



Universidad
Tecnológica
de Pereira

Autómatas como metáforas de simulación

Catherine Arango Arboleda

2016

Universidad Tecnológica de Pereira
Facultad de Bellas Artes y Humanidades

Maestría en Literatura

Autómatas como metáforas de simulación

Catherine Arango Arboleda

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de
Magíster en Literatura

Director

Alfredo Abad Torres

2016

Resumen

Indagación en torno al personaje autómeta en tres novelas argentinas: Museo de la Novela de la Eterna de Macedonio Fernández, La invención de Morel de Adolfo Bioy Casares y La ciudad ausente de Ricardo Piglia en la que se delimita la manera en qué este personaje es una metáfora propia de la simulación.

Palabras claves

Automatismo, simulación, autómetas, máquinas, realidad virtual, literatura.

Contenido

Introducción	5
1. Simulación en el <i>Museo de la Novela de la Eterna</i>	11
1.1 La idea del automatismo	18
1.2 El personaje artificial	22
1.3 La novela como máquina	26
2. Simulación en <i>La invención de Morel</i>	29
2.1 La eternidad	38
2.2 Hologramas y fotografías como simulacros de una realidad	40
2.3 el mundo como percepción	42
2.4 El crimen de la realidad	43
2.5 La proliferación del mundo	46
3. Simulación en <i>La ciudad ausente</i>	49
3.1 La ciudad como máquina de relatos	50
3.2 La ausencia	54
3.3 El doble como simulacro	56
3.4 El lenguaje como configuración del mundo	62
4. Conclusiones	69
Bibliografía	76
Anexo	80

Introducción

La pretensión de esta investigación es analizar la figura del personaje autómatas desde el corpus específico de tres novelas de la tradición Argentina, para rastrear en estas la idea del automatismo como una apuesta propia de la simulación, término que será delimitado a través de la filosofía de Jean Baudrillard, al que define como un modelo sin origen, ni referencia, que precede la realidad. Incluso, la realidad ha empezado a ser una palabra vaga ya puesta en entredicho, de la cual solo quedan vestigios. “En este paso a un espacio cuya curvatura ya no es la de lo real, ni la de la verdad, la era de la simulación se abre” (Baudrillard, 1978:7). Por lo tanto, la realidad se ha disgregado en simulacros, lo que implica necesariamente que la idea de la verdad no solo se ha devaluado sino que se ha suplantado.

Ahora bien, la invención del autómatas reivindica esa puesta en crisis de la realidad, como sustitución del hombre, imagen de una nueva figura femenina y como creación de mundos virtuales. Nuestra delimitación gira en torno a la idea de que el concepto de realidad, más aún, de verdad, es una fábula que ya no logra sostenerse (aseveración que puede argumentarse desde la filosofía de Friedrich Nietzsche) e investigar de qué manera y en qué medida el relato literario por medio de la invención del autómatas o la máquina ha recreado la dimensión del simulacro y cómo éste ha creado múltiples realidades. En consecuencia, a causa del simulacro la Verdad ha perdido su carácter de universal, ahora es posible pensársela como una convención, una conjetura, una ideología, un relato de ficción, un concepto, una verdad como discurso, en términos de Foucault.

En la narrativa Argentina existe una tradición del autómatas. Para el caso de nuestro interés, la idea es abordada por Macedonio Fernández en *Museo de la Novela de Eterna*, Adolfo Bioy Casares en *La invención de Morel* y Ricardo Piglia en *La ciudad ausente*. La elección del corpus responde a un interés que bien puede evidenciarse en la literatura Argentina (Roberto Arlt, Jorge Luis Borges, Julio Cortázar, etc.) respecto a los personajes autómatas, a las realidades virtuales, a los simulacros. Y específicamente el análisis en torno a estos

tres autores es por la proximidad del abordaje de la simulación como máquina femenina que reproduce el mundo a una escala textual, y donde de hecho la metáfora de la máquina como suplantación de la mujer ausente, de la idea de una utopía puesta en un museo parte de la novela de Macedonio Fernández y atraviesa la literatura de Bioy Casares y Ricardo Piglia.

La presente investigación se hace con el objetivo de entablar un diálogo académico ubicado en la tradición de la literatura fantástica, con esa literatura que en términos de Ricardo Piglia se instala siempre en el futuro, en lo que todavía no es, literaturas de ficción que son como “máquinas utópicas... que trabajan con la esperanza” (Piglia, 2001:14). E indagar cómo se configura el concepto de simulación y cómo se redefine en las tres obras en cuestión.

La metodología que ha de emplearse en este proyecto de investigación para responder a la pregunta ¿De qué manera el relato literario del autómatas construye el concepto de simulacro? será diseñada para este propósito tomando el conjunto de tres novelas para rastrear el concepto del autómatas. En primera instancia se delimitará el concepto de autómatas y simulacro a través de la filosofía. Posteriormente se indagará dicho concepto en la tradición literaria y finalmente el modo en que se recrea el concepto en *La ciudad ausente*, *Museo de la Novela de la Eterna* y *La invención de Morel*.

En el *Museo de la Novela de la Eterna* la máquina es la novela misma, crea gente de fantasía, está expuesta en las calles de la ciudad, incluye todas las situaciones y agota todos los sucesos, por lo que no hay nada fuera de esta, nada más que contar, ni realidad alguna distinta que pensar. También da vida a lo inexistente, reproduce la presencia total de la mujer amada y muerta. Su funcionamiento pone en marcha los relatos y hace que el lector no sea más que un viajero que los recorre. En cuanto al autor es el “imaginador” que hace que funcione todo su mecanismo y su pretensión es poner ante este al lector para que reconozca en el todo lo artificioso, no que alucine creyendo como real las imágenes proyectadas por la máquina sino que se piense él mismo como irreal, como artificioso, que pierda su identidad, su temporalidad, es decir, que se transforme él en personaje, y en tanto personaje cobrará sentido sólo en el tiempo en que es leído. Siendo pues, en últimas,

personajes y lectores figuras que no tienen acceso a la vida ni a la muerte, serán la creación artificial del imaginador y su maquinaria. De hecho, los mismos personajes circulan una y otra vez en las diferentes novelas que produce la máquina a través del tiempo, por lo que sus accidentes y desventuras son contados variando las versiones, pero en el fondo la historia es la misma.

Ahora bien, la idea de simulación se presenta en la novela de Macedonio Fernández en varias instancias: en un primer momento, es su desarrollo del automatismo en el que plantea una total incertidumbre respecto a la existencia tácita de un hombre o mujer puesto en el mundo. No es posible advertir si el hombre que ríe, escribe, lee, etc. En efecto piense o siente, por lo que su cuerpo y su proceder no es garantía de que de hecho se dé en él algún estado de conciencia, es decir los hombres bien pueden vivir de manera automática, a lo que denomina el autor como automatismo psicológico, pueden ser cuerpos carentes de sensaciones y entendimiento que circulan en el mundo. Esta noción está ilustrada con el personaje de Deunamor quien ante la muerte de la mujer amada pierde la sensibilidad, es un cuerpo autómatas que prescinde de la conciencia.

En un segundo momento, la máquina futurista es un mecanismo que produce la eternidad, que combate la muerte terrenal, recomponiendo la presencia total de la mujer muerta, la reproduce en toda su extensión: su cuerpo, su aroma, su sensibilidad en un tiempo siempre presente. La máquina-novela es una estancia donde está expuesta la mujer muerta que ahora es eterna.

Posteriormente, en la obra de Fernández la simulación se extiende a la idea del mundo, cualquier mundo, presentado en la literatura o en la realidad resulta posible y a la vez relativo, se reduce a una imagen de la mente. Los ensueños y la realidad exterior suscitan en el espectador las mismas emociones y las imágenes tienen la misma intensidad y el mismo nivel de verdad.

Por otro lado, en la novela de Adolfo Bioy Casares *La invención de Morel* hay una máquina de repetición, que crea dobles a partir de la imagen de lo real, de un objeto, de un hombre,

de un diálogo, de un lugar. Absorbe estas imágenes, las reproduce y finalmente acaba por aniquilar el modelo original, quedando un mundo de sólo reflejos. La máquina, es una creación de Morel, que se halla en medio de una isla, inmersa en un museo. Su mecanismo, a través de ondas, capta todo tipo de sensaciones, pensamientos y situaciones de un grupo de veraneantes para luego reproducirlos con total exactitud, estos empiezan a circular en un mundo alterno y cíclico. Ahora, los sujetos y objetos del mundo captados por la máquina paulatinamente se van desintegrando y su alma, esencia o conciencia se traslada hacia esta.

Los simulacros se presentan en varias instancias en la novela de Bioy Casares: al mundo real del protagonista se sobrepone el mundo artificial de la máquina de Morel, todos los objetos se duplican, coexisten en el mismo espacio, por lo que el sol y su apariencia, el libro de Belidor y su doble, los árboles nuevos que invaden el espacio de los que empiezan a morir han creado una realidad donde aparecen los objetos y sus réplicas simultáneamente hasta el punto de confundirse unos con otros, incluso los dobles resultan ser mucho más imponentes, abrumadores, violentos que los objetos reales. Como consecuencia, este mundo ilusorio es una negación de la realidad, pone en entredicho la coherencia habitual del mundo inmediato.

También, las máquinas permiten simular un amor que en otro plano no fue posible, fingen el enamoramiento de una imagen de mujer con un solitario, a través de ésta se manipulan encuentros, conversaciones, incluso sentimientos. Por otro lado, se produce un mundo alterno que es inmortal, los sujetos vueltos hologramas conservarán su memoria, su sensibilidad, y los siete días grabados por las máquinas se repetirán de manera invariable.

De igual forma se simulará el cuerpo con total exactitud hasta el punto de que el espectador no podrá diferenciarlos de seres reales. En términos generales, la realidad es sustituida por las imágenes.

En *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia hay una analogía entre el relato y la máquina, y en particular, en esta novela, como máquina femenina, como mecanismo que forja relatos, captan los acontecimientos, los sucesos de la vida, de la ciudad. La metáfora de la máquina femenina, la idea del museo como lugar donde confluyen todas las historias y de hacer de la

mujer muerta eterna, se desarrolla en la novela de Piglia a partir de la pérdida real que padece Macedonio Fernández de Elena Obieta, en general el tema que atraviesa la obra es la ausencia, la pérdida de la identidad, el arrebatamiento de la privacidad, – pues en efecto el estado con su visión panóptica lo controla todo, incluso los pensamientos- la pérdida de la mujer amada.

Los simulacros en la novela se presentan en varios aspectos, primero los personajes sufren la enfermedad que denomina el autor como delirio de simulación: todos viven en mundos alternos que no tienen ningún tipo de conexión y fingen constantemente ser otros distintos a los que son. Se presentan como una serie de maniáticos que encarnan una u otra identidad, que se duplican, se confunden con otros personajes. En una segunda instancia, la simulación se hace efectiva con la suplantación de Elena por una máquina metida en una caja de vidrio a la que se le incorporan relatos para que los traduzca y esta los expande, los recrea hasta el punto de transformar totalmente las historias. En otro orden, la clínica donde están internos los psicóticos, se confunde con la ciudad, una ciudad donde todos pierden sus recuerdos personales, son vigilados y moldeados sus pensamientos, por lo que sus habitantes no tienen más que memorias artificiales.

También, se recrea la idea del doble: William Wilson, el relato de Poe que se introduce a la máquina se desdobra en Stephen Stevensen, la nena -uno de los relatos de la máquina, es un artefacto lógico que funcionaba según el modelo del ventilador -en Elena, también la nena en la estatua de bronce de la novela *Chronicle of the Kings of England*, etc.

También la suplantación se da con la hipótesis de la literatura como máquina que hace circular todos los relatos, la información clandestina que el estado quiere ocultar, delatando la ilusoria verdad que este quiere propagar. Es esta en definitiva un mecanismo que construye una réplica del mundo.

En este orden de ideas, la pretensión es desarrollar la manera en que es abordada la idea del autómatas en un contexto de la literatura Argentina, la puesta en diálogo de tres obras específicas, con sus proximidades y divergencias, respondiendo a la pregunta:

¿De qué manera el relato literario del autómata construye el concepto de simulacro?

1. Simulación en el *Museo de la Novela de la Eterna*

La estética que propone Macedonio Fernández en su obra el *Museo de la Novela de la Eterna* no encaja en las gastadas clasificaciones de la teoría literaria. Compuesta por 56 prólogos, 20 capítulos y algunas hojas sueltas y aisladas, son la promesa de la novela que no comienza, hace esta las veces de una estancia a la que asisten los personajes que gozan de plena inexistencia.

La escritura de Macedonio, podría decirse, pone en tela de juicio el concepto de la mimesis o imitación en el arte, término de la filosofía aristotélica, en el que se concibe como fin fundamental la imitación de la naturaleza¹. Para nuestro autor, la escritura no es espejo ni repetición de la realidad; su idea es crear un mundo único que no necesita del fundamento de otro.

Voltaire define la idea como una imagen propia de las estructuras mentales. A partir de esta teoría, las verdades dependen entonces de la percepción, es decir, son relativas de acuerdo a quien las asimila. La forma de representar el mundo pasa por los presupuestos de cada uno, por lo tanto múltiples y subjetivas serán las apreciaciones. En este orden, el arte no ha de poder alcanzar esa verdad del mundo, pues en efecto, no la hay, lo que quedan son múltiples puntos de vista. La imagen de lo real está condicionada por el sujeto que la percibe; el mundo no será más que un conjunto de infinitas imágenes que dependen del espectador. A propósito, la subjetividad de las percepciones es una cuestión que puede ser abordada desde la teoría hermenéutica en la medida en que ésta determina la comprensión del mundo desde una construcción que realiza el sujeto y su lenguaje, este estudio se lleva a cabo en la filosofía de Martín Heidegger quien pone en entre dicho la dualidad sujeto-objeto, el hombre deja de ser a partir de su análisis el sujeto que percibe un objeto externo a él, sino que los dos están inmersos en una misma realidad, tanto el uno como el otro están inmersos en el ser. Esta concepción contradice la filosofía moderna que se instaura desde

¹Aclarando por supuesto, el hecho de que en la filosofía aristotélica y específicamente en *La Poética*, el estagirita expone el concepto de mimesis, indicando con éste una representación como figuración, y no necesariamente como copia fiel de la realidad.

Descartes en la cual el sujeto se enfrentaba a un mundo completamente ajeno a él, para Heidegger el hombre se define por su relación con el mundo.

Por ende, el sujeto construye una comprensión de la realidad a través de sus pensamientos, percepciones y lenguaje. A este respecto Ludwig Wittgenstein considera que el lenguaje a través de sus proposiciones describe la realidad, de hecho, los límites del pensamiento y del mundo son los límites del lenguaje, asevera en su *Tractatus Logico-Philosophicus*. Todo lo que se puede pensar se puede en efecto decir y viceversa y todo aquello que se piensa son hechos empíricos, observables que por ende se pueden decir, todo aquello que está fuera de la esa realidad no se puede ni pensar, ni decir. El filósofo distingue dos dimensiones de la realidad: el conjunto de cosas de las que se puede hablar, lo inmediato, lo perceptible, lo experimentable y el conjunto de cosas de las que nada es posible decir, objetos metafísicos, Dios, el alma.² De estas últimas se pueden hacer proposiciones pero serán sin sentido. El mundo entonces se representa por medio de proposiciones, que deben tener sentido y lógica. La realidad será un conjunto de hechos posibles que el lenguaje nombra.

En ese mismo sentido, el *Museo de la Novela de la Eterna* es un territorio en el que se transforma la vida por arte, configura una nueva conceptualización de la realidad a través del lenguaje, es un relato que reúne todos los acontecimientos posibles, pero también los inverosímiles, artificiales, es la novela un arte que genera estados que no se logran en la vida. Con el absurdo, la fragmentariedad y el antirrealismo se desestabilizan las certezas y cobra autonomía la ficción. La novela crea la ilusión de irrealidad a través de sus imágenes y conmociona la conciencia del lector, su entramado hecho de palabras genera efectos en él confundiéndose con un personaje que simultáneamente lee y es leído. La novela se convertirá entonces en el único espacio común para el lector, el narrador y los personajes, de hecho, en el único mundo posible. Incluso, la realidad se constituye a partir de la sensibilidad, solo existen las cosas en la medida en que sujeto las siente. Por lo tanto, el sujeto a partir de su conciencia y su sentir elabora una idea de mundo. Es justamente el

²Wittgenstein afirma en el *Tractatus* que el mundo es la totalidad de hechos de los que se puede hablar, pero también asevera que más allá de ese mundo hay entidades a las que denomina trascendentales, a modo de ejemplo, de lo moral, lo místico no son hechos empíricos sin embargo existen pero no podemos acceder a ellos de manera intelectual.

Museo de la Novela de la Eterna un universo hecho de palabras que incide en la sensibilidad del lector dejándole sólo como dimensión posible el entramado mundo de la novela, es decir, nada queda fuera de ella.

A propósito, Gaston Bachelard en su propuesta fenomenológica de las imágenes poéticas sostiene que la imagen no representa un objeto, es decir, cuando la conciencia percibe una imagen inmediatamente esta se aísla de todo tipo de referencia de un objeto. La imagen que nos muestra un poema deja de responder a cosas externas al texto, esta se vuelve autónoma, más aun, las imágenes que nos hacemos mientras leemos el poema no atraviesan por la razón sino por la sensibilidad. El poema o la novela serán entonces mundos que pasan por la sensibilidad del lector y serán mundos autónomos. En el instante en que asistimos a sus lecturas el mundo real será solo aquel que leemos y todo este universo es, sin ser encasillado por las categorías de la razón. Sí en efecto, sólo es real lo sentido no hay como diferenciar las imágenes del sueño y la vigilia, lo imaginado y lo acontecido. No existe, por ende, una realidad sino infinitas construcciones de las conciencias que no tienen más contenidos que todo aquello que se ha sentido.

Con la novela de Fernández hemos de adentrarnos a un mundo que no está limitado por la razón, un mundo que no reconoce nada exterior a él mismo, que en últimas ha venido absorbiéndolo todo. “Que el absurdo o milagro de irracionalidad, creído por un momento, libere el espíritu del hombre, por un instante, de la dogmática abrumadora de una ley universal de la razón” (Fernández, 1974:302). No existen, por lo tanto, ideas absolutas, verdades irrefutables, en la obra de Macedonio Fernández, existen múltiples sensibilidades y formas de representar el mundo, se desacredita la idea de la verdad, quedando solo la verdad en el arte. El mundo es lo que nos representamos asevera Arthur Schopenhauer, el hombre: “(...) no conoce ningún sol ni ninguna tierra, sino solamente un ojo que ve el sol, una mano que siente la tierra; que el mundo que le rodea no existe más que como representación, es decir, solo en relación con otro ser, el representante, que es él mismo

(...)” (Schopenhauer, 2009: 23)³. El mundo es el objeto que un sujeto se representa a través de sus intuiciones o sus conceptos.

Por otra parte, en el *Museo de la Novela de la Eterna* se aplica el concepto de la no-existencia a la novela como tal, a los personajes, a la idea de mundo y al arte. En primera instancia, existe en torno a la novela todo un horizonte de expectación, Fernández anuncia en repetidas ocasiones su publicación, es un texto prometido y postergado (15 años después de la muerte de Fernández es publicada). El relato como tal adquiere también un estado de “no-existencia” ya que desde el principio hasta el fin es sólo la promesa de una novela que nunca comienza, esta existencia se le reserva en todos los prólogos, se la anuncia pero no se da de hecho. La novela incide en el lector en la medida en que lo mantiene en suspenso y a la espera. Esta se convierte para él en una constante contemplación de prólogos que hablan de las posibilidades de una novela que finalmente no sea hace posible.

La no existencia en el arte se da en la medida en que este suscita estados que no se logran en efecto en la vida, el lector experimenta a través de este otras realidades que no puede verificar, por lo que ha de ser siempre consciente que está viendo un nuevo vivir en el terreno de lo artístico. El arte de hecho será un punto de fuga para el lector, una huida de la consciencia, un lector que se convertirá en personaje, se lo desestabiliza, se generan en él dudas acerca de su existencia. En el recorrido de las páginas se le distrae con la intención de someterlo a la experiencia de la no-existencia, alterando en él los límite entre lo ficcional y lo real. El riesgo del lector no será creer como real una novela si no que a veces participará en esta, no alucinará viendo un vivir, más bien creará el mismo no vivir.

– Autor: Tú, lector, que podrías ahora entrarte en mis páginas, perderte del ser y librarte de la realidad y de estos problemas, pues que tienes tanto valor para quedarte real o creerte real, tú, si eres como yo y como la mitad de la humanidad (...).

– Lector: Es cierto. ¡Oh si yo pudiera colarme de noche a vuestras conversaciones y tener siquiera por una hora el ser de personaje! Vida de “La Novela” ¿quién no la suspira? (Fernández: 1974:180)

³Schopenhauer considera que la idea del mundo como una representación propia de la conciencia es una verdad a priori y es en efecto la única fuente de experiencia posible.

Por otra parte, Macedonio transforma la figura del personaje. Según Noé Jitrik, ya no es este el eje fundamental de una obra literaria, ya no salen de los límites de la obra a la manera de un Quijote o una Madame Bovary. El personaje que ha configurado Macedonio es el del inexistente, su contexto es la anulación de la realidad, el personaje es, existe sólo en la medida en que se pasea por la novela y toma sólo algunos matices de las personas. Es decir, conserva una leve agitación del ser, pero hay en él una imposibilidad de ser real, sueña ser, cumple las funciones asignadas por el autor, nada le inquieta, nada le sucede, solo representa a las personas reales que sí son en efecto a las que les sucede todo. Los personajes se pasean en el escenario para realizar exclusivamente sus maniobras, sus procedimientos ficcionales. Los personajes de la novela serán exclusivamente creaciones fantásticas. No pretende el autor hacerlos parecer reales, sujetos a la vida. En suma, en el *Museo de la Novela de la Eterna* hay un doble y simultáneo acontecer el lector quiere entrar a la novela, quiere vivir en ella y dos de los personajes Quizagenio y Dulce-Persona quieren huir de esta, salir al plano de lo real.

Los personajes propios de la ficción parecen justo en el momento en que concluye el relato, no hay personajes con fisiología, salvo el lector, con cuerpos que se desgasten y enfermen. En conclusión, no responden estos a una estética realista, ninguno muere dentro de la novela. No pretenden imitar la existencia, antes bien representan en diversos niveles las posibilidades de la inexistencia ajena totalmente a lo real. Paradójicamente el único personaje “real” que es el lector se convierte en personaje de ficción leyendo la trama. Se desdibujan por lo tanto las identidades, del lector y de cada uno de los personajes. Solo una cosa los caracteriza, los hace comunes y es la inexistencia.

Caso excepcional es del personaje Dulce-Persona quien advierte su condición de personaje y la rechaza, justo cuando se percata de que los que viven respiran, empieza a anhelar la vida, para lo cual traza un plan: cuando el autor esté redactando la última línea de su novela ella huirá de él, se ocultará para lanzarse al plano de lo real. Estos dos sucesos (lector personaje, personaje real) desdibuja los límites entre lo real y la ficción. Las invenciones,

las imposibilidades, serán los nuevos criterios del arte, según plantea Fernández. Por lo tanto se ha creado un sinnúmero de cosas que se consideraban imposibles, se ha dado color a un mundo que está habitado por inexistencias.

Esta novela, en la que tanto el lector como el autor están a la espera de sucesos, es de hecho un relato que se va construyendo en la marcha, en la que se encerrarán todos los acontecimientos hasta el punto de que no quedarán fuera de ella, ni en las calles ni en los diarios habrá nada que narrar, ya todo en ella está citado.

Por otro lado, dentro de la novela existe un lugar en el que confluyen hechos y personajes al que Fernández denomina *La Novela*, que es lugar al que asiste la Eterna, el presidente y los demás personajes y que también es llamada como la estancia o la morada, los personajes en ocasiones salen de esta morada para ir a Buenos Aires, podría entonces decirse que hay dos espacios en la novela y que el primero puede identificarse con un espacio ficcional y el afuera de esta será el plano real, la ciudad, por lo que los personajes salen de la morada a la ciudad, de la ficción a la realidad.

Del mismo modo, la novela como tal es considerada como un museo, aquí podría decirse hay un tercer lugar, es este el espacio que conserva a la Eterna, la paradoja está en que el museo en su acepción original es el lugar donde se exhiben cosas pasadas, pero la Eterna es la muerta futura. Aunque, el museo puede concebirse como el espacio donde se expone la maquinaria de la novela, las maniobras del escritor, su lógica, sus métodos de escritura, sus tachaduras y borrones, así pues, se desmiente la idea de la literatura como producto de la inspiración. Antes bien, responde a todo un proceso consciente y planeado. En el arte nada es producto de la intuición ni causa del azar.

