworm/jeff-noon> [Fecha de consulta: septiembre de 2015].

SPRINGER, Claudia: “Psycho-Cybernetics in the Films of the 1990s”, en KUHN, Annette (ed.): *Alien Zone II*, New York; Verso, 1999, pp.: 203-218.

STABLEFORD, Brian: *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, Lanham, Scarecrow Press, 2005.

STAROBINSKI, Jean: *La relation critique*, Paris, Gallimard, 1970.

STEIMBERG, Alejo: “Du gothique au fantastique gothique et à la *Gothic Fantasy*: parcours du genre au style”, en *RiLUnE* (Rivista di Letterature dell'Unione Europea), número especial Regards sur l'Europe littéraire et le Fantastique, 2004a, http://www.rilune.org/dese/tesinepdf/Steinberg/Steinberg_Litt%E9rairefantastique.pdf [Fecha de consulta: agosto 2015].

STEIMBERG, Alejo: “L’imagination délivrée: Coleridge et l’idée de l’oeuvre littéraire comme ‘surnature’”, en *RiLUnE*, 2004b, http://www.rilune.org/dese/tesinepdf/Steinberg/Steinberg_Histoiredesid%E9es.pdf [Fecha de consulta: agosto 2015].

STEIMBERG, Alejo: “El postapocalipsis rioplatense de Marcelo Cohen. Una lectura de Donde yo no estaba”, en FABRY, Geneviève, LOGIE, Ilse y DECOCK, Pablo (eds.): *Imaginarios apocalípticos en la literatura hispanoamericana (Siglos XX-XXI)*, Oxford-Bern, Peter Lang, 2010, pp.: 245-255.

STEIMBERG, Alejo: “El futuro obturado: el cronotopo aislado en la ciencia ficción argentina pos-2001”, en *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXVIII, Núms. 238-239, Enero-Junio 2012.

STEIMBERG, Alejo: “Literaturas de la certeza y de la duda ontológica. Propuesta clasificatoria para la ficción distanciada”, *Brumal*, volumen 1, número 1, 2013.

STEIMBERG, Oscar: *Semiótica de los medios masivos*, Buenos Aires, Atuel, 1993.

STERLING, Bruce (ed.): *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*, New York, Ace Books, 1986.

STERLING, Bruce: "Slipstream", en *SF Eye* 5, 1998, disponible en línea en http://w2.eff.org/Misc/Publications/Bruce_Sterling/Catscan_columns/catscan.05 [Fecha de consulta: octubre 2011].

STOCKWELL, Peter: *The Poetics of Science-Fiction*, Harlow, Longman, 2000.

STOKER, Bram: *Dracula*, New York, Grosset & Dunlap, 1897, <https://www.gutenberg.org/files/345/345-h/345-h.htm> [Fecha de consulta: septiembre 2015].

STRATTON, Jon: "So Tonight I'm Gonna Party Like It's 1999: Looking Forward To the Matrix", en DIOCARETZ, Myriam y HERBRECHTER, Stefan: *The Matrix in Theory*, Amsterdam, Rodopi, 2006, pp.: 27-52.

STROUD, Scott R.: "Technology and mythic narrative: *The Matrix* as technological hero's quest", en *Western Journal of Communication*, volumen 65, número 4, 2001, pp.: 416-441.

SUVIN, Darko: "P.K. Dick's Opus: Artifice as Refuge and World View (Introductory Reflections)", en *Science Fiction Studies* # 5 Volume 2, Part 1, March 1975, <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/5/suvin5art.htm> [Fecha de consulta: mayo 2013].

SUVIN, Darko: *Pour une poétique de la science-fiction*, Montréal, Presses de l'Université du Québec (P.U.Q.), 1977.

SUVIN, Darko: *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven and London, Yale University Press, 1979.

SWINFEN, Ann: *In Defence of Fantasy*, London, Routledge & Kegan Paul, 1984.

TAYLOR, Claire: "Paz Soldán en el contexto de la cibercultura latinoamericana", en FISBACH, Erich (ed.), *Tradition et Modernité dans l'œuvre d'Edmundo Paz Soldán*, Angers: Université d'Angers, 20010, pp.: 19-35.

TAYLOR, Henry M.: "The junkies of Plato's cave: inception, mindbending, and complex narration in the shadow of Philip K. Dick", *Cineaction* 86, febrero de 2012, pp.: 4-13, <http://www.cineaction.ca/wp-content/uploads/2014/04/issue86sample.pdf> [Fecha de consulta: julio de 2015].

THOMAS, Nigel: "Imagination", en *Dictionary of Philosophy of Mind*, <http://philosophy.uwaterloo.ca/MindDict/imagination.html>, 2004 [Fecha de consulta: mayo 2013].

TODOROV, Tzvetan: *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil,

1970.