La idea de la inspiración en el arte ha sido puesta en entredicho desde hace mucho, toda escritura está precedida de un plan lógico y un método riguroso, según Edgar Allan Poe, toda composición debe ser trazada teniendo en cuenta el efecto que se desea causar en el lector, la temática, la extensión de la obra y el desenlace de la historia, -Macedonio Fernández atacaría rotundamente esta idea ya que él prefiere un lector salteado,

fragmentado y que no reclame nunca para su novela un desenlace-. En lo que coinciden en este caso los dos escritores es en la idea fundamental de que la literatura ha de permitir al lector observar tras el telón, contemplar sus enmendaduras, sus ideas que inicialmente fueron vulgares y paso a paso se fueron organización, sus errores e incongruencias.

No obstante, el método de Fernández no responde a ninguna convención literaria, no hay un relato cohesionado, más bien el relato aparece en los intersticios de los prólogos, no hay una linealidad explícita. Su técnica es suscitar estados en el lector estados que solo son posibles en la producción textual, en un plano exclusivamente artificial, y lo hace a través de la metáfora, -la metáfora es entendida como la transformación de lo irrepresentable- de la ironía, y del personaje novelístico, que es el personaje lector, este último se produce en tanto deja de tener conciencia de lector para tener conciencia de ser personaje, la novela termina anulando así la certeza de la existencia del lector fuera del libro.

El lenguaje deberá entonces poner en duda dichas certezas, producir un estado de nulidad en la conciencia, de ahí que es necesario reinventar el lenguaje, crear nuevas palabras que a su vez crearán una nueva realidad

Empezábamos a desconfiar de las palabras. De pronto nos habíamos dado cuenta de que requerían ser tratadas de modo diferente que como pequeños auxiliares por los que las habíamos tomado siempre; algunos pensaban que a fuerza de servir, se habían refinado mucho; otros, que por esencia, podrán aspirar legítimamente a una condición diferente que la suya; en resumen, se trataba de liberarlas. A la "alquimia" del verbo había sucedido una auténtica química que en principio se había dedicado a despejar las propiedades de esas palabras. Se trataba primero de considerar la palabra en sí; segundo, de estudiar lo más de cerca posible las reacciones de unas palabras sobre otras. Solamente a este precio se podrá esperar devolver al lenguaje su auténtico destino. (Fernández, 1974:14).

El universo literario se creará sin tomar nada prestado de la vida, será un mundo meramente especulativo que se inventa el autor para transmitir al lector, las palabras deberán entonces desequilibrar la lógica y los postulados de la razón para que sea posible asistir a un mundo desconcertante y esa liberación se da incurriendo en el absurdo. La imposibilidad será el criterio del arte, en la novela se representará lo inefable, todas sus situaciones serán imposibles, se dará vida a lo inexistente.

1.1 La idea del automatismo

Fernández en su prólogo titulado *De un amor*, quien es uno de los personajes de su novela, escribe que este es producto de la concepción del automatismo de Hodgson – es probable que Fernández se refiera a Richard Hodgson, investigador psíquico, que indagó en torno a fenómenos paranormales, dando un enfoque científico, entre otras cosas, a la idea de la vida después de la muerte-. Partiendo del postulado de Hodgson formula su teoría del *automatismo integral*.

Nunca está probado que el hombre o la mujer que llora o ríe, o frunza el ceño, grite, se agite, ataque, se defienda, busque, encuentre, juegue, se detenga, escriba o parezca leer o atender sienta o piense cosa alguna; que en ese hombre o mujer existan estados de sonido, color, olor, dolor, de todo lo que constituye la sensibilidad. En suma que no exista “estado de conciencia”, no impedirá en nada –ni la presencia de la conciencia ayudará en nada- que se desempeñen exactamente como se desempeñaría en igual situación una persona con conocimiento y sensibilidad (Fernández, 1974:59).

Por ende, no será posible saber si el hombre o mujer a los que veo en efecto tienen sensibilidad, si de hecho tienen conciencia alguna. Verlos realizar acciones no es la garantía de que estén sintiendo o pensando, esto se da por que el organismo humano solo tiene un interés: vivir, no tener un sentido. Esa condición de autómatas no permite tampoco reconocer al otro como ser pensante. Sobre el otro se extiende un velo de incertidumbre, no alcanzamos su conciencia, no hay certeza alguna de su existencia como hombre, “(...) pero por lo mismo que el Automatismo es la Total Verdad, nunca podremos saber si la persona a quien miramos vivir, siente”. (Fernández, 1974:194).

La idea del automatismo nos remite inmediatamente a Descartes. En la segunda meditación metafísica busca un conocimiento cierto y evidente partiendo del supuesto de que no hay una certeza en el mundo, después de su examen llega a la conclusión de que sólo hay una cosa evidente: en la medida en que el hombre piensa, existe. Por lo que deberá entonces

definir que es el hombre, primero, dice, es un ser con alma y una máquina de carne y hueso a la que se le denomina cuerpo, pero es posible que las imágenes referidas al cuerpo no sean más que quimeras. Fiándonos del cuerpo no es posible saber con certeza que la figura de un hombre que vemos con sombrero caminar en medio de la calle sea un hombre con conciencia o un autómeta.

(...) desde la ventana, veo pasar unos hombres por la calle: y digo que veo hombres, como cuando digo que veo cera; sin embargo, lo que en realidad veo son sombreros y capas, que muy bien podrían ocultar meros autómetas, movidos por resortes. Sin embargo, pienso que son hombres, y de este modo comprendo mediante la facultad de juzgar que reside en mi espíritu, lo que creía ver con los ojos (...) (Descartes, 1999:16)

A través de los sentidos o la imaginación no podremos diferenciar hombres de autómetas, salvo por medio del entendimiento.

Fernández dista de la teoría filosófica de Descartes porque considera que no se puede probar que aquel que actúa como hombre lo sea, que aquel que vemos sienta o piense cosa alguna, con o sin conciencia el hombre o el autómeta actuarán igual.

Al respecto, Alejandro Parra en su estudio de los *Fenómenos paranormales* cita a Ricardo Musso para explicar que hay dos tipos de representaciones mentales unas que son conscientes y otras que son no-conscientes “(...) no pasan a la consciencia directamente, sino que el sujeto se convierte en un autómeta: escribe, habla o realiza otros movimientos en forma involuntaria; a veces en total estado de inconsciencia, otras, observando sus propias acciones como un mero espectador” (Parra, 2004:53).

Pues bien, el automatismo es una condición que adquirimos a través de la experiencia (que no necesita ser sentida) y se hace cargo de todas nuestras acciones. En el hombre hay dos reflejos que son “la fuga de lo doloroso” y la “persecución de lo placentero” (Fernández, 1974:60)⁴. Todo estado de placer o dolor embargará la conciencia haciéndonos actuar con

⁴ La primera teoría de las emociones es la de Platón quien contrapone el placer y el dolor, concibiendo al primero como el supremo bien. Aristóteles considera que el placer conlleva a la felicidad, que por lo tanto, es un deseo natural. Para los epicureístas este es un bien que se busca de manera instintiva y el dolor es un mal

total automatismo. “Este automatismo es instantáneo y siempre el mismo: huyente con un dolor, reteniente con un placer (...)” (189). En este orden de ideas, todo dolor que ocupe una psique implicaría una autodestrucción, no obstante, soportamos las miserias porque podemos comportarnos como autómatas, por esclavitud a lo que denomina Fernández como *automatismo longevista* –nos vamos acercando a este estado por el solo hecho de existir- y la conciencia no puede sacarnos de ese apaciguamiento. “(...) hemos conocido todos muchos momentos y largos años de miseria total y los hemos vivido por esclavitud al Automatismo longevista sin que la Conciencia tuviera poder alguno de avasallar ese automatismo y ordenar el acto de aniquilación” (190).

Así entonces, somos organismos que funcionamos a partir de este básico principio de automatismo, donde todo se reduce a un estado psíquico que no requiere de una vivencia, una percepción sensorial. La conciencia no necesita por ende de un cuerpo, no se habla de conciencia en términos espaciales, en posibilidades de habitar en algo. Más aun, advierte Fernández que existe en determinadas circunstancias (no ha logrado descubrir cuáles) un “arrollamiento total de la conciencia” (60) en la persona.

La conciencia no podrá entonces dominar en su totalidad el cuerpo, pero el cuerpo sí tiene algún poderío sobre la conciencia, de ahí que el cuerpo no se autodestruya cuando la conciencia atraviesa por un padecimiento, el cuerpo nos obliga a seguir viviendo, es decir, el cuerpo es una organización y persiste en seguirlo siendo, la conciencia es solo un anexo de este cuerpo, si esta padece o no es algo que al cuerpo no le concierne. Ha de ser por lo tanto, parafraseando a Fernández, el automatismo aquello que domina en su totalidad la actuación de la vida. De ahí que el cuerpo, nunca se procuraría su propia destrucción. Sin embargo, la única forma de escapar de la tiranía del automatismo, escribe el autor, es morir con oportunismo, es decir, lanzarse hacia el suicidio. Sólo una falla en los procesos del *automatismo longevístico*, en la que la conciencia es ocupada por el dolor, procurará la autodestrucción. Pero, este acto solo se ejecuta estando sumergido en una condición

que no siempre se debe rechazar. Schopenhauer define la vida como un deseo (y el deseo implica ausencia de lo que se desea) por lo que en principio la vida es dolor.

demencial, ningún hombre en su plena lucidez y cordura ejecuta un suicidio, se requiere cierto grado de locura, aunque sea una locura instantánea.

A partir de la filosofía de Nietzsche se podrá sustentar la concepción del hombre como autómatas. El filósofo pone en entredicho la superioridad de la conciencia, defendiendo la hipótesis de que es el *automatismo instintivo* lo que termina por absorber la vida racional. La discusión del hombre a partir de Nietzsche deja de pensarse en términos dualistas (Platón, Descartes) cuerpo-conciencia, es más, la conciencia empieza a estar subordinada al cuerpo y la vida misma empieza a concebirse como una pulsión. El cuerpo está mediado entonces por una actividad inmediata y automática, orientado por los instintos y no por la tardía reacción de la conciencia –instinto que se define como inherente al cuerpo y que hace las veces de una forma de juicio que se ha ido adquiriendo con la acumulación de experiencias-.

La conciencia implica un constante examinar, ensayar, errar lo que conlleva al hombre a un arduo e interminable trabajo. De hecho, en su análisis de la genealogía de la conciencia Nietzsche le otorga un carácter accidental – el nuevo mundo les ha exigido a los hombres pensar, “(...) no tenían ya, para este nuevo mundo desconocido, sus viejos guías, los instintos reguladores e inconscientemente infalibles, ¡estaban reducidos, estos infelices, a pensar, a razonar, a calcular, a combinar causas y efectos, a su conciencia, a su órgano más miserable y más expuesto a equivocarse!” (Nietzsche, 1994:16-96) En consecuencia, Nietzsche ha desplazado el paradigma de la modernidad: la razón por el automatismo instintivo.

Es este justamente el caso de Deunamor quien a partir del deceso de su amada sufre una alteración definitiva en su conducta y sus expresiones. Pierde su sensibilidad y se convierte en un cuerpo sin conciencia. “(...) Deunamor dejó de ser una conciencia personal desde hace muchos años...observo que su conducta en la novela es la de un hombre que nada siente, piensa, ni ve, en actitud de espera, pero sin sentir la espera... o sea que es actualmente una insensibilidad con perspectiva de ser una sensibilidad (...)” (Fernández, 1974: 61).

Deunamor es un cuerpo autómatas que el autor introduce en la novela pero no es un “autómata de nacimiento” (92) por lo tanto, puede volver a tener conciencia y lo hará cuando recupere a su amada, Bellamuerte, quien embelleció la muerte sólo con su sonrisa, muerte que es designada como aquello que embellece la realidad, que es propia solo de los amantes, es decir, no se muere para sí mismo, se muere para el otro. “(...) ni hay belleza que no proceda de la muerte, ni muerte que no proceda del amor” (26). De hecho, la novela fue creada con la pretensión de convertirla en un hogar donde fuese posible la no-existencia de Deunamor (el no-existente caballero) para que en medio de su irrealidad fuese efectiva la espera real de su amada, Bellamuerte. El hombre insensible, que perdió la conciencia a partir del deceso de la mujer amada, es el hombre que nada piensa, que está en una interminable actitud de espera, “la novela no tiene a Deunamor por su personaje, sino por el cuerpo insensible pero autómatas coordinado de un personaje”. (61).

Deunamor es un artefacto en la obra de Macedonio, definido este a la manera de Ana Camblog, “el arte-facto indica, en primera instancia, su carácter de artificio, de constructo estético y ficcional, producto de la invención” (Camblog, 2004:5). Dentro de esta delimitación cabe también analizar la figura de la Eterna, como un artefacto, un ser que no es en su totalidad viviente, pero tampoco hace parte plenamente de la fantasía, se pretende en la novela dar vida a la Eterna, sacarla de su irrealidad de personaje. En uno de los prólogos se la describe: tiene 39 años, cabello negro, trenzas anudadoras, pálida frente, “es quien está más lejos de las sensaciones” (Fernández, 1974:93) Quien pasa por su lado deberá resolver el misterio de la eternidad y perderá el don del olvido.

1.2 El personaje artificial

La Eterna es un “personaje de trasmigración” sale de una novela y se instaura en otra, Fernández escribe que la Eterna fue también Leonora, la musa a la que cantaba Poe, Rebecca la mujer cautivante de Walter Scott o la Madame Bovary de Flaubert.

La Eterna, a partir de una fatiga mental, cambia el pasado de los hombres, anula los pasados para inventar otros, anula ciertos acontecimientos de la historia, los fusilamientos, las masacres, sustituye pequeñas tristezas; de hecho, anuló por completo el pasado de Buenos Aires, el tiempo en la ciudad se trastocó, solo restaba un eterno y fluido presente.

La Eterna es una conciencia que no tiene en ningún instante suspensión, es la conciencia en su máxima expresión, lo ve todo salvo el misterio, porque es ella la plenitud del misterio. Dice Eterna dirigiéndose al lector: “(...) pero no sabré nunca lo que soy; si quizá me ha acontecido que alguna vez fui real y un artista extraño en designios con avidez, tesón atormentado, me tornó en sueño que su mano cubría de palabras” (246).

La Eterna es un artefacto capaz de quedarse con algunas almas ajenas, como la de su amado. Éste la pierde y desde ese preciso instante olvida lo que es vivir. La Eterna hace del presidente un autómatas, también del autor, quien confiesa amarla en algunos apartados de su obra, de la misma forma en que la amada muerta de Deunamor hace de éste un ser sin conciencia, salvo la conciencia de la espera. Estas mujeres autómatas o ausentes, transforman a quienes pasan por su lado, ellos no las olvidan, y hacen de ellos, *no-existentes caballeros*.

Solo cuando ella apareció el mundo se convirtió en espectáculo, en una respuesta a la muerte, así que el autor, exista o no la Eterna, dedica su obra a ella, concibiéndola finalmente como lo más real que se pueda albergar en su espíritu.

La Eterna, podría decirse, es una construcción del arte, una exaltación y una respuesta a la muerte. La misma musa que aparece en distintas obras de diversas épocas, una sombra que regresa, una mujer inventada, una muerta que se reconstruye. Sea real o no, es la razón de la novela “A ti, existas o no, dedico esta obra; eres, por lo menos, lo real de mi espíritu, la Belleza eterna.” (25). Es una ausencia y como tal se ignora si vive, solo se sabe de ella en la medida en que alguien la escribió y alguien la leyó.

Deunamor y los demás personajes son seres sin vida, que ni siquiera la pretenden, que solo funcionan mientras alguien esté posando sus ojos sobre ellos, que existen solo en la medida en que alguien los está escribiendo. Así que la novela es solo un ensueño y los personajes son en tanto se les escribe, son seres con conciencia de la actualidad, las palabras que salen de sus bocas las pone el autor, atraviesan por diferentes estados psíquicos, viven de ideas, tienen conciencia de un mundo pero no viven en el mundo. Son personajes sacados de la muerte, que regresan una y otra vez de ella, como la Eterna.

(...) mis personajes son todos ligerísimos: en el instante en que dejo de escribir dejan ellos de hacer; como no trabaje yo, queda todo parado; ahí está Juancito “en el aire sin piso del espacio” (...) a medio caer de un balcón, porque yo paré ayer de escribir, como escritor a conciencia, para desocupar el suelo (y preparar su descripción), que ocuparía su porra; no le cuesta nada seguir la acción de la gravedad ¡pues no lo hace! Otra vez me buscaron a lo largo de la Novela porque había dejado a don Luciano metiendo un brazo en la manga del sobretodo y ya no resistía los calambres de esta postura. Más se quejó el Presidente, pues interrumpí redactarlo cuando iba a soplar el fósforo con que acababa de encender su cigarrillo y ha pasado la tarde sin fumar y quemándose. (75).

En este orden, Daniel Mesa Gancedo, en su estudio en torno al personaje artificial, entendido este como un autómeta, robot o clon, en su texto *Extraños semejantes. El personaje artificial y el artefacto narrativo en la literatura hispanoamericana*, parte de la lectura de Macedonio Fernández para hacer un recorrido por la novela argentina donde evidencia el papel fundamental del personaje artificial dentro varias obras literarias. El autor asocia directamente esa invención del personaje artificial con una “crisis de verosimilitud” que es propia de la narrativa contemporánea, es decir, surge la presencia del autómeta en un contexto donde entra en crisis la idea de la verdad, donde se cuestiona la función del arte como imitación de la vida, donde se construye una narrativa al margen del realismo.

El personaje artificial, artefacto antropomórfico hecho de palabras, se relaciona así con las «máquinas delirantes» que (a juicio de Pablo de Santis) protagonizan y hasta funcionan como metáfora «interna» de numerosas ficciones argentinas recientes: Alberto Laiseca, César Aira, a veces Osvaldo Soriano o Ricardo Piglia, simulan construir sus textos como mecanismos autocreados, al margen de cualquier control ajeno al desarrollo de la ficción misma. En algunos casos privilegiados, el personaje-

autómata o artificial surge como causa o producto de una desenfrenada actividad fabuladora (Mesa, 2002:161)

Es Macedonio Fernández, según Mesa, quien propone una nueva versión del personaje, ampliando el espectro de personaje artificial en la narrativa hispanoamericana, entidad puramente textual que no busca imitar, o trazar un parámetro con lo real.

El *homo fictus* como denomina E.M. Forster al personaje de ficción es una creación de la mente del novelista que es comparable con el ser humano, no es sacado este de su cotidianidad para reposar en un texto, este es exclusivamente un ser discursivo, es decir, que responde a una lógica hecha de palabras y sentidos, es un ser textual. “Nace, por lo general, como un paquete, puede seguir viviendo después de morir, necesita poca comida, poco sueño y está infatigablemente ocupado en relaciones humanas. Y, lo más importante, podemos llegar a saber más de él que de cualquiera de nuestros congéneres, porque su creador y narrador son una misma persona” (Forster, citado por Mesa Gancedo, pág. 14). El autor emplea la metáfora del personaje como un paquete para referirse a que estos asisten al mundo de la novela como paquetes de los que se tiene la impresión son enviados por correo para ser entregados al lector-.

Los personajes son “masas de palabras” a las que el novelista les asigna un nombre, una historia para contar, unos gestos que imitar, etc. Y en el transcurso de la novela se nos revelará su vida interior y todos sus secretos. Aunque en la novela se recrearán todos los sucesos de la vida humana –nacimiento, sueño, amor, muerte- estos se reproducirán de manera distinta, o se les minimiza, o se los exagera, incluso en ocasiones se ignoran, por lo que no coincidirán del todo con la vida cotidiana.

Los personajes acuden cuando se les evoca, pero están llenos de espíritu rebelde. Dado que se parecen bastante a personas como ustedes o como yo, tratan de vivir sus propias vidas y, por consiguiente, se suman a menudo a la traición contra el plan fundamental del libro. «Escapan», «se van de las manos», son creaciones dentro de una creación y con frecuencia no guardan armonía con respecto a ella; si se les concede una libertad completa, terminan por destruir el libro a puntapiés, y si se les conduce con demasiada severidad, se vengán muriéndose y destruyéndolo por descomposición interna. (Forster, citado por Mesa Gancedo, pág. 14)

Para Forster los personajes dependen unos de los otros, es decir, no son seres autónomos, dependen del otro eternamente y de su universo ficcional.

Específicamente, En el *Museo de la Novela de la Eterna* el personaje autómatas aparece en su máxima expresión con el hombre “doblemente fingido”. Mesa Gancedo lo explica en los siguientes términos: el personaje es un análogo al hombre, el autómatas es un personaje completamente artificial, análogo a la máquina que imita al hombre, de ahí que se asegure que estos personajes son doblemente artificiales, doblemente ficticios porque son creados por otros personajes.

1.3 La novela como máquina

“La novela infinita”, como la denomina Ricardo Piglia, en su *diccionario de la Novela de Macedonio Fernández* no es más que el reflejo de la tensión entre el arte de la novela y la experiencia de la vida, es un juego entre lo ilusorio que se puede hallar en la existencia y la verdad que puede leerse a través de la literatura; pero, más que el tema central de la novela, esta tensión hace parte del telón de fondo.

Para Macedonio, según Piglia, “no se trata de buscar la realidad en la novela, sino de buscar la novela en la realidad” (Piglia, 2000:7), es decir, cómo la novela puede provocar efectos en el plano real, cómo el lector puede sustituir su presente inmediato por los hechos que son meramente narrados, y más aún, cómo a partir de ella podemos construir un nuevo plano, una nueva dimensión que se llamaría lo no-real, lo que aún no es pero que tiene todas las posibilidades para serlo.

Enfrentarse entonces a la literatura implica un intercambio, acceder a un nuevo sentido de las cosas, es un acto propio de un creyente, un acto de fe, la obra por lo tanto produce no un engaño sino una irrealidad, es decir, una nueva versión de lo real. De manera más contundente, declara Piglia, parafraseando a Macedonio “Todo el valor de la literatura reside en su poder de distorsionar la percepción” (14).

Macedonio hace del museo una novela de dobles, de simulacros, Deunamor es en ocasiones el No-Existente Caballero; el Presidente se confunde con el Autor; Dulce-Persona a veces resulta ser la Eterna y la Eterna algunas veces es la Novela.

La novela será en su totalidad una máquina que crea un universo, parte de la nada, no es copia de nada, es una pieza que se auto-crea, se elabora a partir de inexistencias y es posible a causa del ensueño y del arte.

Si el texto es concebido como una máquina que produce mundos ficcionales, Museo... funciona como una máquina de producción de máquinas, en la que todos los procesos de escritura no aparecen en progresión sino “amasijados”... una máquina que se deleita en ser enunciada, postergada, en existir sin realizarse, en decretar la prescripción de las fórmulas que anteceden a su propia escritura y en la previsión de la diferencia: exponer la antipreceptiva de un universo de ficción sin referente: la colonización del territorio real, la desterritorialización del referente. (61)

Una novela ha de concebirse como una compleja máquina que arma un relato, de hecho “la máquina de narrar” es un concepto propio de la escritura de Macedonio que ha de influenciar de manera significativa la literatura posterior, por ejemplo, la de Ricardo Piglia; es esta máquina una metáfora de la muerte. Una máquina que no solo en ocasiones se viste de mujer y guarda su memoria sino que recupera, tergiversa o crea historias. Una “máquina semiótica” es la novela de Macedonio Fernández, como la define Ana María Camblong, en la que se han integrado singulares y diversos elementos discursivos, una máquina de narraciones delirantes, fragmentadas, abiertas, en la que transitan personas inexistentes y personajes lectores.

La novela entonces, según Fernández, no será pues una memoria de la realidad, un encapsulamiento de los objetos del mundo, o un parafraseo de este, el arte no será copia, de hecho es ruptura con todo realismo, será el reflejo de una nueva percepción, del olvido del mundo inmediato. Pensar la literatura como reflejo del mundo es una falacia, de hecho la literatura tiene utilidad en la medida en que tiene la capacidad de conmocionar la conciencia, desestabilizar las verdades.

Son las palabras las que producen en la obra literaria una nueva realidad, la palabra no requiere de objetos, de correspondencias externas, edificando un universo que no toma elementos del nuestro, busca desconcertar al personaje-lector, desestabilizar los principios de la razón.

Conceptos como realidad virtual, simulación de escenarios, inteligencia artificial, mecanismos programables podría decirse, parten de la intuición o inventiva de la literatura, de textos como los de Macedonio Fernández, Bioy Casares, Rodolfo Walsh, Julio Cortázar, entre otros.

2. La simulación en *La Invención de Morel*

Como el *Museo de la Novela de la Eterna*, *La invención de Morel* es una obra que se aleja de los preceptos del realismo y busca una nueva concepción de la literatura, creando realidades que no dependen o parten de la realidad inmediata. Estos autores insisten en la necesidad de que se dé esa ruptura entre la realidad y la obra, o el texto, en el cual es indispensable la invención no la copia, como argumentaba Fernández. Proponen entonces una literatura que tenga la capacidad de desestabilizar conceptos universales como la “verdad”, la “realidad”, etc., proponiendo por el contrario múltiples interpretaciones de la realidad. Más aún, Bioy Casares considera que a partir de lo fantástico es posible repensar el mundo y las cuestiones humanas, digamos entonces que la literatura especula, filosofa, indaga sobre estos temas. “(...) al borde de las cosas que no comprendemos del todo, inventamos relatos fantásticos, para aventurar hipótesis o para compartir con otros el vértigo de nuestra perplejidad” (Cross y Della Paolera, 1988:78-79). En estas novelas los museos, las máquinas, las islas son elementos capaces reproducir otras formas de realidad.

En *La invención de Morel* el narrador es un fugitivo que huye hacia una isla que cree que es Villings, la cual está en el archipiélago de las Ellice (en este punto un segundo narrador o editor, deja su nota al pie cuestionado este dato, diciendo que en las islas Ellice no hay colinas y árboles como los que describe el primer narrador) en la que los habitantes morían a causa de una enfermedad desconocida que mataba “de adentro para afuera”. Pero la isla solitaria de repente se ve ocupada por personas que bailan una y otra vez la misma canción que reproduce un fonógrafo. Ahora, la verosimilitud de estos nuevos habitantes es puesta en duda por el narrador, duda en efecto de sus percepciones, finalmente no hay certeza respecto a la existencia de los otros, bien pueden ser producto de las alucinaciones o bien pueden ser tan verdaderos como el narrador mismo.

En la isla nacen de manera simultánea las flores y plantas de las cuatro estaciones, invaden la tierra y mueren con la puesta del sol, los árboles están “enfermos”. La isla tiene tres construcciones de 1924: museo, capilla y pileta. El primero tiene una biblioteca deficiente excepto el libro *Belidor* (Bernard Forest de Belidor fue un ingeniero hispano-francés

famoso por sus tratados de arquitectura) en el que el narrador piensa podría ser útil para explicar los molinos que hay en los bajos. En los sótanos se encuentran máquinas que producen agua y energía, y demás motores de los cuales el narrador ignora su utilidad. Dentro de los sótanos hay cámaras que se asemejan a refugios, toda una edificación que “pone a prueba el equilibrio mental” (Bioy, 1993:21), esto porque las disposiciones devuelven constantemente los sonidos que se producen. Y en la isla, en medio de las rocas descubre el narrador una mujer que mira cada día las puestas del sol, que pareciera tener oídos que no sirven para oír y ojos que no sirven para ver, siempre petrificada, adormecida, no responde ni con un solo parpadeo a los encuentros repentinos con el narrador. Su mirada prescindía del narrador cual si fuera invisible. Refiriéndose a la mujer, dice el fugitivo “nada anunció que me hubiera visto. Ni un parpadeo, ni un leve sobresalto (...) la mirada prescindía de mí (...) (28). Sus movimientos son repetitivos y las escenas con los otros habitantes siempre son las mismas.

En adelante todos los acontecimientos de la isla no hacen más que negar la realidad, el habitual suceder de las cosas se había trastocado y el mundo ya no conservaba su coherencia: en el horizonte hay dos soles y dos lunas, los segundos parecen ser la apariencia de los primeros, la imagen del otro, pero paradójicamente son más violentas las réplicas. “Todavía el sol estaba arriba del horizonte (no el sol; la apariencia del sol; era ese momento en que ya se ha puesto, o va a ponerse, y uno lo ve donde no está)” (28). Tanto el sol real como su simulacro aparecen de manera simultánea en la isla.

También, se halla duplicado el libro *Belidor*, “no eran dos ejemplares del mismo libro, sino dos veces el mismo ejemplar” (59), la copia tiene las mismas rasgaduras, la misma tinta que resalta del original. El barco del que descienden los tripulantes no es más que el simulacro de un barco. Las réplicas o dobles funcionan por sí mismo. El simulacro, según la delimitación que realiza Baudrillard, termina siendo más avasallador que el modelo, pero esa semejanza que conserva con este no es más que una ilusión, ya que la copia prescinde posteriormente del original.

Ahora bien, el misterio de la novela radica en la invención de una máquina -creada por Morel, otro de los habitantes de la isla- que reproduce eternamente la conciencia, dice el narrador al respecto: “Creo que perdemos la inmortalidad porque la resistencia a la muerte no ha evolucionado; sus perfeccionamientos insisten en la primera idea, rudimentaria: retener vivo todo el cuerpo. Solo habría que buscar la conservación de lo que interesa a la conciencia” (18). Por lo tanto, la invención de Morel, la máquina, responde a ese interés que manifiesta el narrador, busca la eternidad. La máquina entonces registra todos los actos y palabras de los habitantes de la isla y crea un escenario en que se representará completamente sus vidas en siete días, días que se repetirán una y otra vez y vivirán por toda la eternidad.

El tópico de la inmortalidad, de abolir la muerte a través del amor serán en el *Museo de la Novela de la Eterna* y en *La invención de Morel* el núcleo de las novelas, la metáfora principal es la de la amante muerta y luego reconstituida a través de artefactos tecnológicos, como máquina en la novela de Fernández y como imagen en Bioy.

A este respecto, en la novela de Bioy Casares algunas máquinas tienen como función contrarrestar las ausencias espaciales y temporales, valiéndose de sus mecanismos buscan reunirnos con lo que no está presente, este es el mismo postulado de Macedonio Fernández en su novela, *Museo de la Novela de la Eterna*, la máquina de Elena es creada para suplir su ausencia. La máquina de Morel por su lado busca contrarrestar la ausencia de amor por parte de Faustine. El mecanismo consiste en captar y transmitir “ondas y vibraciones inalcanzadas” de las sensaciones olfativas, térmicas y táctiles, retener la imagen de su persona en toda su extensión.

Una persona o un animal o una cosa, es, ante mis aparatos como la estación que emite el concierto que ustedes oyen en la radio. Si abren el receptor de ondas olfativas, sentirán el perfume de los diamantes que hay en el pecho de Madeleine, sin verla. Abriendo el sector de ondas táctiles, podrán acariciar su cabellera, suave e invisible, y aprender, como ciegos, a conocer las cosas con las manos. Pero si abren todo el juego de receptores, aparece Madeleine, completa, reproducida, idéntica; no deben olvidar que se trata de imágenes extraídas de los espejos, con los sonidos, la resistencia al tacto, el sabor, los olores, la temperatura, perfectamente sincronizados (66)

Se han almacenado todos los sentidos, la conciencia y el alma misma dentro de la máquina de cada uno de los habitantes. Se han reproducido sus vidas de manera artificial, pero con la particularidad de no distinguirse de la real. Más aún, Bioy escribe, todo aquello de lo que no podemos visualizar su secreto y modo de funcionamiento se convierte para nosotros en magia, el misterio del universo y de la máquina será para nosotros y los personajes un secreto, su existencia depende de motores y botones que seres desconocidos pueden mover. Incluso, no tener la capacidad de comprender lo que está fuera del espacio y el tiempo nos hace semejantes a las imágenes que proyecta el aparato. Y puede pensarse nuestra vida como la repetición de escenas, imágenes y palabras que suceden en mundos paralelos.

En su intento por comprender el funcionamiento de las máquinas el narrador se halla inmerso en un cuarto ubicado en el sótano del museo al que había ingresado por el agujero que había abierto en la pared con anterioridad, agujero que, una vez adentro el hombre, desaparece, descubre entonces que la pared es una proyección más de la máquina, las imágenes de las paredes reflejadas se hallan sobre las paredes reales. Y las primeras se hacen impenetrables, imposibles de derribar salvo cuando se desactiven los motores que se ponen en funcionamiento con la fuerza de las mareas –la explicación de este fenómeno la encuentra el narrador en el libro de *Belidor* quien deduce que según los ciclos lunares aparecen las mareas con diferente amplitud y con ciertos adelantos y retrasos, y de sus sucesiones dependen la aparición de las imágenes.

Los objetos que graba la máquina y luego reproduce mueren después de un tiempo, solo las copias sobreviven y son incorruptibles. Bioy escribe que justamente el horror que sienten algunas culturas de ser representadas en imágenes se genera por la creencia de que al forjarse la imagen de una persona, esta se ve despojada de su alma. El hecho de que las imágenes tengan alma implica que la persona reflejada la pierde. Las culturas antiguas suponían que se podría prolongar la vida por medio de la imagen, la que finalmente terminaba por sustituir al difunto. Etimológicamente *eidolon* significa espectro o fantasma, posteriormente es redefinido como imagen. La imagen entonces era el doble del difunto y se convertirá en adelante en aquello que ocupa su lugar.

En el relato, Morel es un científico que inventa una máquina que ocupa toda la isla, a esa isla traslada a un grupo de amigos y a la mujer que ama pero a la que él le resulta indiferente, por lo que crea un mundo virtual para fingir un amor ideal. Luego la imagen de Faustine que contempla el atardecer en las rocas de manera repetitiva, seduce irremediabilmente al narrador quien modifica todas las proyecciones de la máquina que había incorporado Morel, por lo que se incluye en todas las conversaciones, camina a su lado y se sumerge en una eterna contemplación de la réplica de esa mujer. En la isla entonces se proyectará por toda la eternidad la nueva semana que recreó el narrador. Al adentrarse en el mundo de las imágenes, el personaje comienza a narrar su paulatina muerte, y en su agonía mezcla los recuerdos de la mujer real a la que amó en Caracas con la imagen de Faustine. Se encuentra en el mundo irreal que ha creado Morel y muere al ser fotografiado por la máquina, pierde su identidad de fugitivo, su consciencia de estar encerrado en una isla, ahora es en la realidad virtual el amante de una mujer irreal.

En este sentido, el personaje ha abandonado el plano de la realidad en el que su cuerpo se ha desintegrado y ha ascendido a un plano exclusivamente virtual, por lo tanto, ha triunfado su imagen, se ha despojado de su consciencia pasada y el mundo de las máquinas es ahora la única realidad. En la isla sólo queda la infinita repetición de una realidad artificial. Las copias de los personajes han sido sobreimpuestas, y han sido tan reales que el narrador al iniciar la novela ha estado seguro de que estas eran sus perseguidores, de los que constantemente se veía obligado a huir. La ficción ha tenido el poder de suplantar la vida. La realidad y la representación han coexistido en un primer momento en la novela en el mismo tiempo y espacio, pero finalmente esta se ha desdoblado de manera definitiva e irreversible en un simulacro, se ha desligado completamente de su referencia, volviéndose autónoma.

Así que, el fugitivo ha pasado de ser el espectador y lector de la invención de Morel para convertirse en una de sus imágenes, de ser sujeto a representación. Siguiendo la lectura de Jean Baudrillard, diremos que el modelo termina siendo más real que el original, produciendo una “sensación vertiginosa de verdad” (Baudrillard, 1984:5)

El juego está basado en la posibilidad para todo sistema de desbordar su propio principio de realidad y de refractarse en otra lógica. Ahí está el secreto de la ilusión, y, en el fondo, la apuesta consiste siempre en salvar esta dimensión vital. (Baudrillard, 1984:180)

Afirma el filósofo, ante el exceso de realidad buscamos afanosamente el poder de la ilusión. A modo de ejemplo, escribe Baudrillard en *Estrategias fatales*, los autómatas han sido creados de manera tan perfecta que imitan con total exactitud los gestos humanos, por lo que ahora el creador se ve obligado a automatizarse él, a imitar sus movimientos mecánicos para salvar el juego de las diferencias, si no existe esa diferencia no hay como seducir al espectador, ni hay ningún tipo de ilusión.

En otro orden de ideas, en la novela no es posible hablar de un personaje en sentido estricto, no hay una descripción, ni siquiera un nombre, solo hay un fugitivo que termina siendo el espectador, retoma en esta instancia Bioy Casares los postulados de Macedonio Fernández respecto a la creación de los personajes en una obra literaria, considerando que el arte no debe suscitar estados que estén en la vida, por lo tanto los personajes no deben en ningún momento imitarla, deben ser en toda su extensión seres de ficción. “(...) nadie vivo se ha entrado a la narrativa, pues personajes con fisiología, además de muy estorbados de cansancios e indisposiciones (...) son de estética realista y nuestra estética es la inventiva” (Fernández, 1974:17), por ende, la imposibilidad será el criterio del arte, en la que tanto personajes como lectores serán novelescos y sabrán en todo momento que asisten a un relato fantástico.

Los personajes de Macedonio se presentan en el plano de la irrealidad, en ocasiones no se hallan presentes en la novela, son autómatas que funcionan en la medida en que el autor les de cuerda o se han salido de otra novela, etc. Pero ninguno está creado dentro de los límites del realismo, más bien lo rebasan hasta rayar con lo absurdo, su única realidad será en tanto son leídos. En conclusión, los personajes son creados para conmocionar la conciencia del lector.

Después de algunas décadas de la invención de Bioy Casares, Wenceslao Castañares define la realidad virtual, en el contexto de la tecnología de los años 80, como un mundo

representado que puede ser percibido de modo semejante a como se percibe nuestro mundo inmediato, “se trata de lograr una relación interactiva con el sistema de la máquina, de tal manera que el objetivo es la creación de “un entorno mental” en el que se producen unos efectos semejantes a los que produce la realidad” (Castañares, 2011:60). Las nuevas tecnologías han cambiado la construcción de las experiencias humanas.

Este proceso consiste en la sustitución de la realidad por sus representaciones. Para ese proceso se ha imaginado un final provisional que consistiría ni más ni menos que en la posible reducción del hombre a sus manifestaciones cerebrales, y, en definitiva, en la posibilidad de prescindir del cuerpo mismo. El hombre no sería más que mente y ésta, información pura susceptible de ser digitalizada y descargada en una máquina. (Castañares, 2011:61)

La misma hipótesis de Bioy Casares, de que justo cuando evolucione la resistencia a la muerte se buscará conservar la conciencia a través de una máquina y será necesario abandonar la idea de mantener vivo el cuerpo. Su especulación se traduce en posibilidad con la inserción de la tecnología en su intento de representar e incluso sustituir la realidad, teniendo como finalidad causar los mismos efectos que producen los objetos sensibles. “La “realidad virtual” es, básicamente, una imagen” (62), la intención de la tecnología es crear imágenes que sean semejantes, hasta el punto de causarnos confusión y perder la capacidad de distinguir las de sus originales, causándonos las mismas impresiones y efectos.

Ciertos dispositivos mantienen el objetivo ideal de los comienzos: aislar a los usuarios del contexto físico circundante y bombardearlos con una serie de estímulos producidos por imágenes que el cerebro interpreta de forma muy semejante a como lo hace en presencia del objeto representado (63).

La realidad virtual puede presentar objetos reales pero también inexistentes, incluso improbables, y su intención es sumergir al “usuario” en este nuevo entorno el cual puede explorarse en todas las direcciones.

En este orden, Castañares emplea la acepción de la simulación de Jean Baudrillard como un fingimiento, que implica tener lo que no se tiene, por lo que el simulacro remite a una ausencia que ahora se ha convertido en signo, en la que la representación absorbe lo representado. Todavía más, la realidad virtual ha superado los límites de la realidad inmediata al producir imágenes demasiado reales, “hiperreales”, que han producido nuevos

estímulos, incluso es una realidad manipulable, por ejemplo el tiempo se convierte en algo subjetivo, depende de la acción del “usuario”.

Finalmente, Castañares afirma: “(...) la realidad virtual está alimentada por un imaginario cuya fuente ha sido la ficción literaria y cinematográfica (...)”. (75), algunas de las ficciones de la literatura se han llevado al plano real con la tecnología: creando un mundo de cosas que depende del lector o el usuario y que produce efectos en él, dejándolos inmersos en el plano de las representaciones y el usuario conscientemente se deja seducir por la realidad que le ofrece la tecnología.

En este mismo orden, Pérez Herranz, define lo virtual como “una modulación de la realidad” (Pérez, 2009:3), así pues, que lo real no sería ni lo simbólico ni lo imaginario sino una variable de la realidad, y entre las diferentes realidades que analiza el autor, se encuentra la “realidad plástica” aquella que es manipulada por los seres humanos.

De igual modo, el autor Álvaro Cuadra en su análisis de *La invención de Morel*, escribe: “En la actualidad, resulta muy sintomático que las metáforas más sugestivas del pensamiento contemporáneo provengan, en especial, de lo que genéricamente se ha llamado literatura fantástica” (Cuadra, 2001:1). La literatura, considera el autor, es la fuente de metáforas para sociólogos, historiadores y científicos. Las imágenes que crea la literatura han influenciado notoriamente en el avance del conocimiento. La crítica literaria a partir de Tzvetan Todorov supone que la literatura fantástica tiene como finalidad alterar la percepción del lector y sus certidumbres y cada una de sus metáforas postula nuevas formas de realidad.

Refiriéndose a *La invención de Morel* asegura “(...) hoy ya nos parece más una certera premonición que mera fantasía, acaso una mirada inédita, metáfora alógica, de lo que tenemos por realidad” (2). El mundo de Morel ha sido edificado a partir de sus propias leyes, es un holograma, reflejo de imágenes que conservan todos sus atributos físicos, donde se incluyen todos los sentidos del hombre reflejado, incluso su alma. Son imágenes que no están diseñadas solo para ser observadas, sino para ser sentidas, oídas y olidas. La

invención es una máquina que guarda todo aquello que compone un sujeto o una cosa y luego la reproduce sin ningún tipo de distinción del original.

La máquina de Morel reproduce con total perfección la realidad que el signo y el referente no tienen grado de distinción, la copia del sol, la luna, las moscas, las flores, el libro, etcétera, son imposibles de diferenciar con los originales, tienen la misma solidez de las cosas reales y producen los mismos efectos sobre los espectadores. Así que la realidad de Morel y la realidad del narrador no son más que la suma de diversas convenciones y de invenciones que hacemos pasar como verdaderas y que pueden presentarse de igual forma ante nuestros sentidos como reales. Cualquier invención de mundo requiere entonces de la convención de hallarse ubicado en un tiempo y un espacio determinado, “El hecho de que no podamos comprender nuestra vida fuera del tiempo y del espacio tal vez está sugiriendo que nuestra vida no es apreciablemente distinta de la sobrevivencia a obtenerse con ese aparato” (Bioy,1994:77).

Específicamente escribe Bioy Casares “un hombre solitario no puede hacer máquinas ni fijar visiones, salvo en la forma trunca de escribirlas o dibujarlas, para otros, más afortunados” (75), podría pensarse entonces que el escritor no hace más que fijar imposibilidades, crear mundos ficticios que luego los hombres de ciencia terminan por recrear y hacer posible. El artista postula sus imágenes que luego son retomadas por el científico para llevarse a un plano real.

A modo de ilustración, siete años después de la invención de Bioy Casares, Denis Gabor (físico húngaro) planteó la holografía, técnica de fotografía que consiste en crear imágenes tridimensionales basada en el empleo de la luz. Adolfo Vásquez Rocca en su texto *La invención de Morel; simulacro, seducción y periplos de inmortalidad* afirma “El carácter anticipatorio de *La invención de Morel* se hace evidente si se considera que Denis Gabor se planteó la posibilidad de utilizar los hologramas para reconstruir la imagen del objeto original” (Vásquez, 2006:1), el autor plantea que en este caso la imaginación del escritor

literario fue en definitiva la base o el eco para el científico. El concepto del holograma ⁵ se halla en primera instancia en la propuesta literaria de Bioy Casares.

2.1 La eternidad

Por otra parte, la novela es la utopía de la eternidad, por lo que se crea la máquina para que conserve la memoria, en este punto hay también convergencia con el *Museo de la Novela de la Eterna* en la que se desarrolla la idea de una creación de una máquina femenina que conserve la memoria de Elena y la memoria colectiva. En *La invención de Morel* la máquina es el espejo de la memoria de los habitantes de la isla, del propio Morel y finalmente del narrador, hará de todos una imagen que se reflejará por toda la eternidad y que exige la desaparición del cuerpo, paradójicamente la máquina propicia la muerte del sujeto y luego lo reanima de manera artificial. Lo que ha dejado de ser, los objetos de la isla, la vegetación, el museo, los habitantes persiste de algún modo a través de esta en un eterno retorno.

5



Holograma de Patricia Salinas presentando a los ponentes en la apertura del 8° Congreso de Innovación y Tecnología en ITESM Campus Monterrey

David F. Noble en su texto *La religión de la tecnología* plantea que la tecnología desde la edad media ha sido empleada como un medio para acercarse a Dios incluso en ocasiones para asemejarse a él.

La posibilidad de trascendencia, considera el autor, de hallar la perfección y comprender el universo se empezó a realizar, después del siglo XV, a través de la investigación científica, con la premisa de que descifrar el universo y luego imitarlo es aproximarse a la mente de Dios. Y en el siglo XXI asistimos a una época en que se instaura la fe en que la tecnología puede simular el paraíso perdido, en este caso a través de las máquinas, todavía más, que encarnan la posibilidad de hacer del hombre un ser inmortal.

La inteligencia artificial (IA) hace una defensa muy elocuente de las posibilidades de la inmortalidad y la resurrección basada en las máquinas, y sus discípulos, los arquitectos de la realidad virtual y del ciberespacio, están exultantes ante sus expectativas de una omnipresencia de carácter divino y de perfección incorpórea. Los ingenieros genéticos se imaginan a sí mismos como participantes divinamente inspirados en una nueva creación. Todos estos pioneros tecnológicos albergan creencias profundamente asentadas que son variaciones de temas religiosos que nos son familiares. (Noble, 1999: 17)

El narrador de la novela de Bioy hace pasar a Dios de un plano trascendental y religioso a un plano científico, gracias a la ciencia las máquinas del museo hacen de estas un Dios capaz de hacer de los habitantes y de él mismo seres inmortales, incluso, estas tienen los mismos atributos de Dios: estar en todas partes, crear vida, tener una visión que lo abarca todo, de otorgar eternidad o infringir la muerte.

El papel de Dios es arrebatado por Morel, quien crea su propio paraíso: estar junto a la mujer amada por toda la eternidad, elegir los días y las situaciones, seleccionar los demás habitantes de su mundo, guardar como contexto un verano interminable, simular que una mujer determinada lo ama (a la que no ha podido enamorar en vida), es decir, ha codificado un mundo a partir de sus deseos y ese universo posteriormente será manipulado por el fugitivo.

Entonces la inmortalidad podrá ser manipulable, se la conformará solo de escenas que resulten sobrecogedoras, que proporcionen felicidad y estará inserta en un paraíso. Parafraseando a Bioy Casares, se conservará solo lo que interese a la conciencia, será del todo ilusoria pero a su vez la única realidad para sus ocupantes en la que se repetirán una y otra vez los mismos acontecimientos predeterminados, Faustine sobre una roca mirando el atardecer, las conversaciones entre los habitantes, de fondo la misma música, el fugitivo que los observa, etc. Solo se trastoca la repetición en el instante en que el fugitivo ingresa en la máquina para convertirse en una más de las imágenes, pero la intención del fugitivo, igual a la de Morel seguirá siendo la misma: amar a Faustine y quedarse prendado en ella por la eternidad.

Morel creará un mecanismo que contrarreste la fugacidad de la vida, para superar el deterioro de un cuerpo y conservar solo aquello de la conciencia que sea placentero. Su mundo será la isla y su Dios la máquina que reproduce los acontecimientos, que sustituye los sujetos por sus copias imperecederas. Su fantasía sentimental quedará perpetuada gracias a la máquina, podría pensarse que es una fantasía en principio perversa ya que para ser posible debe propiciar la muerte, se esfuma entonces la materialidad del mundo, dejando solo un espacio virtual. La máquina obliga a la muerte del cuerpo real para lograr la inmortalidad de la conciencia virtual, el alma entonces empieza a ser parte de una nueva dimensión, se vuelve un ente cibernético.

2.2 Hologramas y fotografías como simulacros de una realidad

En otro orden de ideas, Bioy Casares vive en una época influenciada por las teorías científicas deterministas (concepción científica que postula que a pesar de la complejidad del mundo este responde a unos principios o reglas predeterminadas), la influencia de la fotografía y el cine en la literatura. Respecto a la fotografía, que enmarca en gran medida la novela, se la concibe como un elemento que encapsula el instante, la vida misma, simulan ser las personas o los objetos capturados y la hipótesis de Morel es que tengan alma, la cual ha perdido el emisor al momento de ser capturado por los aparatos, finalmente define las imágenes como “fantasmas artificiales” (Bioy, 1993:71).