TODOROV, Tzvetan: *La notion de littérature et autres essais*, Paris, Éditions du Seuil, 1987.

TODOROV, Tzvetan: *Genres in Discourse*, Cambridge, Cambridge University Press, 1990.

TOLKIEN, J. R. R.: "Sobre los cuentos de hadas", en *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, traducción de Eduardo Segura, Barcelona, Minotauro, 1998.

VANDENDORPE, Christian: "Pouvoirs du héros et rationalité dans le fantastique et la science-fiction", en BOIVIN, Aurélien, ÉMOND, Maurice y LORD, Michel: *Les Ailleurs imaginaires. Les rapports entre le fantastique et science-fiction*, Nuit Blanche Éditeur, 1993.

VIËTOR, Karl: "L'histoire des genres littéraires", en Gérard GENETTE y Tzvetan TODOROV: *Théorie des genres*, Paris, Éditions du Seuil, 1986, pp.: 9-35.

VINT, Sherryl: *Bodies of tomorrow: technology, subjectivity, science fiction*, Toronto, University of Toronto Press, 2008.

WALPOLE, Horace [1764]: *The Castle of Otranto*, London, Cassell And Company, 1901, <http://www.gutenberg.org/files/696/696-h/696-h.htm>, [Fecha de consulta: agosto 2015].

WELESKO, Brian: "Service Tunnels, Steam Pipes, and Glitches in Constructed Worlds", en *The Journal of Popular Culture*, 2014, volumen 47, Número 1, febrero de 2014, pp.: 3-20.

WELLEK René: *A History of Modern Criticism: 1750-1950. Vol. 2: The Romantic Age*, New Haven, Yale University Press, 1955.

WENAU, "Andrew: Fractal Narrative, Paraspaces, and Strange Loops: The Paradox of Escape in Jeff Noon's *Vurt*", *Science Fiction Studies*, número 113, volumen 38, Parte 1, marzo de 2011.

WERTH, Paul: *Text Words: Representing Conceptual Space in Discourse*, Singapur, Longman, 1999.

WILDERMUTH, Mark: "The Edge of Chaos: Structural Conspiracy and Epistemology in The X-Files", *Journal of Popular Film and Television*, volumen 26, número 4, 1999, pp.: 145-157, <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/01956059909602786> [Fecha de consulta: julio 2013].

WILLIAMS, G. Christopher: "Mastering the Real: Trinity as the "Real" Hero of "The Matrix"" en *Film Criticism*, abril de 2003, volumen 27, número 3, pp.: 2-17.

- WILLIAMS, Raymond: *The Long Revolution*, Chatto & Windus, London, 1961.
- WITTGENSTEIN, Ludwig: *Tractatus logico-philosophicus*, traducido por Enrique Tierno Galván, Madrid, Alianza, 1973.
- WOLFE, Gary K.: *Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature*, Middletown, Wesleyan University Press, 2011.
- WOOD, Aylish: "The collapse of reality and illusion in 'The Matrix'", en TASKER, Yvonne (ed.): *Action and Adventure Cinema*, London, Routledge, 2004, pp.: 119-129.
- WORTH, Sol: *Studying Visual Communication*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1981.
- ZIEBELL, Gina: "Why Does the One Only Exist in Cyberspace? Obsolescence of the Body, Construction of a Virtual Subject and the Question of Control in 'The Matrix'", en GEORGI, Sonja y LOOCK, Kathleen (eds.): *Of Body Snatchers and Cyberpunks*, Göttingen, Universitätsverlag Göttingen, 2011.
- ZGORZELSKI, Andrzej: "On Differentiating Fantastic Fiction: Some Supragenological Distinctions in Literature", en *Poetics Today*, volumen 5, número 2: The Construction of Reality in Fiction, 1984, pp.: 299-307.
- ŽIŽEK, Slavoj: *The Abyss of Freedom*, University of Michigan Press, Ann Arbor, 1997a.
- ŽIŽEK, Slavoj: "Cyberspace, Or, The Unbearable Closure of Being", en *The Plague of Fantasies*, London, Verso, 1997b, pp.: 127-167.
- ŽIŽEK, Slavoj: "Cyberspace, or, How to Traverse the Fantasy in the Age of the Retreat of the Big Other", en *Public Culture*, Primavera de 1998, volumen 10, número 3, pp.: 483-513.
- ŽIŽEK, Slavoj: "The Matrix, or, the Two Sides of Perversion", en *The International Handbook of Virtual Learning Environments*, 2006, pp.: 1549-1569, http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-1-4020-3803-7_62#page-1.
- ZOLA, Émile: *Le roman expérimental*, Paris, G. Charpentier Éditeur, 1881, http://disciplinas.stoa.usp.br/pluginfile.php/67128/mod_resource/content/1/Zola%20-%20Le%20roman%20exp%C3%A9rimental.pdf [Fecha de consulta: septiembre 2015].