La cámara fotográfica, escribe Bioy, es uno de los aparatos para contrarrestar las ausencias de tipo espacial o temporal. En medio de la novela el narrador-fugitivo plantea la conveniencia de crear nuevas máquinas que permitan determinar si en efecto las imágenes sienten o piensan, o si por lo menos conservan los pensamientos y sentimientos al momento de ser fotografiados.

A mediados del XIX la fotografía empieza a concebirse, al menos en la burguesía, como una posibilidad de inmortalizarse, de hecho la intención de los retratos *post mortem* era preservar al personaje muerto. “El acto fotográfico, al cortar, hace pasar del otro lado (de la tajada); de un tiempo evolutivo a uno fijado, del instante a la perpetuación, del movimiento a la inmovilidad, del mundo de los vivos al reino de los muertos, de la luz a las tinieblas, de la carne a la piedra” (Dubois, 2008:155). A través de esta se repetirá eternamente el instante que fue captado, el último gesto. Por lo que se desató un gran interés por parte de los escritores de explorar la fotografía y la cinematográfica (conexión entre la fotografía y el cine, que permite el movimiento de las imágenes), entre estos Adolfo Bioy Casares, quien crea en *La invención de Morel* un mundo de imágenes, mundo sugestivo que culmina suplantando al real.

Las imágenes que se proyectan en la novela reflejan unos veraneantes que son en un principio tan reales como el narrador, con la particularidad de que parecen no oír, ni ver y sus movimientos, gestos y palabras se repiten con plena exactitud cada ocho días. Luego el narrador descubre que los habitantes no son más que imágenes que ha grabado una máquina y que proyecta en una isla vacía, paulatinamente esa máquina se apoderará del narrador y metamorfoseará su sentido de la realidad. Finalmente las imágenes de los muertos se han expandido por toda la isla, incluida la del narrador, serán estas las formas en que sobreviven los ausentes. En primera instancia, la máquina desintegra a los sujetos y objetos de la isla, posteriormente el alma se traslada a su réplica artificial, la cual será incorruptible. Revivir este mundo de cosas consiste en simular cada de una de sus partes, su esencia misma y luego proyectarlas.

A propósito de la fotografía, Bioy la considera como un sueño de la realidad, una manera de multiplicarla y retenerla, escribe:

Una cámara fotográfica se me antoja un dispositivo para detener el tiempo... Por medio de su cámara, el fotógrafo sustrae del río del tiempo el mundo que lo rodea. Puede afirmarse que el fotógrafo es artista cuando descubre los momentos más expresivos de la verdad de ese mundo, su modelo, y consigue perpetuarlo hermosamente y tal cual es, como si le robara el alma» (Barrera, 2014:68).

Según esto, la fotografía duplica al referente, congelando su imagen, adhiriéndolo a esta. En términos de Roland Barthes, una fotografía implica el retorno de lo muerto.

2.3 El mundo como percepción

Por otro lado, en *La invención de Morel* la percepción y el espejismo terminan siendo elaboraciones del sujeto que se entremezclan y confunden, lo que se capta del mundo y lo que es producción imaginativa se experimentan con la misma intensidad. Las máquinas de Morel no son más que un espejo que duplica la imagen del mundo, por lo que el fugitivo puede tener la certeza de que los veraneantes de la isla son reales como él, al avanzar el relato los percibe como fantasmas o muertos, incluso se llega a desdibujar de tal manera su percepción que se piensa a sí mismo como muerto. Así que tanto la percepción como el discurso del fugitivo pueden ser producto de la locura o lucidez, la alucinación o el sueño. Al respecto escribe Fernando Zamora que buena parte del conocimiento se ha construido a partir de imágenes inmateriales que explican aquello que no se puede percibir sino de alguna manera solo imaginar. En su texto *Filosofía de la imagen* hace en primera instancia un recorrido histórico en torno a su acepción, en el que se considera que el conocimiento es una construcción exclusiva del lenguaje discursivo. Esto fue puesto en cuestión por filósofos como Nietzsche y Schopenhauer quienes abren nuevamente la discusión. Y paradójicamente en el siglo XX cuando se desarrolla el positivismo lógico, se despliega un enorme desarrollo de la imagen con el cine, la fotografía y la televisión. Todavía más, con la imagen electrónica el sujeto se encuentra inmerso en un mundo de imágenes que cada vez pierden más su carácter de artificialidad, para ser en mayor grado realistas y se han

convertido en la actualidad en un nuevo lenguaje. Las “imágenes imaginarias” no son visuales, son imitaciones, signos de las cosas.

En este mismo orden, cita Zamora a William James quien plantea la dificultad para distinguir las imágenes que son elaboradas por la imaginación de la percepción, “Cuando hay un estímulo sensible muy débil es difícil saber si se trata de un dato físico real o de un producto imaginario” (Zamora, 2007:188), incluso, afirma que las situaciones que se recrean en la imaginación bien pueden convertirse en sensaciones, así que todo objeto o situación es relativa, depende de la percepción del espectador.

En la novela el fugitivo propone diferentes hipótesis para explicar la naturaleza de los intrusos: es posible que sean efecto de su imaginación, que él mismo se hubiese convertido en un ser invisible, que sean seres de un mundo paralelo, que todo obedezca a un estado de locura, que su realidad no sea más que el producto de un sueño, que los intrusos sean un grupo de muertos o que él mismo lo sea. En definitiva todas las hipótesis son plausibles, dependen de la percepción del fugitivo que ignora cuáles objetos y personas son reales y cuáles artificiales. No hay una diferencia tajante, por ejemplo, entre el libro de Belidor y su réplica, como tampoco la hay del sol real y el que refleja la máquina, entre Elisa y Faustine, entre Faustine y su imagen.

2.4 El crimen de la realidad

Por otro lado, la novela de Bioy Casares narra un crimen donde no ha quedado ni asesino ni cadáver, en el que se ha sacrificado la vida para virtualizarla. Se ha infringido la muerte a los habitantes de la isla, a Faustine, al fugitivo y al mismo Morel para recrear una nueva versión de la realidad, para recrear nuevos acontecimientos con imágenes figurativas.

“La perfección de un crimen reside en el hecho de que siempre está realizado (...) Por tanto, jamás será descubierto. No habrá Juicio Final para castigarlo o absolverlo. No habrá final porque las cosas siempre han ocurrido ya. Ni resolución ni absolución, sino desarrollo ineluctible de las consecuencias” (Baudrillard, 1996: 8). Ahora, el crimen perfecto lo define

el autor como un crimen sin asesino ni víctima, o uno donde se confundan los dos, donde no queden huellas, ni quede criminal alguno al que castigar. Diremos entonces que en la novela hay un crimen que no es perfecto porque han quedado las apariencias que son proyectadas por los artefactos de Morel, el mundo ha sido engullido por estos, ha sido sustituido por las imágenes. “En el horizonte de la simulación, no sólo ha desaparecido el mundo sino que ya ni siquiera puede ser planteada la pregunta de su existencia” (Baudrillard, 1996:9). La realidad de Morel ha desaparecido y a su vez se ha enmascarado su desaparición, quedando sustituida por un mundo de apariencias que no se presentan en tiempo real, y lo que se percibe de este no son más que las ausencias de las cosas.

El crimen de Morel consiste en grabar las personas, sus pensamientos y actuaciones por el transcurso de una semana, encapsular sus olores, su tacto, etc. para luego emitirlos de manera completa, reconstituidas. Graba el tiempo y el lugar, capta los detalles del escenario y este mismo será el que reproducirá por toda la eternidad, y el efecto que produce es la descomposición lenta del cuerpo, de manera paulatina se empieza a caer la piel, se pierde la vista, el tacto, las uñas, solo las copias sobreviven incorruptibles.

La máquina no transmite fielmente la realidad grabada, esta ha sido alterada, responde a los deseos de Morel de fingir un amor, simular a través de sus proyecciones una relación sentimental con Faustine que en el plano real no fue posible, dando “perpetua realidad a su fantasía sentimental”, construye un mundo artificial para internarse con ella, su motivación es en tal grado perversa que para retenerla en su ficción mata a la original. Baudrillard afirma en *Cultura y simulacro* que simular es fingir tener lo que no se tiene, y es justamente este simulacro el que pretende Morel y luego el fugitivo, fingir tener la mujer que en el plano real no se tiene. Crear una relación imaginaria, hacer de esta un objeto manipulable, dejar de ser materia para convertirse en imagen y esta existencia predeterminada dependerá en exclusiva del funcionamiento de las máquinas.

En la novela se configura un nuevo universo: las imágenes de la máquina se convierten en objetos y seres virtuales que se hallan en un lugar y tiempo no convencional, lugar aislado y tiempo cíclico, y los sujetos se ven despojados de su memoria, se desvinculan de su historia

real. Ahora es el fonógrafo de Morel el que introduce un nuevo tiempo, -en que los veranos se adelantan, crea nuevos fenómenos, -aparición de manera simultánea de dos soles y dos lunas y los acontecimientos son repetitivos y simulados. Este universo es una réplica, solo subsisten en el los dobles, que no son más que impresiones fotográficas que han capturado el alma y las sensaciones del fotografiado. Todo el simulacro ha quedado registrado por las máquinas y por el libro del narrador.

En su texto *La actualidad de un clásico: doble exposición fotográfica y simulacro en La invención de Morel de Adolfo Bioy Casares* Montoya Juárez afirma que también la escritura es un archivo, un medio de “contrarrestar ausencias” (Bioy, 1993:73) igual que la t.v., la fotografía, el fonógrafo. Bioy plantea que las ausencias sean temporales o espaciales tienen medios para ser superadas, y esos medios pueden ser de *alcance*, y de *alcance y retención*, los primeros son la radiotelefonía, la televisión, el teléfono y los segundos son el cinematógrafo, la fotografía y el fonógrafo. Y Montoya Juárez agrega a estos últimos la escritura, considerándola como un medio de conservar la memoria. El diario del narrador es el medio de comprender esa realidad representada. “La novela tematiza entonces la competencia entre diferentes medios de alcance y retención, tratando a la escritura como una tecnología más” (Montoya, 2010:170).

La promesa de la inmortalidad en *La invención de Morel* es posible a través de medios tecnológicos “(...) el individuo, seducido ante las promesas de modernidad que brindan los medios y la tecnología, termina como víctima de un pacto fáustico en el que es vaciado de vida para vivir en el archivo” (Paz Soldán citado por Montoya, 168). El entramado tecnológico logra guardar las escenas que se proyectarán de manera cíclica en la eternidad de esos fantasmas artificiales con plena apariencia de real. La tecnología ha tenido entonces la capacidad de engendrar una nueva realidad, no una irrealidad o ficción sino otro tipo de realidad que responde a su propia lógica. El sujeto ha elegido su doble, su representación sobre su cuerpo real, ha elegido su mundo artificial sobre el real.

Según Baudrillard, cuando la imagen enmascara la ausencia de alguna realidad es en efecto una apariencia y cuando no tiene relación con ningún tipo de realidad, esta es su propio

simulacro. En el caso de *La invención de Morel* hay un juego constante entre estas dos formas de concebir la imagen. En primera instancia las máquinas transcriben la realidad, producen imágenes que son las copias de Faustine y los demás habitantes y al final de la novela los referentes son aniquilados, por lo que en este caso en la isla solo queda un simulacro. A propósito, en su texto *Extraños semejantes*, Daniel Mesa Gancedo cataloga la novela de Bioy no sólo como un simulacro si no también considera que todos los elementos de la narración están sometidos a la multiplicidad y esto incluye a los personajes, el espacio, el tiempo y la propia condición del texto, “(...) si todo es multiplicidad y simulacro, la inestabilidad es la ley y resultará difícil decir, no sólo qué es lo cierto, sino quien está en lo cierto” (Mesa, 2002:293).

2.5 La proliferación del mundo

También, el tema de la multiplicidad atraviesa el pensamiento del fugitivo, quien cita en varias ocasiones las teorías del malthusianismo, quien propone la necesidad de reducir el exceso de población, de impedir la desbordada proliferación de la raza humana. Una multiplicidad que amenaza con la reducción del espacio vital y toda posibilidad de habitar en un paraíso. De hecho, el tratado sobre Malthus, que se propone escribir el fugitivo al inicio de la novela, es suprimido por el editor por falta de espacio. Este mismo postulado de la multiplicidad se encuentra en *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*, de Jorge Luis Borges, cuando escribe que la cópula y los espejos son abominables por que multiplican a los hombres.

La multiplicidad aparece en diferentes niveles de la novela de Bioy Casares: el jardín que hace el fugitivo como “recurso poético” para Faustine, el cual no llega vivo hasta la puesta del sol. Un jardín con urgencia de morir, al que el mismo fugitivo llama un “fraude”, y al que se ve obligado a plantar miles de flores, a multiplicarlas por su tamaño ínfimo. Por otro lado, está el espacio que es multiplicado: los bajos, la colina, y dentro de ella los edificios, y dentro de ellos las quince habitaciones, el museo y la capilla, las rocas del oeste. En cuanto al tiempo está el del fugitivo y el de los veraneantes que es un tiempo pasado que se superpone al presente de la isla, la máquina proyecta las imágenes de algo que ya no existe

“(…) los intrusos serían un grupo de muertos amigos; yo, un viajero (…) o si no otro muerto, de otra casta en un momento diferente de su metamorfosis (…) (Bioy, 1994:51).

De igual manera, el paraíso⁶ también será múltiple, “Un mismo jardín (…) alojará innumerables paraísos, cuyas sociedades ignorándose entre sí, funcionarán simultáneamente, sin colisiones, casi por los mismo lugares” (77). Cada cual construirá su propio paraíso el cual estará albergado por las escenas previamente seleccionadas que se repetirán de manera circular, un paraíso artificial donde habitarán las conciencias simuladas del artífice y los habitantes que el previamente ha elegido, con recuerdos simulados y escenas programadas.

Así mismo, el fugitivo también se ve abocado por la multiplicidad, es narrador, es protagonista y también espectador del teatro de imágenes de Morel, es lector del diario; es fugitivo (inocente o culpable) y es también escritor, es amante de Faustine en el mundo artificial de Morel, y finalmente imagen proyectada por un dispositivo y reflejada en una isla.

Siguiendo con el rastreo en torno a la idea de proliferación que Mesa Gancedo analiza en *La invención de Morel* cabe señalar que esta idea también se aplica al texto dentro de la novela que escribe el fugitivo, ya que empieza siendo un testimonio de lo que observa día a día en la isla, luego un testamento, en ocasiones un informe, unas memorias y finalmente un diario. “Escribo esto para dejar testimonio del adverso milagro” (13) “El lector atento puede sacar de mi informe un catálogo de objetos, de situaciones, de hecho más o menos asombrosos” (22) “(…) la redacción y la lectura de estas memorias pueden ayudarme (…) (32) “Me pregunté si habrían descubierto mi diario” (56) “Siento con desagrado que este papel se transforma en testamento”. (89).

A modo de conclusión, todas las multiplicidades evidenciadas en la novela de Bioy Casares no son más que simulacros, toda la realidad ha sido absorbida por la máquina de Morel, el

⁶ El paraíso en *La invención de Morel* es comprendido como un sitio apartado en el que se reunirá cada quien con los seres amados, será un espacio íntimo.

mundo que antes se revestía de real ha quedado suplantado por la interminable sucesión de imágenes proyectadas. La obra de Bioy dialoga con conceptos contemporáneos como realidad virtual, ciberespacio, *mass media*, en la que crea vida y realidad a través de medios tecnológicos, donde se ha modificado el tiempo lineal, se han destruido los cuerpos, la memoria se ha vuelto anacrónica y sobre la isla de manera indefinida se reproducirán una y otras vez las mismas imágenes incorruptibles que simulan la nueva variable de la realidad.

3. Simulación en *La ciudad ausente*

Tanto el *Museo de la Novela de la Eterna*, así como los postulados y vida de Macedonio Fernández le sirven a Ricardo Piglia como conjetura e hipótesis para crear *La ciudad ausente*. El museo de objetos imposibles, la amante muerta y la concepción de la ausencia son para Piglia las metáforas de su novela. Propone en esta la existencia de una máquina de narrar expuesta en un museo, creada por su personaje Macedonio Fernández para conservar la vida de Elena de Obieta. De hecho, la máquina significa usar sabiamente su ausencia.

En esos años había perdido a su mujer (...) y todo lo que Macedonio hizo desde entonces (y ante todo la máquina) estuvo destinado a hacerla presente. Ella era la Eterna, el río del relato, la voz interminable que mantenía vivo el recuerdo. Nunca aceptó que la había perdido. En eso fue como Dante y como Dante construyó un mundo para vivir con ella. La máquina fue ese mundo y fue su obra maestra (Piglia, 1992:49).

La máquina es una mujer exhibida en un salón circular. “(...) parecía un fonógrafo metido en una caja de vidrio, lleno de cables y de magnetos” (43). Se la había creado como una máquina de traducir pero expandía los relatos hasta hacerlos irreconocibles, se había convertido en una máquina transformadora de historias.

Elena en el relato es también una enferma de delirios paranoicos internada en una clínica psiquiátrica, segura de haber muerto y con la certeza de estar incorporada en un aparato que transmitía todos sus pensamientos. Elena es una máquina, es una loca, es una mujer policía, sus recuerdos personales no existían como tampoco los del resto de personajes. Todos habían dejado atrás sus propias historias, borraban sus rastros personales, sus relatos dejaban de ser reales, ya que el poder político controlaba “el principio de realidad”.⁷

Los personajes de Piglia habitan un “mundo virtual” mediado por cámaras de vigilancia, grabaciones, imágenes de tv que muestran una versión oficial de la realidad manipulada por el estado. Este capta los pensamientos de sus habitantes y sus inconscientes y ante el exceso de datos ya no le es posible distinguir las historias verdaderas de las falsas. Pero en los

⁷ La novela de Piglia, entre otras cosas se enmarca dentro de una discusión política, específicamente en lo que respecta a la opresión militar en Argentina desde 1976.

intersticios de esa realidad programada están los relatos clandestinos de la máquina, que hace las veces de una memoria colectiva.

En este sentido Michel Foucault declara en su obra *Vigilar y castigar* que el poder termina encauzando las conductas, la disciplina fabrica individuos. Fábricas, prisiones, orfanatos tienen una vigilancia constante, y esta vigilancia es un poder automático, silencioso y anónimo donde todo tipo de desviación en cuanto a la regla es penalizada y castigada. El poder entonces ha de ser un fenómeno que termina convirtiendo a los seres humanos en objetos (subyugados y sometidos). Todavía más, Piglia considera que en la sociedad circulan innumerables relatos que el estado termina por centralizar. “Cuando se ejerce el poder político se está siempre imponiendo una manera de contar la realidad” (Piglia, 2001:35).

3.1 La ciudad como máquina de relatos

La ficción de Piglia se da en Buenos Aires, ciudad imaginaria y virtual, ciudad que es una máquina de historias, un lugar donde confluyen un sinnúmero de relatos superpuestos. En ella se encuentran todas las lenguas, los relatos oficiales y los clandestinos. De hecho, los relatos ficcionales de la máquina empiezan a actuar sobre lo real. Estos salen del plano exclusivamente discursivo. Junior –personaje de Piglia que controla las historias de la máquina- encuentra en el museo los objetos de estos relatos. “En una sala Junior vio el vagón donde se había matado Erdosain⁸ (...) en los asientos de cuerina se veían las manchas de sangre (...)” (Piglia, 1992:49). Así mismo, Stephen Stevensen es la réplica de William Wilson de Allan Poe que ha construido la máquina. En el museo “(...) estaba el borrador de la segunda página de una carta de Stevensen, escrita con tinta azul en una hoja de cuaderno.” (105). Stevensen dentro de otro de los relatos de la máquina es un naturalista inglés que había escrito un libro titulado *Pájaros mecánicos*. De esa manera, otro de los

⁸ Erdosain es un personaje de los *Lanzallamas* de Roberto Arlt, un feroz asesino que termina suicidándose en un tren. La historia de su muerte se cuenta dos veces, la primera versión la hace un periodista (muere asesino en el tren de las nueve y cuarenta y cinco) la segunda es una crónica policial (se suicida un criminal en frente de un matrimonio atemorizado, propinándose un tiro en el corazón, cuando ven su cadáver lo gritan y lo insultan). La descripción de la muerte de Erdosain le sirve a Arlt para hacer la analogía entre el relato policial y la novela.

personajes de *La ciudad ausente*, Russo, encuentra luego en un pueblo de la provincia de Buenos Aires “(...) un pájaro mecánico. Lo habían traído con el ferrocarril en 1870 y servía para anticipar las tormentas” (115). De nuevo, la ficción y la realidad están relacionándose y mostrando sus pocas posibilidades de distinción.

En otro orden de ideas, la ciudad como máquina conecta todos los relatos ajenos, les arma una trama común y fabrica lo real. De hecho, para poder descifrar el misterio de la máquina, Junior deberá recorrer la ciudad, porque los relatos circulan en ella. “(...) había andado por los sótanos del Mercado del Plata, había buscado información en los cementerios de noticias, había hecho transas en los bares del Bajo (...)” (90). En estos lugares marginales vendían historias y relatos apócrifos, falsos, reales. “Entraba y salía de los relatos, se movía por la ciudad, buscaba orientarse en esa trama de esperas y de postergaciones de la que ya no podía salir” (91). La ciudad funciona como una novela o un cuento, siempre cuenta dos historias, coexisten en ella dos planos, el visible y el secreto. En un primer plano, en la ciudad todo transcurre de manera habitual, los autobuses paran siempre en las mismas esquinas, los habitantes celebran las fiestas, los negocios funcionan en su mismo horario. En el segundo, la ciudad está acechada por la policía, ésta desplegaba una constante vigilancia, manipulaban las noticias, la realidad está mediatizada, los datos y los hechos que los habitantes conciben como reales no son más que los que la policía divulga. Los ausentes que dejaron como único rastro sus relatos y el plano de la realidad programada son las dos dimensiones de la novela. Se simula entonces una ciudad que transcurre con normalidad y se oculta el horror, los homicidios cometidos por el estado, las guerras y la dictadura política. Finalmente, el relato simulado se superpone al otro, incluso se confunde con él, la realidad está dominada por el simulacro, tal como lo asume Jean Baudrillard. Todavía más, para Piglia, una novela, un cuento, una ciudad, un hombre, están regidos por dos planos, uno real y otro posible.

Por lo tanto, la ciudad se encuentra inmersa en una simulación que ha creado el estado, se han desdibujado los límites de la realidad y ahora ocupa su lugar el simulacro, la realidad que ha superpuesto el poder, ha hecho desaparecer la memoria colectiva y solo se conserva de manera distorsionada la individual. Hay entonces un discurso que se puede pronunciar y

las demás versiones deberán silenciarse, el discurso oficial será el que el poder impone y nos hace parafrasear, y todos los ideales y ficciones del estado serán transmitidos a través de los medios masivos de comunicación, como la televisión. El estado capta las historias personales por medio de cámaras de vigilancia, las patrullas controlaban los movimientos de la ciudad y revelaban los secretos de sus habitantes a través de la pantalla, por ende, ver la tv era observar sus propios rostros como en un espejo. “La televisión sólo refleja el pensamiento de quienes la ven. Sólo se filma y se transmite el pensar de la gente que voluntariamente se dispone a mirar lo que piensa.” (167). La televisión copia el estado de la conciencia y recrea una versión de la realidad, no la imita, si no que parte de ella para luego suplantarla. La ciudad que describe Piglia ya está anulada por la simulación⁹.

Sin embargo, es posible mantener viva la memoria, la creación de la máquina de Macedonio responde a esta necesidad de reanimar aquello que está ausente. Pero, la máquina no solo cumple con la función de ser la memoria de Elena si no que a su vez es sinónimo de resistencia política, es lucha contra la represión del estado panóptico y totalitario, y lo hace en la medida en que desestabiliza las fronteras entre lo que se considera como falso o verdadero, ya que es el estado el que legitima estos dos conceptos. El estado básicamente usa mecanismos para alterar el criterio de realidad, por este motivo se crea una máquina femenina que ejerza la resistencia contra todas las mentiras de este. Por lo que el estado pretende desactivar a Elena, actuar sobre su memoria, desatar los nudos blancos actuando directamente sobre su cerebro para crearle una memoria y realidad virtual.

En otro orden, la literatura es el espacio de lo posible, permite concebir lo que aún no es, trabaja a partir de ausencias, es decir, de cosas invisibles. A través de esta todos los mundos alternativos y las situaciones imposibles pueden experimentarse, una ficción que se ha empezado a edificar a partir de las ruinas de la realidad, y que ya no depende de quien la construye sino también de quien la lee. De hecho, Aristóteles en su libro *La poética*, establece que la función del poeta es decir, no lo que ha sucedido sino lo que podría

⁹ La novela de Piglia cuestiona el poder político de Argentina en los 90, la persecución policial, los hechos impunes, la dictadura, la estrategia de hacer olvidar a los ciudadanos su historia, la desaparición de 30.000 personas a manos de la dictadura, por lo tanto, el tema principal de la novela será la memoria.

sucedan, son entonces los poemas relatos verosímiles que parten de la imitación que hace el poeta de las cosas como son, como se cree que son o como deben ser. Ahora bien, el filósofo considera que en la poesía es preferible escribir sobre lo imposible que resulte convincente y no sobre las cosas posibles que no son creíbles, esto porque los seres humanos tenemos la capacidad de creer en lo que aún no es. “(...) es verosímil que también sucedan cosas al margen de lo verosímil” (Aristóteles, 1974:233) El poeta lo define Aristóteles como un “artífice de apariencias”, que justifica lo imposible e intenta embellecer la realidad.

Ahora bien, Piglia evoca en su novela una ausencia, la ciudad. La ciudad como espacio público se contrapone con una invisible y clandestina que se encuentra en los subterráneos, sótanos y talleres ocultos, tal como las ciudades inventadas, irreconocibles e incomparables con las reales que crea Italo Calvino en su obra *Las ciudades invisibles*¹⁰, cada una fue una ciudad imaginaria con nombre de mujer, ciudades imposibles que están en un abismo, que se van ensanchando hasta el punto de ser muchas, con dos dimensiones, microscópicas. Calvino concibe la ciudad como “un conjunto de muchas cosas: memorias, deseos, signos de un lenguaje; son lugares de trueque (...) pero estos trueques no son sólo de mercancías, son también trueques de palabras, de deseos, de recuerdos”. (Calvino, 2012:7).

La ciudad de Piglia es también un lugar de intercambio, de tráfico de relatos, una ciudad que arma la literatura, se recorren sus calles como páginas, hacen de esta una Buenos Aires imaginaria, en ella circulan y están inscritos todos los relatos, todas las voces, las lenguas, las historias mudas. Buenos Aires imaginaria es reconstruida, su mapa vuelve a ser elaborado, ahora es una máquina que guarda, que produce, que reinventa, que traduce todas las historias, encapsula todas las voces y las pone a circular de manera simultánea, todas las historias de sus ciudadanos están superpuestas; es la ciudad una máquina de narrar, y estas narraciones siempre se trabajan desde la misma referencia: la ausencia de la ciudad, de la mujer amada, la ausencia de una lengua oficial y de lo real.

¹⁰ La obra de Italo Calvino se construye a través de los relatos de viaje que Marco Polo hace a Kublai Kan (emperador de los mongoles, pero en la ficción de Calvino es el emperador de los tártaros), el viajero le habla sobre ciudades imposibles. Las ciudades invisibles, declara el autor en la nota preliminar de su obra, surgen debido a la crisis de la ciudad moderna que resulta invivible.

3.2 La ausencia

La ausencia es el tópico del *Museo de la Novela de la Eterna* el mismo que emplea Piglia en *La ciudad ausente*. Y el primer autor la define como una grieta, una ruptura, implica siempre una actitud de espera, crea una infinita postergación, es todo aquello que se aplaza, de lo que se tiene conciencia de haberse perdido y a su vez significa toda posibilidad de un encuentro en el futuro. La ausencia es sinónimo de vacío, y no hay más realidad para el que espera que su estado y aquello que está ausente. El que espera sigue huellas, persiste en los recuerdos, desea hacer presente lo que no está. Quien padece una ausencia se convierte en un náufrago, amante de una sombra. Macedonio Fernández, el personaje de Piglia, al perder a Elena, busca hacerla presente, mantenerla viva en un artefacto y construye un mundo para vivir con ella. La hace una máquina, porque solo “una máquina podía vencer a la materia y resistir (...)” (Piglia: 1992: 77). Y para mitigar el dolor que le produce la ausente se interna en una isla imaginaria en la que vive por largos años su soledad, guarda la memoria de Elena en una máquina, y reinventa el lenguaje, aniquila de este todas las palabras que había usado para referirse a ella, todas las palabras que preservaban sus recuerdos y que producían un sentimiento de dolor las había borrado de su lengua, había creado un lenguaje nuevo para hacer que su idea de Elena se mostrara siempre como una imagen viva. “(...) quería anular todo lo que pudiera hacerle pensar que ella había dejado el mundo” (160)

La ausencia implica necesariamente que el fenómeno que en la actualidad está ausente evidentemente en algún momento existió, así entonces de este fenómeno se tienen vivencias aunque ya no sea algo concreto. La ausencia significa entonces la negación de la materia. Por ende, la ciudad de Piglia y Elena han dejado de ser entidades concretas, se han desintegrado y de sus ruinas se ha erigido un imaginario. Ahora, la diferencia radica en que Elena ya no existe de manera física, pero la ciudad no yace en ruinas, más bien, se habla de lo que en ella está ausente, de lo que en efecto se perdió. Es una ciudad de réplicas donde está ausente propiamente lo real.

“(…) le interesaba –refiriéndose a Macedonio- William James por que investigaba la creencia. En general, me dice, los filósofos se interesan por tautologías (o sea, las matemáticas y la lógica formal) o por las evidencias (los hechos y las verificaciones) y no por la realidad ausente” (160).

William James en su libro *El significado de la verdad* considera que una idea es una creencia, ideas que son verdaderas en la medida en que se asimilan y se pueden verificar “La verdad de una idea no es una propiedad estancada inherente a ella. La verdad es algo que le *ocurre* a una idea. Se *vuelve* verdadera. Se *hace* verdadera a través de los acontecimientos” (James, 2011: 9). Cualquier idea que encaje y que se asimile adaptará la vida a esa realidad, por lo tanto, será para nosotros verdadera. Y la única garantía que tendremos de que en efecto aquello es real, es la fe, la creencia, y formaremos las ideas del mundo a partir de las experiencias. Las hipótesis que se adecuen a nuestros pensamientos serán entonces posibles “una hipótesis viva es aquella que remite a una posibilidad real para la persona a la que se le propone” (James, 2004:12), estas por lo tanto, no tendrán una cualidad intrínseca de ser reales o falsas, si no que dependerá concretamente de quien la piensa.

La realidad de Fernández está de hecho ausente, pero no por esto deja de ser real. Revertir la muerte de Elena y hacerla siempre presente, eterna, a través de una máquina, es su creencia y a partir de ella edifica su nuevo universo artificial. “La ausencia es una realidad material como un pozo en el pasto” (Piglia, 1992:161), la carencia se convierte entonces en una realidad concreta, el vacío ha quedado suplantado.

Macedonio Fernández ha creado en su novela *Museo de la Novela de la Eterna* el personaje ausente, del que se ignora por completo todo lo referente a su persona, al que denomina *el hombre que fingía vivir*, aquel que no es visto. Sólo se conoce de su existencia por la mención que de él hace el narrador, se lo describe al lector, le advierte cuándo está cerca, es un ausente que logra estar presente “(…) él ejecuta la Ausencia realizada por fin en arte, lograda en símbolos y aun ocupando lugar” (Fernández, 1974:72).

De igual forma, Piglia introduce en su novela otro personaje ausente de características similares al personaje de Fernández, Elena es una ausente que se ha desplazado a “otra orilla”, pero ha vencido el tiempo y la muerte cuando se hace artefacto. Haciéndose máquina anula su ausencia. Podría decirse que las dos obras se construyen a partir de la idea de la ausencia, se narra a partir de una pérdida, la pérdida real de Fernández que se recrea en la novela de Piglia.

La vida pensada a través de artefactos ha terminado por convertirse en una fascinación para el mundo de la literatura y a partir de esta se ha postulado una nueva idea de mundo, ha expandido nuevas visiones de la realidad y creado una sensibilidad nueva y particular ante el progreso inminente de la técnica y la ciencia.

3.3 El doble como simulacro

La idea del doble ha permitido que se convoque una ausencia, el doble de Elena es la máquina. En toda la novela hay constantes multiplicaciones, los personajes son siempre dos, Russo es Richter, Ana Lidia es Anna Livia, William Wilson es Stephen Stevensen, la nena posiblemente es Elena.

Las hipótesis del doble o el otro yo son temas propios de la teoría psicoanalítica que han sido recreados ampliamente en la literatura, específicamente la idea de Sigmund Freud sobre la posibilidad de identificarse con otro perdiendo por completo o someramente el dominio sobre el propio yo, es decir, el hombre se ha escindido y en ocasiones empieza a asumir un yo ajeno que se oculta en su conciencia o interioridad, por lo tanto la realización de su identidad se moverá entre lo consciente y lo irracional. Al respecto escribe Robert Louis Stevenson en su obra *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* “(...) y en ambos lados de mi mente (...) me fui acercando más a aquella verdad por cuyo conocimiento parcial fui condenado a tan aterrador naufragio: que el hombre no es uno realmente, sino dos” (Stevenson, 1994:80). Se ha incorporado un doble en nuestro yo que alberga todas las fantasías, los deseos, incluso todo lo siniestro. De este postulado del psicoanálisis parten obras como las de Allan Poe, Hoffmann, Borges, entre otros.

El mito del doble ha sido ya lo suficientemente abordado en la literatura, en la psicología, y en la filosofía, ha sido fuente de fascinación considerar y repensar esa escisión del hombre. Al respecto, Juan Herrero en su texto *Figuras y significaciones del mito del doble en la literatura*, escribe “desde el dinamismo de su conciencia, cada individuo se siente un “yo” íntimo, separado y distinto” (Herrero, 2011:18) y tiene conciencia de otro que en ocasiones le resulta extraño para sí mismo.

Ahora bien, la idea del doble permea la idea de la muerte, de la conciencia del individuo y del mundo. En el primer aspecto la creencia en el doble amplía la visión de la muerte al considerarse que el hombre tiene un alma, un espectro, energía, o como quiera llamarse, que sobrevive después de la muerte del cuerpo, así que después de la muerte el hombre se convierte en su “doble espiritual”. Respecto al mundo la idea de su carácter de duplicidad parte del antiquísimo planteamiento de Platón al considerar que nuestro mundo es solo el reflejo de un modelo real e incognoscible. Y, según la tradición judeo-cristiana el hombre no es más que la copia de Dios ya que este nos creó a su semejanza, por lo tanto, somos su simulacro o su doble.

Más aún, el mito del doble no se comprende de manera exclusiva como una afección de la conciencia, el doble también puede manifestarse en un individuo externo. En 1776 Jean-Paul Richter introduce el término *Doppelgänger* para designar la imagen duplicada del yo en otro, sale de su conciencia y se refleja en el exterior, adoptando así una identidad que no le pertenece y que se hace autónoma, haciendo del individuo un ser con dos personalidades radicalmente distintas.

Por ende, el tema del doble puede analizarse a partir de dos perspectivas: que un individuo encarne dos personalidades y que estas se excluyan, que no se reconozcan y que no exista ningún tipo de interacción entre ellas. O bien que las dos identidades coexistan en un mismo tiempo y espacio. Ahora, puede darse los siguientes casos, o que las identidades sean semejantes o contrarias, o que ese doble sea una “entidad no humana”, o bien que ese doble sea de carácter maligno.

El doble ha sido abordado ampliamente en la literatura, Gregor Samsa quien al despertar deja de ser un comerciante de telas para verse reducido a un insecto. El personaje de Theophile Gautier en *La muerta enamorada* quien durante el día es un sacerdote apegado a sus oraciones y durante la noche un caballero avasallado por un violento amor. William Wilson quien descubre a otro semejante a él, con su mismo nombre, su mismo rostro. Dorian Gray por el contrario ve encarnado su doble en una pintura que se va desfigurando en la medida en que Dorian comete todo tipo de perversiones. El personaje de Maupassant en su obra *El Horla* quien a su vez es un ente invisible que termina por apoderarse de los pensamientos del protagonista hasta sumirlo en la locura. *El vizconde demediado* de Calvino subsistirá literalmente partido por la mitad a causa de un cañonazo, así que cada mitad encarnara por un lado su ser malvado y la otra su lado bondadoso.

Así entonces, Herrero siguiendo los postulados de Jourde y Tortonesi quienes trazan una distinción entre el doble subjetivo y el doble objetivo, definen el primero con un carácter interno, implicando una escisión en la conciencia del individuo, hallándose fragmentado y enfrentado a dos personalidades opuestas, es decir, perdiendo por completo la unicidad de su conciencia. Por otro lado, el doble objetivo se enmarca dentro de una problemática que ya no corresponde al enfrentamiento del individuo consigo mismo si no con su mundo externo, identificando en este un doble o una copia de sí mismo, un otro que es su semejante, aun siendo producto del delirio del personaje, el otro es observado como un sujeto que está fuera de él, el doble objetivo puede surgir de la mente del personaje para recuperar a alguien perdido, confundiéndolo con alguien, hasta el punto de no diferenciarlos, o haciendo de la mujer perdida una máquina a la que percibirá como la real, etc. O también se da el caso de sujetos que usurpan la identidad de otro.

El mapa suplanta el territorio, la enciclopedia termina por absorber el mundo, a la manera de Borges, o la versión de la realidad oficial es puesta en imágenes de tv mientras que la verdad está en los intersticios de los relatos que produce una máquina, a la manera de Piglia, o el mundo es negado por una novela, como lo hace Philip Dick en su obra *El hombre en el castillo*, en este caso los ciudadanos para abstraerse de su historia y su

realidad leen *La langosta se ha posado*, pero descubren que esta novela no es ficción si no que está sustentada en la realidad.

Entre ese juego de multiplicaciones y desdoblamientos de los personajes que propone Piglia en su novela, podría decirse que el origen de la máquina está en *La nena*, quien padecía de un trastorno psicológico, considerando que todo lo que sucedía a su alrededor no era más que la proyección de su mente, por lo que excluía de su “(...) experiencia a todas las personas reales (...)” (Piglia, 1992:55). El mundo de la nena no era más que una extensión de ella misma, de la misma manera que el mundo y la realidad de la máquina (Elena) eran aquellos que ella armaba a partir de sus relatos. Y en cuanto al lenguaje, la nena y Elena lo reinventan, en la primera sus palabras funcionaban según el movimiento de un ventilador.

“La niña funcionaba según el modelo del ventilador; un eje fijo de rotación era su esquema sintáctico, al hablar movía la cabeza y hacía sentir el viento de sus pensamientos inarticulados. (Las palabras) (...) se le perdían como moléculas en el aire cálido y su memoria era la brisa que agitaba las cortinas blancas en la sala de una casa vacía” (57).

En la segunda su lenguaje se construye a partir los relatos que le introducen. Las palabras entonces empiezan a estar relacionadas con el funcionamiento de las diferentes maquinarias, encender las lámparas implicaba escuchar a alguien mientras hablaba, apagarlas era sumergirse en el silencio. Elena o la nena son sometidas a un tratamiento con el Dr. Arana (refiriéndose a la nena “(...) la llevaban dos veces por mes a un Instituto en la Plata y seguían las indicaciones del doctor Arana, que la sometía a una cura eléctrica.” (56). (Refiriéndose a Elena) “Sabía que la Clínica era siniestra, pero cuando vio aparecer al Doctor Arana se le confirmaron las premoniciones (...)” (69). En cuanto al delirio (refiriéndose a la nena) “su sistema de alucinaciones fue objeto de un complicado informe (...)” (55) (refiriéndose a Elena) “(...) se internó con el doble propósito de hacer una investigación y de controlar sus alucinaciones.” (70).

En cuanto a su condición de máquinas (La nena) “Ella era una máquina lógica conectada a una interfase equivocada” (Elena) es una máquina “llena de tubos y de cables”. Era Elena o la nena una máquina suspendida en el tiempo, que no se corroe porque es eterna.

El lenguaje y la memoria de la nena se reconstruyen a partir de un mismo relato con diferentes versiones, la historia circular le permite crear un nuevo lenguaje y múltiples variaciones del relato original. A la nena se le cuenta siempre el mismo relato, la estatua que cobra vida cuando un joven pone en su dedo su anillo de bodas, después de repetir cada día el relato la nena termina poniéndose un anillo en su dedo y el narrador la describe como una pálida estatua griega. La metáfora de la estatua que retiene el alma de los muertos, según la entendían los egipcios, o la que cobra vida a través de la narración o la estatua que es la réplica de la mujer muerta, las emplea Fernández para fabricarse a la mujer perdida y retenerla en un objeto que tiene la capacidad de animar.

Así también postula Kozak en su análisis de la máquina de *La ciudad ausente*. Por un lado en el origen de la máquina está el tema del doble y este a su vez es considerado como la posibilidad de la “proliferación infinita” (esto es una idea propia del psicoanálisis) (Kozak, 2008:54), es decir, de la historia inicial, William Wilson de Poe, que se introduce a la máquina, deviene la nueva historia, Stephen Stevenson, y a partir de esta transformación devienen innumerables historias. Por otro lado, el psicoanálisis halla una relación entre el doble y lo siniestro, y de hecho, el carácter siniestro de la máquina de Macedonio es que ésta es el sustituto de una mujer muerta, pero asegura Kozak, cuando esta empieza a anudar las historias colectivas y se convierte en la memoria de la ciudad ese elemento siniestro es desplazado hacia la máquina del estado y es siniestro en la medida en que tergiversa y deforma la realidad creando así un poder represivo. Por lo tanto, el poder político ha creado un discurso totalmente ficcional que los ciudadanos han de creer, y por su parte la literatura es el lugar donde convergen todas las posibilidades y los lectores buscan sus certidumbres en los libros, la vida misma empieza a estructurarse a través de la lectura, es decir, es la literatura la que niega esa realidad inmediata que postula y controla el poder político. Es precisamente esta el lugar desde donde se reflexionan las ideas y discursos artificiosos del estado, de ahí, que se considere subversiva. “El contraste entre ficción y realidad se ha

invertido. La realidad misma es incierta y la novela dice la verdad (no toda la verdad). La verdad está en la ficción, o más bien, en la lectura de la ficción” (Piglia, 2014:112)

Por ende, la literatura tiene el poder de poner en crisis el principio de realidad oficial, por decirlo de algún modo, altera las percepciones y creencias infundidas como verdaderas. A propósito, David Roas, en su texto *Contexto sociocultural y efecto fantástico: un binomio inseparable*, considera que la literatura puede en efecto provocar incertidumbres respecto a la realidad, que a partir de la lectura hay una cierta confusión relacionada con los límites de lo real y lo ficticio.

El mundo construido en los relatos fantásticos es siempre un mundo en el que inicialmente todo resulta normal y que el lector identifica con su propia realidad. Y no me refiero aquí simplemente a la presencia del texto de datos provenientes de la realidad objetiva [...] Más allá de esas referencias, reconocibles por el lector y que aseguran una evidente ilusión de realidad, lo verdaderamente importante es que la construcción del mundo textual va destinada a demostrar que éste funciona de un modo idéntico al real. Un funcionamiento aparentemente normal que, de pronto, se verá alterado por la presencia de lo sobrenatural, es decir, por un fenómeno que contradice las leyes físicas que organizan dicho mundo. Esto es lo que lleva a los lectores a abandonar el estricto ámbito de lo textual y asomarse a su propia realidad [...] para interpretar el verdadero sentido de la historia narrada: si el mundo del texto, que funciona como el nuestro, puede verse asaltado por lo inexplicable, ¿podría llegar a suceder en la realidad? Ése es el gran efecto de lo fantástico: provocar –y, por tanto, reflejar– la incertidumbre de la percepción de lo real. (Roas, 2004:39-40)

En definitiva, tanto la novela de Fernández como la de Piglia integran una reflexión sobre la literatura misma, concibiéndola como una máquina de hacer relatos que son el producto de la memoria viva, de las historias de los transeúntes de la ciudad moderna, se alimenta de historias clandestinas. La literatura es una máquina que reproduce infinitamente, es un invento que guarda la memoria de la humanidad y que desplaza cualquier tipo de narrador.

Asimismo, Gilles Deleuze plantea la idea de la literatura como máquina, no representa sino que compone y produce, no traduce las verdades del mundo, ni es el resultado del esfuerzo intelectual, crea nuevas perspectivas, sensaciones y nuevas posibilidades. Así pues, un libro, considera el autor, no se hizo para ser interpretado, lo importante en él es su funcionamiento. “Un libro no tiene objeto ni sujeto, está hecho de materias diversamente

formadas, de fechas y de velocidades muy diferentes (...) Nunca hay que preguntar qué quiere decir un libro, significado o significante, en un libro no hay nada que comprender, tan solo hay que preguntarse con qué funciona, en conexión con qué hace pasar o no intensidades, en qué multiplicidades introduce y metamorfosea la suya, con qué cuerpos sin órganos hace converger el suyo. Un libro solo existe en el afuera y en el exterior” (Deleuze, 1994:2). Entonces, un libro es una máquina que se conecta simultáneamente con otras, que crea *líneas de fuga*, es decir, traza las líneas de nuevos territorios no transitados, crea modos de existencia desbordando los ya establecidos y conocidos, son de hecho líneas que están conectadas directamente con los deseos más puros del hombre que no conocen de límites ni represiones.

3.4 El lenguaje como configuración de mundo

En otro orden de ideas, realizaremos una aproximación en torno al desarrollo que realiza Piglia del lenguaje en su novela, anudándolo directamente con la memoria y con “la zona de condensación de la experiencia”, zona que el escritor argentino denomina como *nudos blancos*, en ellos se encapsulan todos los instantes que configuran una experiencia personal. El personaje Macedonio de *La ciudad ausente* piensa que la memoria y los nudos blancos persisten aún después de la muerte del cuerpo.

La primera definición de este término es proferida por uno de los integrantes del régimen represivo que ha instaurado el estado (el doctor Arana, quien interviene clínicamente a Elena)

Existen zonas de condensación, nudos blancos, es posible desatarlos, abrirlos. Son como mitos –dijo–, definen la gramática de la experiencia. Todo lo que los lingüistas nos han enseñado sobre el lenguaje está también en el corazón de la materia viviente. El código genético y el código verbal presentan las mismas características. A eso lo llamamos los nudos blancos. Los neurólogos de la Clínica pueden intentar la intervención, habrá que actuar sobre el cerebro (Piglia, 1992:75).

Este imaginario de actuar sobre el cerebro es una idea propiamente de Macedonio Fernández que Piglia retoma en su novela, en el cuento *Cirugía psíquica de extirpación*, Cósimo Schmitz en una sesión quirúrgica “le fue extirpado el sentido de futuridad”

dejándole solo un ápice para considerar el futuro, exactamente puede concebir 8 minutos. Pero, no solo se le reduce significativamente todo el horizonte del futuro si no también en la cirugía se le extirpan ciertos recuerdos (había asesinado a su familia) y la consecuencia de esos actos, por lo que Cósimo Schmitz vivía en un eterno presente. Después de la ejecución a manos del tribunal, se descubre que Cósimo asistió quince años atrás al consultorio de Jonatan Demetrius quien por medio de sus investigaciones en fisiología cerebral lograba anular el pasado de las personas y crearles uno nuevo por lo que Cósimo fue juzgado por un crimen que jamás existió. Concluye el texto planteando una psique sin cuerpo y como única realidad el psiquismo.

En el relato de Piglia Elena se interna en una clínica psiquiátrica de Belgrano con el propósito de intervenir su memoria, de cambiar sus alucinaciones. Por lo que se actuaba sobre el cerebro para desatar los nudos blancos y borrarle su pasado.

La segunda delimitación del término es pronunciada por uno de los personajes de la oposición (Grete Müller)

En el caparazón de las tortugas se dibujaban los signos de un lenguaje perdido. Los nudos blancos habían sido, en el origen, marcas en los huesos. El mapa de un lenguaje ciego común a todos los seres vivos.

(...) A partir de esos núcleos primitivos, se habían desarrollado a lo largo de los siglos todas las lenguas del mundo. Grete quería llegar a la isla, porque con ese mapa iba a ser posible establecer un lenguaje común. En el pasado todos habíamos entendido el sentido de todas las palabras, los nudos blancos estaban grabados en el cuerpo como una memoria colectiva (85-86).

Por ende, los nudos blancos responden a un lenguaje primitivo que ha elaborado las experiencias individuales y colectivas, es decir, ha formado la cultura y la memoria de los pueblos. De hecho, Pablo Molina en su texto *Nudos blancos. Acerca de la relación mito-memoria cultural en La ciudad ausente (1992) de Ricardo Piglia* analiza la metáfora de los nudos blancos que le sirve para indagar sobre la relación entre mito y memoria cultural. Los mitos, para Pablo Molina, son los nudos blancos, es decir, “la constelación de relatos” (Molina, 2015:147) que configuran toda una cultura, más aún es este un mecanismo para descifrar y crear nuevos textos. Serán comprendidos entonces los nudos blancos como “el núcleo primigenio de toda narración” (Molina, 2015:156), de manera que esta metáfora

conecta todos los relatos y estos a su vez son la senda, la ruta por medio de la cual se llega a un lenguaje originario que se halla ausente u olvidado, y que estaba grabado en los huesos de los seres vivientes como signos y marcas de un lenguaje primario, pictográfico. A partir de este lenguaje originario se derivaron las diferentes lenguas, es decir, al principio de los tiempos existía un lenguaje común que fue grabado en nuestros huesos. “los nudos blancos estaban grabados en el cuerpo como una memoria colectiva” (Piglia, 1992:84).

Añoramos un lenguaje más primitivo que el nuestro. Los antepasados hablan de una época donde las palabras se extienden con la serenidad de la llanura. Era posible seguir el rumbo y vagar durante horas sin perder el sentido, porque el lenguaje no se bifurcaba y se expandía y se ramificaba, hasta convertirse en este río donde están todos los cauces y donde nadie puede vivir, porque nadie tiene patria. (Piglia, 1994: 124)

Piglia emplea en su narración este elemento que es propio de los antiguos chinos, específicamente de la dinastía Shang, de la que se tuvo prueba de su existencia en el siglo XX por el hallazgo de *huesos oraculares* (caparazones de tortuga) donde inscribieron su historia, y son a su vez la forma de escritura arcaica china, (*La antigua China y la Gran Muralla*, Peter Nancarrov) el autor argentino lo emplea para imaginar un lenguaje perdido que es común a todos los hombres y considera que ahora solo subsiste un lenguaje inestable, que está en constante mutación.

La isla aparece en la narración de Piglia como otro de los relatos de la máquina, donde es creada una isla utópica, no hay una realidad fija a causa de la transformación constante del lenguaje. Los habitantes de la isla aprenden diversos idiomas, pasan del uno al otro, olvidando el anterior, pero no son conscientes de la diversidad de las lenguas, no las piensan como distintas “sino como *etapas* sucesivas de una lengua única” (126). Los idiomas en la isla en ocasiones perduran una semana, un año o si acaso un día, incluso en una semana pueden alternarse diferentes idiomas lo que obliga, en este caso, a los habitantes olvidar la letra de los poemas y las canciones solo se recuerdan sus melodías.

El lenguaje de la isla está por lo tanto revestido de un carácter inestable, las cosas y la realidad se nombran de manera distinta, a los objetos se les asignan diversas rotulaciones de

acuerdo a la lengua que esté operando en la actualidad “a veces llegan cartas con signos que ya no se comprenden. A veces un hombre y una mujer son amantes apasionados en una lengua y en otra son hostiles y casi desconocidos. Grandes poetas dejan de serlo y se convierten en nada (...)” (127). En la medida en que el lenguaje está en un constante flujo, el sentido de la realidad a su vez es inestable, puede permanecer un día o una semana, nada en la isla perdura excepto el silencio, que siempre es el mismo. Así que todo proyecto de fijar palabras y sentidos es una empresa casi que imposible, no hay forma de fijar el léxico, de traducir las palabras (en la isla solo se conoce una lengua por vez) de asignarles un único significado, ya que solo el uso del presente es el que define la palabra. De manera que no hay en la isla ningún tipo de certezas, las verdades duran lo que dura la lengua que se esté hablando en ese momento. Es decir, las verdades tienen vigencia un tiempo y justo cuando se pasa a otra lengua la dejan de tener.

Piglia emplea la metáfora del río como lenguaje, donde están todos los cauces o todas las lenguas, el río atraviesa las ciudades que también son la metáfora del tiempo, el hombre que las recorre, cada que deja una calle ve de qué manera las palabras se van desvaneciendo. Ahora, las palabras como el río son irregulares. Solo los antepasados hablaban una lengua estable, los nombres de las cosas se heredaban, por lo que eran siempre los mismos, los textos perduraban y en todos los tiempos eran comprendidos, es decir existía una lengua original de la cual solo se tiene en la isla un fragmento que parece describir la máquina de Elena “Ella siente que le arrancan el cerebro y dice que su cuerpo está hecho de tubos y conexiones eléctricas” (134) en el relato *Los nudos blancos* dice: “estaba segura de haber muerto y de que alguien había incorporado su cerebro (a veces decía su alma) a una máquina. Se sentía aislada en una sala blanca llena de cables y de tubos” (Piglia, 1994:70). Elena ha sido a lo largo de la novela la máquina, la loca, la mujer policía, la nena y ahora, en el relato de *La isla*, es Eva. Entonces la historia se metamorfosea, Eva es la serpiente, la mujer es Dios y el árbol del bien y del mal es el lenguaje. Desde este mismo enfoque, el personaje ficticio del manga creado por Masamune Shirow, una *cyborg*, dice: “Creo que seres como yo tendemos a ponernos paranoicos respecto de nuestros orígenes. A veces sospecho que no soy quien creo ser, a veces creo que fallecí hace mucho tiempo y alguien tomó mi cerebro y lo puso en este cuerpo, tal vez

nunca existió un yo real y soy completamente sintética (...)” (Shirow, Masamune, 1989). Estas mujeres Cyborgs o autómatas o reales han perdido los límites de lo que podría ser en ellas lo mecánico u orgánico, se han difuminado las fronteras para ellas entre la vida y muerte. Como Elena Motoko Kusanagi, el personaje de Shirow, dudan de su identidad, confunden su naturaleza hasta el punto de no diferenciar si efectivamente están vivas o muertas, y coinciden en que las dos son conscientes de ser causa del experimento de un hombre quien han puesto sus cerebros en un artefacto o en otro cuerpo. Por lo que, en términos de la filosofía posestructuralista, el yo se halla del todo fragmentado y la identidad resulta ser un concepto muy frágil. En definitiva, asistimos, según filósofos como Friedrich Nietzsche, Michel Foucault, Jean-François Lyotard, a la muerte de los grandes relatos de occidente, del sujeto, de la idea de verdad, de la historia, etc. Por lo que al hombre solo le queda la multiplicidad de hipótesis sobre la verdad, sobrevivir a un mundo sin Dios, sin historia y siendo un sujeto escindido.

En el relato de *La isla* Jim Nolan es el Macedonio Fernández que fabrica una mujer para resistir el tiempo de soledad en la isla.

El mito dice que con los restos del naufragio construyó un grabador de doble entrada, con el que era posible improvisar conversaciones usando el sistema de los juegos lingüísticos de Wittgenstein (...) lo programó para hablar con una mujer y le habló todas las lenguas que sabía, y al final era posible pensar que la mujer había llegado a amar a Nolan. (Piglia, 1992:137)

La máquina grabadora almacenaba las palabras pronunciadas por Nolan, y con esas mismas palabras respondía de manera programada a las preguntas que se le formulaban. Las conversaciones entonces eran siempre las mismas, hasta que la mujer-grabadora empezó a mezclar las palabras almacenadas sosteniendo nuevas conversaciones y empezando a adquirir el matiz de mujer, la dulce voz y el amor evidenciado en la desesperación que le produjo el suicidio de su creador, lamentándose con un “suave murmullo metálico” (138). Lo amó a través de sus palabras y ella a su vez fue su musa. La máquina de Piglia se asemeja a cualquier figura femenina, en la novela se la confunde con Elena, Eva, Anna Livia Plurabelle (Personaje del *Finnegans Wake* de Joyce), puede adquirir la identidad de cualquier mujer histórica o literaria.

Según el narrador no hay nada que atestigüe la existencia de la isla excepto el *Finnegans Wake*, el único libro que persiste en medio del fluir de las lenguas, el que siempre puede leerse porque precisamente el libro reproduce esa inestabilidad del lenguaje y está escrito en todos los idiomas, es más, se le considera una réplica del mundo mismo, guarda en sus páginas el misterio del universo, universo que como el libro es circular y como empieza termina. La isla es la realidad a gran escala del *Finnegans Wake*, es su réplica.

El *Finnegans* será la biblia, el libro sagrado para los habitantes de la isla, y el mito de origen, el génesis será la historia de Jim Nolan y Anna Livia Plurabelle. El fragmento es encontrado en un vaciadero de basura y previamente ha sido picoteado por una gallina, por lo que el texto agujereado es difícil de descifrar, “Ese es el Evangelio y el basurero de donde viene el mundo” (140), de ese fragmento borroso parten todas las interpretaciones del mundo. El libro define no solo la religión, si no las ideologías, es un mapa y con base a él se recorre de una u otra manera la historia.

Replicar el mundo es posible a través de un libro, “Un relato no es otra cosa que la reproducción del orden del mundo en una escala verbal” (147), es construir vida a través de las palabras, ahora como la vida no está compuesta solo de palabras, escribe Piglia, si no de cuerpos que se desgastan y mueren se necesario crear una máquina que sirva de respuesta a esa corrupción, un universo de posibilidades se abre a causa de las palabras y la ficción. la realidad entonces, es un entramado que cada cual arma de acuerdo a sus imaginarios, a sus ensueños y sus creencias, por lo que siempre se la pensará a partir de los presupuestos individuales. Incluso Fernández considera que no hay forma alguna de distinguir la vida del ensueño¹¹, el sueño interfiere constantemente en la vida diaria.

Se vive despierto, dormido y soñando; se sueña dormido o bien, despierto (imaginación, delirio, demencia); en fin, se duerme (estado psicofisiológico o quizá exclusivamente fisiológico, pues difícil es creer que la psiquis duerma) dormido o despiertos, es decir, se duerme total o parcialmente (Fernández, 2001:97)

¹¹ Macedonio Fernández en su novela *No todo es vigilia la de los ojos abiertos* define el ensueño como la interferencia del sueño en la vigilia. Implica entonces estar despierto pero ausente.

En *La ciudad ausente* el personaje Fernández postula: el ensueño no es sinónimo de irrupción de la realidad “se sale del soñar a otra vida y el cruce es siempre inesperado, el vivir es una trenza que trenza un sueño con otro” (Piglia, 1992:155), de hecho, Macedonio a través de Piglia dice que en el ensueño se vive de una manera muy intensa, más que en la vigilia. El ensueño es entonces la “otra orilla”, la otra cara de la moneda. Realidad y ensueño serán relatos eternos que surgen de la inventiva de cada cual. Soñar y estar despierto hacen parte de las sensaciones del sujeto y componen en la misma proporción el ser, por lo que no hay como medir si de alguna manera el uno o el otro es más real.

Podría decirse, que a partir de los anteriores postulados de Macedonio Fernández y que atraviesan la literatura de Ricardo Piglia es posible pensar el proyecto de crear una mujer artificial, donde Fernández cruza a la orilla, que es la del ensueño y que crea una máquina, un nuevo lenguaje y un universo en el que habitar con ella, su cuerpo se diluye pero persiste su memoria, el flujo de su conciencia y sus nudos blancos en la máquina.

La novela de Piglia se cierra con un monólogo de la máquina en el que se describe habitando una sala de vidrio, dentro de un museo, vigilada por los ojos de las cámaras y produciendo de manera descontrolada interminables historias.

4. Conclusiones

El personaje autómatas es una creación en primera instancia literaria. “El personaje artificial podría considerarse, entonces, otra subespecie de “homínido”, cuya existencia se da primero en textos literarios, pero que cada vez parece más realizable fuera de ellos” (Gancedo, 2002:14), escribe Mesa Gancedo en su texto *Extraños semejantes: el personaje artificial y el artefacto narrativo en la literatura hispanoamericana*, son en efecto, personajes doblemente artificiales ¹² que han trascendido la ficción. Los personajes artificiales los define Gancedo como estatuas, muñecos, maniqués que comparten como rasgo característico el silencio, los cuales han evolucionado a autómatas caracterizados por el movimiento, la palabra, la autonomía y la semejanza con los humanos.

Ahora bien, esta idea del personaje autómatas, de los seres artificiales está estrechamente relacionada con la puesta en crisis de conceptos como verosimilitud y realidad. Quedando suplantada la realidad por la simulación hemos empezado a carecer de certezas, se ha difuminado la capacidad de discernir entre la realidad y su copia. El simulacro entonces lo que hace es evocar esa ausencia de realidad. También el simulacro abarca, en primera instancia en la literatura, la suplantación del cuerpo, quedando este superado por mecanismos artificiales en los cuales solo se conserva la memoria. “Un cuerpo (...) no es nada, sólo el alma vive y la palabra es su figura” (Piglia, 1992:77). En el *Museo de la Novela de la Eterna*, *La invención de Morel* y *La ciudad ausente* la idea de lo real, el cuerpo, los objetos, la mujer han quedado suplantados por imágenes, máquinas, réplicas y dobles.

Específicamente, el imaginario de una mujer artificial ha atravesado las obras de Fernández, Bioy Casares y Piglia, estos autores han construido para estas mujeres mecánicas paraísos artificiales, en términos de Baudelaire, en los que habitar con ellas. En el caso de Fernández y Piglia se reconstruye a la mujer como artefacto mecánico para

¹² Daniel Mesa Gancedo en su obra *Extraños semejantes: el personaje artificial y el artefacto narrativo en la literatura hispanoamericana* establece la diferencia entre el personaje humano y el personaje artificial, el primero (homo sapiens fictus) es un análogo del hombre y los segundos son doblemente fingidos (Homo fictus fictus) porque son creados por los primeros personajes, no pasan del plano real a los textos, como los primeros, sino que surgen en el mismo plano discursivo.

contrarrestar su ausencia y traerla de la muerte, en el caso de Bioy Casares se la lleva a la muerte y se la reanima a través de imágenes. Finalmente, estas se hacen autómatas que responden a los deseos e ideales de sus creadores.

La mujer mecánica creada por un hombre es el punto de partida de las tres novelas y que tiene como precedente el mito de la época clásica de Ovidio sobre su personaje Pigmalión, que se enamora de la estatua que él mismo ha moldeado y que termina por hacerla una mujer real. La misma fascinación de Pigmalión es la del presidente, Macedonio y el fugitivo, la de crear una réplica de la mujer que no se desgasta con el tiempo, incorruptible, eterna. Son sus dobles lo que permanecerán en el museo o en la isla, dando consuelo a su creador. Ahora, la particularidad de las tres autómatas, y que dista de la obra de Ovidio – claro esto depende de la versión, según Clemente de Alejandría la estatua de la que se enamora Pigmalión es la de Afrodita, por lo que en este caso si habría un original, en este caso una diosa- , es que conservan sus emociones, están ausentes sus cuerpos en el plano real pero subsisten sus conciencias, sus almas y sus sensaciones a través de una máquina o imagen. Por el contrario, Pigmalión crea su mujer artificial a semejanza de sus fantasías y anhela su figura pero no su alma. (Confróntese: Pigmalión y la nueva Galatea. Manuel de la Rosa). Y otro aspecto del que distan las autómatas de los autores argentinos respecto a la creación de Ovidio es que esta última ha sido creada sin referencia a ningún modelo de mujer real. En contraste Fernández y Piglia crean un artefacto que simule ser Elena y Bioy Casares una imagen que simule ser Faustine.

Incluso, estas mujeres artificiales serán para los protagonistas de las novelas más reales que lo que concebían como real, “Entonces el beso de esas mujeres materiales me quemaba como un hierro candente” (Bécquer, 1995:13), dice el soldado francés de la leyenda de Bécquer titulada *El beso*, el que se encuentra fascinado por una estatua de mármol que está sobre una tumba. El mismo planteamiento que encontramos en Piglia “Narrar es darle vida a una estatua, hacer vivir a quien tiene miedo de vivir (...) “el que ha perdido a su mujer modela sin tregua una estatua y piensa en ella (...) la capacidad de animar lo animado es una facultad asociada a la idea del taumaturgo y a los poderes del mago (...) En los antiguos ritos funerarios se creía que el alma del difunto se incorporaba a una estatua que

representaba su cuerpo y una ceremonia celebraba la transición del cuerpo a la estatua.” (Piglia, 1992:62). Ahora, Bioy Casares plantea la misma idea respecto a la fotografía “(...) el fundamento del horror de ser representados en imágenes, que algunos pueblos sienten, es la creencia de que al formarse la imagen de una persona, el alma pasa a la imagen y la persona muere”. (Bioy, 1993:87).

Fotografías, estatuas y máquina, siguiendo estas lecturas, no son más que mecanismos para encapsular el alma de los muertos y contrarrestar sus ausencias. Los simulacros han enmascarado o superado la ausencia de sus originales, los cuales se han revestido de una existencia propia, por lo que han quedado copias animadas de las amantes.

Las tres novelas han reinventado lo real, han aniquilado las referencias, han creado un simulacro a través de los mecanismos de las máquinas que ha suplantado la realidad y también han creado un simulacro de la mujer por medio de un artificio que funciona como memoria de estas. Han construido realidades alternas habitadas por seres artificiales.

Otro de los elementos comunes que atraviesa las tres obras literarias es el museo, entendido este, según la lectura de Piglia en su *Diccionario de la novela de Macedonio Fernández*, como un templo dedicado a las musas -que son las diosas de la memoria- y contraria a su acepción de lugar que alberga el pasado, a partir de Fernández, asegura Piglia, su museo es el espacio experimental para traer de la muerte a su musa, donde justamente se vencerá su olvido, su ausencia y su muerte. “Lugar donde se presta vida, en donde es posible la Eterna, con toda su presencia en el Presente y su olvido total del Pasado (...) Escenario de otras *resuscitaciones* posibles (...) es el lugar de pervivencia de la mujer perdida (la Eterna), donde el sujeto de la enunciación la sustrae del tiempo recuperándola a través del corpus textual” (Piglia, 2000:65). El museo es en Fernández el lugar donde habita su personaje de la Eterna y a su vez la novela misma es un museo, una galería de arte, de personajes, de prólogos. En *La ciudad ausente* el museo es el lugar donde se guardan no solo las obras literarias si no también los objetos que se salen de estas y que están exhibidos, y donde está detrás de una vitrina la máquina de Elena, es este un lugar donde se conserva la vida y la memoria detrás de los cristales. En el museo de Piglia están las reproducciones de

diferentes relatos, las fotografías, los cuartos de hotel, el pájaro mecánico, el mundo a una escala reducida. En Bioy Casares las imágenes de los veraneantes captadas por las máquinas habitan en un museo, y también es el lugar donde se expone una biblioteca interminable. Por lo tanto, la reproducción de una nueva realidad se lleva a cabo en un museo en las tres novelas, es el espacio para crear un mundo para la máquina, para Elena y Faustine, donde persistan sus memorias. Es sobre este escenario donde los tres amantes crean un mundo artificial y virtual para anular la muerte. En el caso de Piglia y Bioy Casares el museo se halla dentro de una isla y el experimento es creado por un hombre-metafísico para Fernández (el presidente) y científico para Bioy (Morel), estos han reunido en una novela o isla a un grupo de personas a las que hacen en el primer caso personajes, en el segundo fotografías.

Las tres novelas en efecto son un “hogar para la no-existencia”, donde los amantes viven con sus mujeres autómatas y simuladas traídas de la muerte o llevadas a ella, “(...) mi novela tiene lo sagrado, la fascinación de ser el Dónde a que descenderá fresca la Amada volviendo de una muerte que no le fue superior (...)” (Fernández, 1974:26). La pretensión de los personajes que crean un mundo virtual en el que hacerles habitar es trascender sus cuerpos y conservar sólo sus conciencias a través de mecanismos artificiales, entonces la duplican de la misma manera en que han duplicado todo un mundo con la intención de hacer pasar a la mujer y su mundo circundante como la única imagen de la realidad, así que no habiendo lugar para objetos, mujeres y mundos reales y dobles, estos últimos terminan por ocupar plenamente el espacio, desplazando de manera definitiva lo real. De la misma manera que en la inventiva o pensamiento de los personajes no ha lugar para réplicas y referentes de la amante muerta, finalmente la única que pervive es la simulada que en definitiva no es más que la se vuelve real, volviéndose una copia más real que lo real en términos de Jean Baudrillard.

Sea cual sea el signo del sentimiento hacia la máquina, ya se trate de amor, tolerancia, reticencia u odio, sus imágenes suelen pertenecer al repertorio de figuras femeninas ideales y abyectas que se han venido arrastrando en la cultura occidental desde el Romanticismo. Ni la autómatas Olimpia de El Hombre de arena de Hoffmann, ni las mujeres fatales del Simbolismo, encarnadas en esfinges, arpías, muertas y satánicas, abandonan del todo la escena con el cambio de siglo, sino que son travestidas... De la armadura metálica y el hirsuto pelaje animal pasan al plástico; del mármol a la

carne lacerada de la performer, de la imagen comestible televisiva y publicitaria a la realidad virtual. La operación se repite. La mujer real desaparece (...) sustituida por imágenes especulares como la máquina o la muñeca. (Pedraza, 2001:4).

De acuerdo a la lectura de Pedraza, a partir del romanticismo la imagen de la mujer real ha empezado a difuminarse a través de las autómatas, las muñecas, las *Cyborgs*. La mujer se ha convertido en una imagen virtual, las amantes ahora son mecánicas, máquinas salidas de la imaginería del hombre, pero la concepción de Pedraza respecto a estas figuras mecánicas dista de la creación de Macedonio Fernández, Adolfo Bioy Casares y Ricardo Piglia en el sentido en que las considera como respuesta a la motivación del hombre de desvincularse de la mujer real, y por lo regular la muñeca automática ha terminado por adquirir rasgos malévolos, se ha convertido en una máquina perversa, carente de emociones, por lo que serán en consecuencia máquinas con la imposibilidad de amar, como en el caso de Olimpia en el relato de E.T.A. Hoffmann *El hombre de arena*, más aún asevera Pedraza, incluso Eva al ser una creación del hombre, casi que un objeto elaborado por este, que produce fascinación y es en últimas la representación del erotismo, podría considerarse como una de las mujeres de metal. En este orden, estas mujeres artificiales no tienen ningún tipo de conciencia, historia personal ni sensibilidad, responden de manera exclusiva a los deseos de su creador. “Su naturaleza está afianzada en lo maquínico, su virtud en la simulación y su camino parece ser el de la esclavitud” (Rodríguez, 2015:4). Al contrario, en *La Eva futura* de Villiers de L’Isle-Adam, la máquina de Hadaly es creada para suplantar a la mujer real Alicia quien carece de inteligencia y sensibilidad, la andreida supera en gran medida a la automática, sus movimientos dejan de ser maquínicos, en la nueva mujer creada por el escritor no se evidencia su artificio, a su conciencia se le han insuflado grandes conocimientos y delicadas sensibilidades, la andreida incluso está capacitada para encuentros amorosos. Por lo que la nueva automática se convierte en una máquina de y para amar.

“Despojar al otro de su alteridad mediante la representación y construir «realidades» que constituyan mundos que poder habitar es en realidad exactamente lo mismo. Se llama, simplemente, pensar” (Ryan, 2004:15), la realidad según Marie-Laure Ryan, interpretando a Baudrillard, es la suma de las percepciones, de la capacidad para construir significados

(significados que no son más que “simulacros mentales de las cosas”) (15). Por lo que la realidad entonces está mediatizada por las representaciones mentales que se constituyen, entre otras cosas, a partir de lo posible y lo imaginario, lo que permite la proyección de mundos virtuales inagotables, “Si pensar consiste en producir modelos del mundo (es decir, de lo virtual como doble) sólo mediante la consideración de lo virtual como potencia puede la mente ensamblar las representaciones capaces de actuar sobre el mundo” (57). En efecto, el mundo se duplica a través del pensamiento, de la obra de arte, de la literatura o de las máquinas. Incluso a través del ciberespacio, respecto a este último “Podemos considerar el ciberespacio como una extensión -algunos dirían una extensión inevitable- de nuestra antiquísima capacidad de habitar ficciones” (Michel Benedikt. Citado por Ryan. Pág. 73). Es esta otra forma de recrear un mundo virtual en este caso a través de la tecnología digital. Las imágenes del mundo seducen en mayor grado al espectador que el mundo mismo, la simulación de este es un escenario abstraído del tiempo y el espacio habitual.

También, el texto y los autómatas son objetos virtuales que transportan al lector o espectador a una realidad igualmente virtual, las novelas de Fernández, Bioy y Pilgia y las máquinas que en ellas se crean fingen tener aquello que ya está ausente, simulan la mujer perdida y el mundo artificial en el que nuevamente descienden de la muerte, son representaciones de lo que no es y lo que podría ser. “Una simulación típica consiste en un número de agentes a los que se les proporciona un entorno en el que vivir y ciertas reglas que seguir. La suma de estos elementos constituye un mundo narrativo completo, con personajes, escenario y principios de acción” (Ryan, 2004:49). Simular entonces es proponer un nuevo modelo de realidad.

Siguiendo la lectura de Merleau-Ponty, Ryan analiza la experiencia de las realidades virtuales, considerando que es posible relacionarnos con estas casi como si fueran reales, logrando así la sensación como espectadores, usuarios o lectores de pertenecer a estas. La realidad como sus dobles no pueden ser pensadas independientes de las mentes que les atribuyen un sentido, por lo que artificios y objetos reales pueden ser captados con la misma intensidad y otorgarles a los unos y los otros un mismo grado de realidad. Los objetos, las mujeres amadas, el mundo en su totalidad dependen entonces de la experiencia

individual. Por lo tanto, el mundo de Morel es tan real como el museo de Piglia, o la estancia de Macedonio Fernández. Y la conciencia del fugitivo, el presidente y Macedonio están dirigidas hacia esos mundos virtuales.

La narración, específicamente en *Museo de la Novela de la Eterna* y *La ciudad ausente*, puede concebirse como una máquina femenina que reproduce el mundo a otra escala. La máquina de Piglia traduce y repite historias, luego las entrelaza y las transforma. Máquina que se ha alimentado de los relatos de los grandes autores de la literatura (Allan Poe, José Hernández, James Joyce, Roberto Arlt, Macedonio Fernández, Etc.) a partir de estos se crean infinitas historias que surgen de sus modificaciones e imbricaciones. “Una historia tiene un corazón simple igual que una mujer. O que un hombre. Pero prefiero decir igual que una mujer”, decía Macedonio” (Piglia, 1992:48). Y en ese movimiento de repetición, como diría Derrida, surgen intervalos que no son los mismos, que permiten de hecho que surjan una serie de diferencias. Más aún, un texto, plantea el filósofo, no es más que una apertura para el siguiente, el primero deja abierta una brecha, siendo una presencia incompleta que reclama su continuidad.

En conclusión, el lenguaje y los autómatas son mecanismos que simulan múltiples realidades -virtuales, fantásticas, imposibles, hipotéticas e incluso posibles-, y en las novelas *Museo de la Novela de la Eterna*, *La invención de Morel* y *La ciudad ausente* la idea fundamental está determinada a partir del simulacro como suplantación de lo real, de la mujer, de la verdad.

Bibliografía

- Aguado, Javier (1993). "Todo pasa como si... o La simulación en la filosofía de Leibniz". *Revista de Filosofía*, Universidad Complutense de Madrid, 4(x): 73-88.
- Alvarado, A. C. (2003). "El imaginario de la creación de vida artificial y los personajes virtuales". *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (2): 13-28.
- Aracil, Alfredo. (1998). *Autómatas y otras ficciones en la cultura del Renacimiento a la Ilustración*. Universidad Complutense de Madrid.
- Aristóteles (1974). *Poética*. Madrid: Editorial Gredos.
- Barrera, Trinidad (2014). Sueños y fotografía en Bioy. *Rassegna Iberistica*. 37 (102): 241-246.
- Baudrillard, Jean (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Baudrillard, Jean (1978). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- Baudrillard, Jean (1984). *Las estrategias fatales*. Barcelona: Ed. Anagrama.
- Baudrillard, Jean (1996). *El crimen perfecto*. Barcelona: Ed. Anagrama.
- Bécquer, Gustavo A. (1995). *El beso*. Madrid: Edelsa.
- Bioy Casares, Adolfo (1993). *La invención de Morel*. Buenos Aires: Editorial Norma S.A.
- Borges, Jorge Luis (1960). *El hacedor*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Calderón Gómez, Jorge (2006). "Sala de máquinas: aproximación al pensamiento de Gilles Deleuze y Félix Guattari". *Revista crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, Universidad Complutense de Madrid, (14).
- Calvino, Italo (2012). *Las ciudades invisibles*. Madrid: Ed. Siruela.
- Capanna, Pablo. (1966). *El sentido de la ciencia-ficción*. Buenos Aires: Editorial Columba.
- Carrera, Liduvina (2000). *La metaficción virtual: hacia una estrategia posible en la narrativa finisecular Latinoamericana del siglo XX*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.
- Castañares, Wenceslao (2011). *Realidad virtual, mimesis y simulación*. CIC Cuadernos de Información y Comunicación.
- Cross, Esther y Della Paolera, Félix (1988). *Bioy Casares a la hora de escribir*. Barcelona: Tusquets.
- Cuadra, Álvaro (2001). "La invención de Morel. Metáforas, imaginación y virtualidad". *Revista de Psicoanálisis y Cultura*. Número 13.
- Cuadra, Álvaro (2004). *Paisajes virtuales. Imágenes y simulacros del hombre imaginario*. Manuscrito inédito. Chile.
- Cuadrado Alvarado, Alfonso (2003). El imaginario de la creación de vida artificial y los personajes virtuales. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (2): 13-28.
- Cruz Revueltas, Juan Cristóbal (2007). *Imagen y poder, de Maquiavelo a Hobbes*. México: UAM.
- De l'Isle-Adam, A. V. (1998). *La Eva futura*. Madrid: Editorial Valdemar.
- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix (1994). *Rizoma*. México: Ed. Diálogo Abierto.
- Del Pilar Pedraza, M. (2001). "La amante mecánica (Vanguardia y máquina)". *Trama y fondo: revista de cultura*, (11), 4.

- Descartes, René (1999). *Meditaciones metafísicas*. México: Editorial Porrúa.
- Descartes, René (1990). *El tratado del hombre*. Madrid: Alianza Editorial.
- Dubois, Philippe. 2008. El acto fotográfico. Buenos Aires: La Marca Editora.
- Fernández, Macedonio (1974). *Museo de la Novela de la Eterna*. Buenos Aires: Corregidor.
- Fernández, Macedonio (2001). No todo es vigilia la de los ojos abiertos. Obras completas. Vol. 8. Buenos Aires: Corregidor.
- Foucault, Michel (1990). Vigilar y castigar. México: Siglo XXI Editores.
- Giannetti, Claudia (1997). *Estética de la simulación*. Barcelona: ACC L'Angelot/Goethe Institut de Barcelona.
- Gatti, Giuseppe. (2002). “Autómatas y maniqués en la literatura uruguaya: el motivo de la muñeca en la narrativa de los montevideanos Felisberto Hernández y Hugo Burel” *Revista Crítica de Narrativa Breve*. Universidad de Salamanca, (4)
- González Álvarez, José Manuel (2009). “En los borde fluidos” formas híbridas y autoficción en la escritura de Ricardo Piglia. Berlín: Ed. Peter Lang S.A.
- Haraway, Donna (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Herranz, F. M. P. (2009). “Realidad virtual y materialidad”. *Eikasia: revista de filosofía*, (24), 8.
- Herrero Cecilia, Juan (2011). “Figuras y significaciones del mito del doble en la literatura: teorías explicativas”. *Çédille: revista de estudios franceses*, (2), 15-48
- Hoffmann, E. T. A. (1982). *El hombre de la arena*. Buenos Aires: Editorial Homo Sapiens.
- James, William (2010). El significado de la verdad. Barcelona: Marbot Ediciones.
- James, William (2004). La voluntad de creer. Madrid: Ed. Encuentro.
- Juárez, J. M. (2008). Realismos del simulacro: imagen, medios y tecnología en la narrativa del Río de la Plata. Editorial de la Universidad.
- Kozak, Claudia (1996). “Ciudades bajo palabra. Literatura y memoria en el fin de siglo”. Ponencia 5º Congreso Abralic: Cánones y contexto. Universidad Federal de Río de Janeiro. 30 de julio al 2 de agosto.
- Kozak, Claudia (2008). Poéticas mediológicas en la literatura argentina del siglo XX. Köln, Universitäts-und Stadtbibliothek.
- Lahoz-Beltrá, R. (2010). *Bioinformática: simulación, vida artificial e inteligencia artificial*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Lazzarato, Maurizio (2006). “La máquina”. Instituto Europeo para Políticas Culturales Progresivas. Consultado el 11 de noviembre de 2013, en <http://eipcp.net/transversal/1106/lazzarato/es>
- López Pellisa, Teresa (2013). *Autómatas y robots fantoches tecnológicos en R.U.R de Karel Capek y El señor de Pigmalión de Jacinto Grau*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- López Pellisa, Teresa. (2008). “El digitalismo en La Invención de Morel”. En Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: Primer Congreso Internacional de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción 893-911.
- Luna-Fabritius, A. (2013) “El Hombre Máquina Cartesiano: ¿hacia una ciencia del hombre perfectible?”. Consultado el 11 de noviembre de 2013, en <http://transform.eipcp.net/transversal/1106/raunig/es>
- Martin, Carmen (2013). “La invención de Morel: Realidad, virtualidad y simulacro”. Purdue University. Consultado el 15 de octubre de 2013, en <http://letras.s5.Com/cmar190913.html>

- Martino, Daniel, (1989). *ABC de Adolfo Bioy Casares*. Buenos Aires: Emecé.
- Mesa Gancedo, Daniel (2002). *Extraños semejantes. El personaje artificial y el artefacto narrativo en la literatura hispanoamericana*. Madrid: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Molina, Ahumada Pablo (2015). “Nudos blancos. Acerca de la relación mito-memoria cultural en La ciudad ausente de Ricardo Piglia”. *Pucara. Revista de humanidades*. 26 (145-160) Universidad de Cuenca. Buenos Aires.
- Montiel, L. (2008). “Sobre máquinas e instrumentos (I): el cuerpo del autómatas en la obra de ETA Hoffmann”. *Asclepio*, 60(1): 151-176.
- Montoya Juárez, Jesús (2008). *Realismos del simulacro: imagen, medios y tecnología en la narrativa del Río de La Plata*. Madrid: Universidad de Granada.
- Montoya Juárez, Jesús. (2010). “La actualidad de un clásico: doble exposición fotográfica y simulacro en La invención de Morel de Adolfo Bioy Casares”. *Estudios románicos*, (19), 161-172.
- Moya Cantero, Eugenio (2002). “Filosofía, literatura y verdad (aproximación crítica al textualismo de Rorty)”. *Revista de Filosofía*, Universidad de Murcia, 27(2): 305-336.
- Mumford, L. (1969). *El mito de la máquina*. Buenos Aires: Emecé.
- Néspolo, Jimena (2012). *Autómatas y automatismos en la narrativa rioplatense reciente*. Buenos Aires: Universidad Nacional de La Plata.
- Noble, David (1999). *La religión de la tecnología*. Barcelona: Paidós.
- Nietzsche, Friedrich. (1996). *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Madrid: Editorial Tecnos.
- Olórtegui, C. A. E. (2009). “El autómatas: la mirada surrealista, la crítica humanista”. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, (43): 51.
- Ortiz Aguirre, Víctor Manuel; García Canal, María Inés (2006). “Las ciudades invisibles: la máquina de escribir de Italo Calvino”. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, El Colegio de Michoacán, 27(106): 135-150.
- Parra, Alejandro (2004). *Fenómenos paranormales*. Buenos Aires: Ed. Kier
- Piglia, Ricardo (1992). *La ciudad ausente*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Piglia, Ricardo (2001). *Crítica y ficción*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Piglia, Ricardo (2014). *Formas breves*. Barcelona: Editorial de Bolsillo.
- Piglia, Ricardo (2000). *Diccionario de la novela de Macedonio Fernández*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Poe, Edgar Allan (1995). *El jugador de ajedrez de Maelzel*. Barcelona: RBA Editores.
- Pulido Tirado, G. (2012). “Vida artificial y literatura: mito, leyendas y ciencia en el Frankenstein de Mary Shelley”. *Tonos Digital*, 23(0).
- Quiroga, Horacio (2006). “*El hombre artificial*”. Consultado el 10 de octubre de 2013, en <http://axxon.com.ar/rev/163/c-163cuento19.htm>
- Raunig, Gerald (2008). *Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social*. Madrid: Editorial Traficantes de sueños.
- Raunig, Gerald (2006). “Algunos fragmentos sobre las máquinas”. Instituto Europeo para Políticas Culturales Progresivas. Consultado el 11 de noviembre de 2013, en http://eipcp.net/transversal/1106/raunig/es/base_edit
- Risco, Anton (1990). “Los autómatas de Holmberg”. *Mester*. Université Laval. XIX (2): 63-70

- Rodríguez Jiménez, Leda (2015). Relaciones peligrosas: humanos y máquinas en las ficciones narrativas. *Revista Estudios*. V sección. (30) 3-42
- Ryan, M. L. (2004). La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Barcelona: Paidós.
- Roas, David (2004). *Contexto sociocultural y efecto fantástico: un binomio inseparable*. Coloquios internacionales de literatura fantástica. México.
- Sánchez Prado, Ignacio (2004). "Reapropiar La ciudad ausente: consideraciones sobre la «máquina de narrar »". *Colorado Review of Hispanic Studies*, University off Pittsburgh. 2: 187-200
- Sarduy, Severo (1982). *La simulación*. Caracas: Monte Avila Editores.
- Schopenhauer, Arthur (2009). El mundo como voluntad y representación I. Madrid: Trotta.
- Schuhl, Pierre-Maxime (1947). *Maquinismo y filosofía*. París: Presses Universitaires de France.
- Silva Echeto, Víctor, y Browne Sartori, Rodrigo (2006) "Literatura y ciberespacio:" creación" de simulacros y simulacros de" creación". *Revista chilena de literatura* 69: 137-147.
- Soldán, E. P. (2007). "La imagen fotográfica, entre el aura y el cuestionamiento de la identidad: una lectura de" La paraguaya" y La invención de Morel". *Revista Iberoamericana*, 73(221), 759-770.
- Stoichita, Víctor I. (2006). "Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock". Madrid: Biblioteca de Ensayo Siruela.
- Trilles Calvo, Karina P. (2009). "El autómata versus el prójimo: Merleau – Ponty crítico de Descartes". *In Logos*. Anales del Seminario de Metafísica 41: 33-66.
- Vásquez, Rocca. Adolfo (2006). "La invención de Morel; simulacro, seducción y periplos de inmortalidad". *Revista Konvergencias*. Número 2.
- Zamora Águila, Fernando (2007). *Filosofía de la imagen*. México: UNAM.

Anexo

Genealogía en torno al concepto de simulación

La pretensión de este escrito es realizar una investigación en torno a la idea del autómeta, con el objetivo de evidenciar que es esta una de las metáforas empleadas en el discurso literario como una de las puestas en crisis de los conceptos de verdad y realidad. Ahora bien, será preciso realizar un recorrido teórico para delimitar el concepto de autómeta o máquina, una genealogía de este concepto con referencias específicas en el discurso filosófico. En primera instancia, en este escrito abordaremos el ámbito filosófico, realizando menciones grosso modo de algunos de los filósofos que han empleado la metáfora del autómeta en sus disertaciones.

El auge de la física moderna y su instauración de una visión mecanicista del mundo terminan por influenciar la filosofía de René Descartes cuando toma como presupuesto la idea mecanicista para pensar el cuerpo humano. En *Meditaciones metafísicas* y *El tratado del hombre* explica el funcionamiento del cuerpo con la analogía de modelo mecánico, interpreta al hombre como una especie de autómeta, un sistema sensorial que se comporta como una máquina. En ese sentido, cuerpos y máquinas se asimilan a sistemas organizados y complejos.

El interés de la filosofía cartesiana se centra en otras cuestiones como la interacción cuerpo-alma, pero la referencia que hace a la idea del hombre, o mejor del cuerpo como máquina, sirve como punto de partida en nuestra indagación. Si bien, el hombre es un compuesto de materia y espíritu o cuerpo y alma, Descartes también dedica unos apartados de sus obras para edificar una ciencia del hombre basada en el cuerpo. Por otro lado, hace la analogía del animal como autómeta sin alma o sin mente.

Las máquinas que crea Dios son cuerpos con alma y los artificios que crea el hombre pueden ser de una considerable perfección, autómetas que hacen lo que hacen los hombres, salvo pensar.

Me detenía aquí particularmente para hacer ver que, si había máquinas tales...que tuvieran esa semejanza con nuestro cuerpo e imitaran nuestras acciones todo lo que moralmente fuera posible, tendríamos siempre dos medios seguros para reconocer que no eran, no obstante, verdaderamente hombres: el primero, que nunca podrían emplear palabras ni otros signos que las compusieran, como hacemos nosotros para declarar a los demás nuestros pensamientos (porque se puede concebir bien que una máquina esté hecha de tal modo que profiera palabras, y aunque profiera algunas apropiadas a cambios que determinen algún cambio en sus órganos, como si tocándolas en otro se queje o cosas semejantes; pero que no arregle las palabras de diferentes modos respondiendo al sentido de lo que se hable en su presencia, como los hombres menos inteligentes pueden hacer); y el segundo, que aunque hicieran algunas cosas tan bien o mejor que nosotros, fallarían, infaliblemente, en algunas otras, por lo cual descubriríamos que no obraban conscientemente sino por la disposición de sus órganos; porque así como la razón es un instrumento universal que puede servir en todos los casos, esos órganos necesitan una disposición particular para cada acción particular, de donde resulta que es moralmente imposible que haya en una máquina todo lo necesario para hacerla obrar en todos los instantes de la vida como nos hace obrar nuestra razón. (Descartes, 1982: 87-88).

Descartes establece una distinción radical entre el cuerpo y el pensamiento, cuerpo del que no se tiene ningún tipo de certeza, siempre sujeto a la duda; la contraposición a esta filosofía cartesiana está presente en Merleau – Ponty, quien da una importancia primordial al cuerpo y a la percepción considerándolos como condiciones para comprender el mundo. Lo que podría aseverarse siguiendo la lectura de Merleau – Ponty es que la filosofía cartesiana termina por considerar el cuerpo del otro, lo externo, el mundo en general como espejismos.

No solo el cuerpo y su funcionamiento se comparan como una máquina, sino la idea del otro, del prójimo, del cual no se tiene certeza alguna y no se podrá adivinar si posee una conciencia, sino que puede ser un autómatas de sombrero que finge ser hombre. “Estos dualismos (...) que atraviesan el quehacer cartesiano convierten la presencia de otro ser humano en un fenómeno escandaloso porque, al fin y al cabo, el prójimo se presenta como cuerpo-máquina y vive en un mundo.” (Trilles, 2008:51)

Si el otro no es más que una máquina sin conciencia, o al menos no hay certeza de que la tenga, si es solo un supuesto, una conjetura, el problema de la alteridad desaparece en Descartes según Merleau – Ponty, no hay otro como hombre, como ser pensante, el otro sería un objeto más del mundo, un autómatas.

De manera muy somera concluiremos que Merleau – Ponty resuelve la cuestión planteando que el otro no puede ser comprendido exclusivamente como una corporeidad, que se mide siempre como un ser con conciencia, como un prójimo no como un autómeta. La existencia del otro no es un asunto puesto en duda que deba argumentarse pues el otro es una evidencia irrefutable.

Baruch Spinoza, heredero crítico de la filosofía cartesiana, introduce en su filosofía la idea del *automaton*, el autómeta espiritual. Considera que el alma es pensante y produce ideas, y estas contienen de manera intrínseca la verdad, es decir, todos los conceptos son acciones propias del alma. La verdad, entonces para Spinoza es un asunto propiamente humano. El hombre, por lo tanto, es un autómeta no sólo capaz de contemplar ideas sino que las produce de manera automática. El alma entonces está orientada por leyes universales, encamina su entendimiento a partir de las leyes inherentes a ella en la que solo le resta aplicar la claridad y la distinción, postulado este de la filosofía de Descartes, para reconocer una idea verdadera. Por lo que el conocimiento ha de ser un asunto espontáneo, una expresión natural de la mente, producimos ideas por el hecho de estar en el mundo.

La idea de la máquina ha servido a la filosofía y la ciencia como analogía para pensar el funcionamiento del cuerpo. El modelo mecanicista se ha adaptado para la comprensión del mundo en el que se propone que cualquier actividad de un organismo está determinada por las leyes de la mecánica.

En el siglo XVII la metáfora mecanicista del autómeta le sirve al filósofo Thomas Hobbes para argumentar su filosofía política respecto al estado, definiéndolo como una totalidad orgánica, un compuesto de partes (individuos) dispuestas de una manera armónica, de ahí que se le pueda comparar como una máquina, como un artificio. Como lo menciona Cristóbal Cruz en su texto *Imagen y poder*, Descartes mecaniza el cuerpo humano y Hobbes al estado (recordemos que las indagaciones teóricas de Hobbes se inscriben bajo los presupuestos de Galileo y Descartes. Científico y filósofo buscan instaurar un nuevo paradigma para la ciencia y la filosofía o la razón). (Cruz, 2007:10)

El Leviatán de Hobbes está descrito siguiendo el mismo tipo de representación de los autómatas de su época (siglo XVII: cuando en toda Europa se busca reproducir la anatomía de los seres vivos a través de máquinas). El Leviatán es un ser artificial, no identificado con un individuo particular, sugiere la proyección de todos los hombres, de una sociedad, es un cuerpo político. Una máquina que produce signos estipulados ya en el orden normativo del derecho. “Persona ficticia” que debe ser asumida como una colectividad, en últimas, un cuerpo representado a la manera de un autómata.

Inteligencia artificial

En términos científicos, el biólogo chileno Humberto Maturana afirma que no nos es posible distinguir entre percepción e ilusión, tanto la una como la otra configuran nuestras experiencias, construyen nuestros conocimientos. Lo que aprehendemos e imaginamos permean nuestra idea de mundo, de lo que se sigue que un simulacro ha de considerarse también como un hecho que está apegado a la realidad.

En la ciencia a partir de 1956 se emplea la expresión inteligencia artificial (John McCarthy acuñó el término) considerándola como una disciplina que atraviesa la informática, la filosofía, la lógica, la psicología, la biología y de manera más reciente la robótica, disciplina que busca crear entidades, mecanismos con capacidades para razonar, imitando el funcionamiento del cerebro humano. Su interés es lograr máquinas pensantes, hacer que seres inertes puedan pensar o cumplir determinadas funciones.

En 1948 Norbert Wiener publica una obra de cibernética, en la que establece los principios que adoptará posteriormente la disciplina de la inteligencia artificial, considerando que existe una analogía entre los órganos de los animales y las partes de una máquina, de ahí que se abra la posibilidad de comparar también el cerebro con el funcionamiento de un ordenador. En adelante la comunidad científica recurre constantemente a esta idea.

¿Es posible construir una máquina pensante? Alain Turing formuló la pregunta con la que se inauguró la filosofía de la inteligencia artificial, ¿puede una máquina pensar? Es decir, desarrollar una capacidad que es exclusiva del hombre. Este interrogante se consideró como todo un desafío en la comunidad científica, lo que fue configurando la idea de la inteligencia artificial (IA), en adelante se la definirá como “... la disciplina cuya finalidad es la construcción de máquinas capaces de realizar tareas que requerirían la inteligencia si efectivamente fueran desempeñadas por el ser humano” (Lahoz-Beltrá, 2010:328).

En adelante mencionaremos solo algunos de los avances en este terreno. En 1966 Joseph Weizenbaum crea un programa al que llama Eliza, un ordenador capaz de sostener conversaciones con seres humanos, una máquina con lenguaje capaz de hacer las veces de psicoterapeuta, simula ser un especialista real que tiene la capacidad de resolver ciertas cuestiones propiamente humanas. Un programa que abordaba asuntos íntimos de sus pacientes, creando así la ilusión de que este podía realmente comprenderlos, logrando así que sus visitantes percibieran como real lo que solo es producto de un sistema lógico.

Mencionamos los postulados y avances en IA, ya que está relacionada con el simulacro como lo asevera Claudia Giannetti en su texto Estética de la simulación, considerando la simulación como un fenómeno que deberá tener las mismas características de lo simulado y como una copia exacta creada de manera artificial. El autómatas debe entonces tener las características de un humano, imitarlo hasta el punto de no hallar punto de diferenciación.

John Searle retomó la pregunta de Turing, pero en su caso la invirtió. No centró su interés en la posibilidad de una máquina pensante y reformuló su pregunta ¿Es el cerebro humano un computador digital? ¿Pueden los procesos mentales ser simulados a través de un computador?

En adelante muchos han sido los debates en torno a este tema, donde también se pone en tela de juicio la idea de una máquina pensante y se cuestiona mucho más la idea de que estas tengan algún tipo de sensibilidad. Pero contra todo pronóstico la ciencia en este

aspecto sigue innovando, se han concebido máquinas con habilidades creativas, artísticas, máquinas que hacen las veces de mujer, que reemplazan a un hombre en trabajo productivo.

Después de minuciosos análisis de las formas de crear de algunos artistas se han elaborado ciertos programas a los que se les conoce como “gramática de formas”, sistemas que simulan el estilo de esos artistas; obra o imitación como sea que quiera considerarse, han sido posibles en manos de autómatas.

Inventos científicos que podría pensarse son creados de manera exclusiva por su valor práctico, por su funcionalidad, son creados para motivar la imaginación y el asombro de quien asiste como espectador, es decir, se desplaza el objetivo único de crear máquinas para realizar tareas útiles, pues también se han imaginado y creado para el deleite.

Las máquinas se han creado para hacer del trabajo del hombre algo más productivo, e incluso, para que estos artefactos terminen por reemplazarlo, reproduciendo o ampliando sus capacidades. Lo particular de estos mecanismos en la actualidad es que tienden a ser autosuficientes, operan sin necesidad de un operador, es decir, de manera inteligente, lo que implica comprender y resolver problemas.

Evidentemente se ha querido imitar el cuerpo y también la mente humana, los autores del ensayo citado, consideran que el primer intento por crear autómatas con cuerpo similar al de un hombre ha ocurrido en la primera revolución industrial, donde se elaboraron con la pretensión de llevar a cabo labores productivas.

La pretensión de imitar la mente humana a través de artefactos ha dejado de ser un tema propio de la ficción para empezar a ser una cuestión de profundo interés científico. A lo largo de la historia una infinidad de estos artefactos ingeniosos se han ido construyendo.

Décadas más tarde estas máquinas ya no se mueven gracias a sistemas de agua o aire, se empiezan a crear engranajes cada vez más sofisticados, sistemas de relojería que producen el movimiento, luego se elaboran los circuitos integrados que posibilitaron el invento de la computadora; toda esta evolución permitió que las máquinas funcionaran por micro

controladores, es decir, un circuito que le indica cómo actuar o mejor qué tarea debe realizar.

En 1949 en el campo de la ciencia se hace evidente la dificultad de reproducir la mente humana, ya que se creaban máquinas que podían cumplir determinadas funciones pero no tenían la capacidad de razonar, y en 1960 se crearon “sistemas expertos” los cuales tenían la capacidad de seguir una secuencia lógica, teniendo aún limitaciones que una persona fácilmente podría resolver.

La simulación

Del rigor en la ciencia

En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el Mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el Mapa del Imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, estos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el Tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él. Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Sigüientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y los Inviernos. En los Desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos; en todo el País no hay otra reliquia de las Disciplinas Geográficas (Borges, 1960:103).

Esta pudiera ser la alegoría para interpretar el concepto de simulación. Según Jean Baudrillard en su obra *Cultura y simulacro*, la copia del mapa que termina por cubrir el territorio con total precisión, luego del ocaso del territorio el mapa de igual manera acaba en ruinas. Por lo tanto, han quedado copia y modelo desintegradas al punto de confundirse la primera con la original, más aún, esta metáfora ha perdido vigencia absoluta.

Ahora ha desaparecido la idea del doble, de la imitación o el reflejo, la simulación ya no se configura con el referente o el modelo, la simulación se crea sin apego a la realidad, no requiere de un origen. Habiendo perdido la realidad y su doble nos ha quedado lo “hiperreal” -definido como la imposibilidad de demarcar los límites entre la ficción y la realidad.

La idea platónica, el sustrato o la esencia de los filósofos de la antigüedad ya no es el punto de partida, lo que precede a la copia, antes bien, es la copia la que ha tomado su lugar. Sirviéndonos de la metáfora de Borges el mapa ahora precede al territorio; de manera más radical las diferencias tácitas entre uno y el otro se han borrado a causa de la simulación.

Hoy serían los girones del territorio los que se pudrirían lentamente sobre la superficie del mapa. Son los vestigios de lo real, no los del mapa, los que todavía subsisten esparcidos por unos desiertos que ya no son los del Imperio, sino nuestro desierto. El propio desierto de lo real. (Baudrillard, 1978:4)

La simulación en efecto ha suplantado todo lo real y eliminado todos los referentes, ya no hay nada que imitar, “Simular es fingir tener lo que no se tiene” (Baudrillard, 1978:6), es decir, la simulación finge poseer lo real que no tiene –entiéndase fingir como producir otra realidad que no es ni verdadera ni falsa- pero nunca será desenmascarada.

Las imágenes adquieren su estatuto, tienen más poder que aquello que pretenden representar porque lo que logran es constatar que tras ellas no se encuentra más que vacío. “Así pues, lo que ha estado en juego desde siempre ha sido el poder mortífero de las imágenes, asesinas de lo real, asesinas de su propio modelo” (Baudrillard, 1978:11).

Ahora bien, la simulación no es lo irreal, no es tampoco una utopía, ni una falsa representación, es una “estrategia de lo real”. Vivimos en un mundo de réplicas, para preservar los modelos originales- los templos, los hombres muertos, las reliquias, las viejas edificaciones- creamos una copia. Ya no se visita el original por temor a su desgaste ahora se admira la réplica. Posiblemente todos olvidarán el modelo y quedará el doble al que generaciones futuras considerarán como el único. Toda la realidad ha quedado expuesta en un museo, asistimos a un universo construido de copias.

Por otro lado, Severo Sarduy, elabora un ensayo examinando la metáfora de la simulación en el arte (Warhol, Magritte) y la literatura, las cuales evidencian una tensión entre la copia y el modelo. Hace un recorrido entonces por las implicaciones que tiene el travestismo, el maquillaje, el disfrazamiento, la máscara, que son formas de encubrir el rostro, el sexo, de

ocultarse frente a la mirada del otro. Pero lo que se pretende con estas formas de metamorfosis no es imitar un modelo determinado, lo que se busca de hecho es una “irrealidad infinita” (Sarduy, 1982: 14). El simulacro ha de ser una agresión porque ya no pasa de la idea al objeto que representa, va de una copia a otra, de un objeto a otro, sin necesidad alguna de la referencia.

El travestí por ejemplo no busca imitar a la mujer, busca traspasar el límite, ir más allá de la mujer, representa la fantasía de la mujer a través de su cuerpo, haciendo desaparecer su rostro masculino con maquillaje, ocultando la agresión de sus facciones, su voz ronca, etc. Va hacia una representación abstracta de la mujer, son las mujeres, según el autor, las que imitan a los travestís.

El modelo y el ícono pierden cada uno su identidad para parecerse cada vez más, se han convertido en dos instancias exactas, se ha desestabilizado de tal manera el modelo que la copia parece ser la real, más aun, será del propio vacío de donde parten las cosas, es decir, de la nada surge el simulacro.

...el modelo y la copia han entablado una relación de correspondencia imposible y nada es pensable mientras se pretenda que uno de los términos sea una imagen del otro: que lo mismo sea lo que no es. Para que todo signifique hay que aceptar que me habita no la dualidad, sino una intensidad de simulación que constituye su propio fin, fuera de lo que imita: ¿qué se simula? La simulación. (Sarduy, 1982:11).

El simulador es un mago, un “inventor de ilusiones” (Sarduy, 1982:17), no crea una cosa a partir de otra, hace de la nueva imagen una insinuación de la idea. En otro orden de ideas, escribirá Sarduy, la pintura (en Magritte) crea tal artificio de realidad que engaña a los sentidos, se representa con absoluta precisión y detalle que será necesario comprobar. Por ejemplo, vidrios quebrados dibujados en un lienzo, adquieren una nitidez y exactitud que el espectador deberá dirigirse al cuadro y palparlo para asegurarse de que se trata de un artificio.

A través de la pintura se puede duplicar la realidad incluyendo cada detalle desde una perspectiva milimétrica, minuciosa; incluso se puede poner en el mismo plano el objeto y su simulacro, reflejar el modelo y su doble, a la manera de Magritte.

Estudios sobre el personaje autómatas en la literatura

Mencionaremos de manera general algunas de las investigaciones sobre autómatas y finalmente centraremos el interés en el uso literario del concepto:

Realismos del simulacro: imagen, medios y tecnología en la narrativa del Río de La Plata, investigación que determina cómo la narrativa del Río de La Plata es creada a partir de simulacros que han sido posibles a causa de la comunicación de masas, medios que son los que han configurado la realidad. Ahora bien, se trabaja el concepto de simulación desde la lectura de Baudrillard, Lyotard, Jameson y Vattimo, es decir, concepto que es definido a partir de la teoría posmoderna. Entre estas “escrituras de la tecnología” se encuentran las de Piglia, Bioy Casares, Rafael Courtoisie, César Aira, escritores de novelas futuristas, de relatos fantásticos que se construyen de la tecnología.

La metaficción virtual: hacia una estrategia posible en la narrativa finisecular latinoamericana del siglo XX, tesis de doctorado de Liduvina Carrera en la que se argumenta que las ficciones literarias del siglo XX se han fundamentado en otros discursos que surgen en un mundo fragmentado y cibernético, y en medio de este panorama han creado sus textos narrativos. Por lo tanto, el concepto de metaficción virtual obedece el hecho de que la tecnología cibernética es llevada a la narrativa ficcional. La investigación se hace a partir de cinco novelas *Dónde van a morir los elefantes* de José Donoso, *La piel y la máscara* de Jesús Díaz, *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia, *El sueño* de César Aira y *La ley del amor* de Laura Esquivel.

Autómatas y otras ficciones en la cultura del Renacimiento a la Ilustración de Alfredo Aracil indaga en la cultura Europea de los siglos XVI y XVIII la presencia de autómatas o

“irrealidades conscientes”, los cuales son punto de encuentro entre dos instancias aparentemente dispares: la ciencia y el juego -definido el segundo como ingenio, irrealidades es decir, se conjugan en estas dos épocas creaciones de autómatas para el divertimento y otro autómatas de utilidad para la ciencias. La pretensión finalmente es demostrar cómo los autómatas son el reflejo de una época y del cambio de mentalidad.

Autómatas y maniqués en la literatura uruguaya: el motivo de la muñeca en la narrativa de los montevideanos Felisberto Hernández y Hugo Burel es un artículo de Giuseppe Gatti en el que realiza una aproximación a dos obras uruguayas en las que se representan los autómatas en la ficción. Así, se parte de *Las Hortensias* de Felisberto Hernández haciendo un análisis comparativo con *Belzebuth* que es un cuento del escritor Hugo Burel; muñecas y maniqués son el motivo que tienen en común, comprendidas estas muñecas como los artefactos que suplantán a la mujer, siendo a la vez adornos, juguetes y objetos sexuales.

El autómata: la mirada surrealista, la crítica humanista es un texto de Christian Alexander Elguera Olórtegui sobre *El autómata* de Xavier Abril, obra que está atravesada por la idea de progreso que ha conducido a la inminente deshumanización, haciendo del hombre solo un engranaje. Es pues una crítica a la modernidad y a la burguesía desde la perspectiva surrealista. Es justamente el autómata uno de los iconos propios de esta forma de pensamiento. En la obra de Abril los hombres se han convertido en objetos, en autómatas carentes de una voz propia, la burguesía los ha moldeado y ahora habitan autómatas en bancos, teatros y prostíbulos, en definitiva el progreso no es más que una fábrica de autómatas.

Vida artificial y literatura: mito, leyendas y ciencia en el Frankenstein de Mary Shelley es un estudio de Genara Pulido sobre la idea de la vida artificial en *Frankenstein*, la cual cataloga no solo como una obra propia de la ficción, es el reflejo de las consecuencias de la revolución científica y la considera como el antecedente de todas las obras posteriores que tratarán la idea de la creación de seres humanos mecánicos.

Sobre máquinas e instrumentos: el cuerpo del autómeta en la obra de E.T.A. Hoffmann es un estudio que realiza Luis Montiel sobre uno de los personajes centrales en la obra de Hoffmann: el autómeta, este personaje constituye una visión mecánica del hombre que precisamente ha emprendido el proyecto moderno. Esta mirada anatómica y mecánica empieza a atravesar la literatura, y en particular, la disección, “el magnetismo animal” (Montiel, 2008: 1) y la concepción mecanicista influyen la obra de Hoffmann. Por lo tanto, la investigación que hace Montiel se ocupa de la representación del cuerpo como máquina, perspectiva que trae como consecuencia el “biopoder” concepto que aborda el autor desde Michel Foucault, definido como un sistema político y de control del cuerpo y las conciencias.

El imaginario de la creación de vida artificial y los personajes virtuales de Alfonso Cuadrado Alvarado es un análisis en torno a los personajes virtuales que aparecen en la industria cinematográfica y en la creación literaria, personajes tecnológicos que imitan al ser humano y que en el siglo XX han originado las figuras de los robots y autómetas. Con estos personajes se hace posible la idea del doble, la posibilidad de capturar el alma a través de artefactos y recrear el juego de la creación, hacer las veces de un Dios. Son los autómetas los nuevos protagonistas del cine, de la literatura y de los videojuegos los cuales se han transmutado en cyborgs, robots, animatronics y androides.

En *El mito de la máquina* de Lewis Mumford se explicitan las transformaciones de la condición humana debida a la tecnología. La relación entre el hombre y la técnica termina por convertir a este en “una especie de animal condicionado por las máquinas” (Mumford, 2010: 10). El autor manifiesta su rechazo a la idea de progreso y la evolución humana a causa de las máquinas.

Autómetas en las obras literarias

1. Edgar Allan Poe, escribe en 1836 *El jugador de ajedrez de Maelzel* y para describir dicho objeto, al que algunos hombres catalogan como el más asombroso invento de la humanidad, le es preciso mencionar los innumerable autómatas que han existido, el carruaje halado por dos caballos y dentro de este una dama que baja de él para hacer una reverencia, el mago de monsieur Maillardet al que el público le formula preguntas y él con gesto pensativo termina por responderlas, el pato de Vaucanson al que los espectadores lo confunden con uno real, comía y bebía; cada una de las partes de un pato real tenían su equivalente en el animal artificial o la máquina calculadora de míster Babbage que calculaba operaciones matemáticas, incluso corregía sus errores.

El jugador de ajedrez no funciona con datos fijos y resultados siempre predeterminados, como las máquinas ya mencionadas, sus jugadas y estrategias no se pueden deducir, el movimiento de las fichas no puede estar determinado ya que gran parte del juego depende de la voluntad del adversario; por lo tanto no puede asemejarse el funcionamiento de los autómatas arriba mencionados y el jugador de ajedrez.

Aquella figura vestida de turco aparecía ante una caja que hacía las veces de mesa que rueda y que estaba dividida en cinco partes, cada una de las cuales se abría para mostrar al espectador el mecanismo de la máquina con el fin de que este rechazara el supuesto de que el autómata pudiera ser movido desde adentro por un hombre.

Quien presenta al autómata ajedrecista es Mister Maelzel, el hombre al que fue cedido el artefacto con el secreto de su funcionamiento por parte del barón de Kempelen. Varias son las hipótesis en torno a la manera en que procede en las partidas de ajedrez, algunos, escribe Poe, consideran que la máquina es realmente una máquina, otros opinan que quien la controla es el propio Maelzel a través de medios mecánicos instalados en la caja, otros que la máquina se mueve por un imán; otros que en el interior de la caja está oculto un hombre gracias a la disposición de los compartimentos.

El análisis al que apunta Poe es en definitiva constatar que el autómata no es una pura máquina. Arroja finalmente el autor 17 hipótesis en las que desentraña el funcionamiento

del jugador de ajedrez: sus movimientos son irregulares, cambia de decisión de mover la ficha de acuerdo a lo que le ha planteado su contrincante, no gana siempre, cuando el juego está en un momento de tensión el autómata está en plena quietud, da la impresión de que los mecanismos que están dentro cambian de posición, la caja tiene las dimensiones precisas para acomodar un hombre, el adversario no puede sentarse en la mesa del autómata y debe jugar desde otra, hay 6 luces que iluminan la máquina posiblemente para que un hombre que esté instalado dentro de la caja tenga plena visibilidad, etc. En conclusión, la ilusión del autómata como máquina ha quedado descompuesta, puesta en cuestión a través del ensayo que hace Allan Poe, el jugador de ajedrez no era más que un falso autómata.

2. Eduardo Ladislao Holmberg escribe en 1879 un cuento al que titula *Horacio Kalibang o los autómatas*, cuento que se enmarca dentro de la ciencia ficción y que retoma la idea mitológica de un ser humano fabricado por otro; podría decirse que el cuento es producto de la fascinación que ejercían los autómatas y en general todo tipo de mecanismos de relojería en el siglo XVIII y a comienzos del XIX en el que la ciencia estaba unida a la física mecánica.

De hecho, en el escrito de Holmberg se define la mecánica como “una ciencia sin límites cuyos principios pueden aplicarse no solo a las construcciones ordinarias y a la interpretación de los cielos, sino también a todos los fenómenos íntimos de la materia cerebral” (Holmberg, 1960:157).

¿Qué es el cerebro sino una gran máquina cuyos exquisitos resortes se mueven en virtud de impulsos mil y mil veces transformados? ¿Qué es el alma si no el conjunto de esas funciones mecánicas? La acción físico-química del estímulo sanguíneo, la transmisión nerviosa, la idea, en su carácter imponderable e intangible no son sino estados diversos de una misma materia, una y simple en sustancia, inmortal y eternamente indiferente, al obedecer a la fatalidad de sus permutaciones que producen un infusorio, un hongo, un reptil, un árbol, un hombre, un pensamiento, en fin. (Holmberg, 1960:157)

Horacio Kalibang, el autómeta que crea el personaje Oscar Baum, es un ser sin expresión, con formas proporcionadas, sin movimiento en los párpados, “el hombre que ha perdido su centro de gravedad” (Holmberg, 1960: 150). Este autómeta desconcierta al burgomaestre Hiponock, por su similitud con un ser humano, hasta el punto de crear una crisis en su concepción de la realidad, duda de la gente próxima, incluso de su propia existencia.

Se evidencia en el texto entonces la imposibilidad de diferenciar un autómeta de un ser humano en determinadas situaciones. La condición humana, su disposición, sus formas de proceder son próximas al automatismo de un muñeco, esta es justamente la concepción de Descartes cuando escribe que al ver pasar sujetos con sombreros por su ventana no puede diferenciar si se trata de hombres o de autómetas.

Varias son las escenas en las que se muestran los autómetas imitando con tal perfección las labores propiamente humanas, tocan al violín, imitan hermosas mujeres, incluso, imitan a los personajes del cuento, “(...) ahí quedamos, batiéndonos en descomunal batalla, si son ellos los autómetas o si lo somos nosotros, no lo sé (...)” (Holmberg, 1960:160). Los autómetas de Baum no solo estaban en su taller, había miles de ellos a lo largo del mundo.

Son autómetas: un político sin razón, un científico recurriendo a la fe, un poeta que escribe lo que no siente, un abogado que miente, un médico que mata, un guerrero que huye de la batalla, etc. El mundo se ha cubierto con productos de fábrica, cada personaje no debe más que examinar constantemente si con quien sostiene una conversación o a quien ama no es más que un muñeco de la fábrica ya no de Baum, al que se descubre que es también un autómeta, sino de Fritz.

3. Tres hombres (magos, científicos o experimentadores) en un laboratorio inmenso lleno de los más complejos aparatos se dan cita en el cuento de Horacio Quiroga *El hombre artificial* (1910) para crear un hombre, al que luego de darle vida, se dedican a proporcionarle sensibilidad a través de torturas; el autómeta atemorizado, inmóvil, lleno de gotas de sudor, ahogado en sus gritos es llevado hasta el paroxismo del dolor.

El rostro del autómatas tenía ahora todos los matices de un hombre que ha vivido y sufrido, con esto constataban los tres hombres que el corazón y el cerebro de Biógeno trabajaban con absoluta precisión, había vivido ya un sinnúmero de experiencias, “(...) su cerebro había vivido una existencia entera de sensaciones. Pero para ello había devorado en dos horas todo cuanto cabe de dolor en un organismo humano” (Quiroga, 1910:27). Incluso, empieza a reconocer al hombre que lo tortura, su rostro se contrae y grita de manera desesperada, su mirada expresa una profunda inquietud y desconcierto.

Finalmente, el autómatas se precipita contra su creador y torturador y aquella máquina de dolor que ha creado Donisoff termina por destrozarlo hasta la muerte; todo reposa en ese estado, muerto el porvenir, el creador y su criatura.

4. Nataliel es el personaje que crea Ernst Theodor Amadeus Hoffmann en *El hombre de arena*, un espíritu infantil que padece la presencia de un espectro amenazador que aparece cada noche en su casa hasta que provoca, según Nataliel, la muerte de su padre y que luego de algunos años aparece en frente de su puerta bajo el disfraz de un mecánico piamontés.

Todas estas visiones no son más que producto del mundo fantástico en el que se halla inmerso Nataliel según los otros personajes, y toda la invención de Coppelius o Coppola no tiene más que su origen dentro de él mismo, que no corresponde en lo absoluto con el mundo exterior.

La tenebrosa presencia a la que nos entregamos crea con frecuencia en nosotros imágenes tan atractivas que nosotros mismos producimos el engaño que nos consume. Es el fantasma de nuestro propio Yo cuya influencia mueve nuestra alma y nos sumerge en el infierno o nos conduce al cielo (Hoffmann, 1991).

Después de narrar sobre la condición del personaje, Hoffmann introduce en su historia a Olimpia, la mujer que observa Nataliel a través de la ventana de su profesor de física Spalanzani. “Una mujer alta, muy delgada, de armoniosa silueta, magníficamente vestida, estaba sentada con sus manos apoyadas en una mesa pequeña. Estaba situada frente a la puerta, y de este modo pude contemplar su rostro arrebatador. Pareció no darse cuenta de

que la miraba, y sus ojos estaban fijos, parecían no ver; era como si durmiera con los ojos abiertos”. (Hoffmann, 1991)

La fascinación hacía Olimpia aumenta hasta que escucha Nataliel una conversación entre el óptico y el mecánico, los cuales revelan que esta no es más que una muñeca, una mujer artificial, autómatas rígida y sin alma; la muñeca es desmembrada frente a los ojos del joven que termina por quedar sumido en la locura y finalmente se arroja desde lo alto de una torre consumido por su delirio.

La historia del autómatas perturbó tanto a las personas tanto que esparció una profunda duda hacía los otros, al no saber si en efecto eran mujeres auténticas o mujeres artificiales las que hacían enamorar a sus amantes

...muchos enamorados, para convencerse de que su amada no era una muñeca de madera, obligaban a ésta a bailar y a cantar sin seguir los compases, a tricotar o a coser mientras les escuchaban en la lectura, a jugar con el perrito... etc., y, sobre todo, a no limitarse a escuchar, sino que también debía hablar, de modo que se apreciase su sensibilidad y su pensamiento. En algunos casos, los lazos amorosos se estrecharon más; en otros, esto fue causa de numerosas rupturas. (Hoffmann, 1991)

La muñeca de Spalanzani bostezaba poco y estornudaba mucho, así que todos se cuidaban de estornudar para dar a los demás la certeza de que no eran seres artificiales y despejar toda sospecha.

5. Los autómatas es un cuento anterior a *El hombre de Arena* de E.T.A. Hoffmann. Escrito en 1814, retoma la idea del autómatas turco que creó Wolfgang von Kempelen, el mismo del que analiza su funcionamiento Allan Poe en su ensayo. Cabe mencionar que para la época en que Hoffmann escribiera su cuento aún no se descubría el secreto del turco, ya que dentro de su mesa de ajedrez ocultaba un hombre que determinaba sus movimientos.

Ahora bien, en la narración de Hoffmann, el turco es un autómatas parlante, no un jugador de ajedrez que produce su voz a través de un mecanismo sofisticado; el muerto viviente hacía las veces de oráculo. Los espectadores susurraban sus preguntas en la oreja derecha

del autómeta, el artista metía una llave en sus costados y empezaba a dar cuerda, luego el muñeco gira hacia quien formulaba la pregunta y luego lanzaba la respuesta. El turco despertaba aún más desconcierto entre el público, penetrando en el interior del que preguntaba, adivinando su futuro y comprendiendo aspectos de su personalidad.

En el cuento, Ludwig y Ferdinand buscan develar el secreto del autómeta y deducen que hay un poder espiritual que va más allá de la habilidad de quien lo construyó. En efecto hay un profeta, que bien puede estar escondido en las entrañas del autómeta, o es el propio artista que lo presenta, o un hombre externo que observa a los espectadores. El caso es que cualquiera que sea tiene capacidades adivinatorias, incluso puede ser una voz dentro del espectador que un espíritu ajeno ha despertado, como declara Ludwig.

Lo que se deja entrever en el relato es que hay una fuerza psíquica que habla a través del muñeco por medio de algún mecanismo muy sofisticado que penetra en el espíritu de los asistentes. Incluso esa fuerza puede ser la proyección del propio inconsciente, donde nos representamos imágenes que consideramos provienen del exterior y no son más que producto de nuestra mente y lo que hace el autómeta es hacer las veces de espejo.

Escribe Luis Montiel - quien hace un estudio sobre el cuerpo del autómeta en la obra de Hoffmann- citando a Rafael Madressi, que entre 1270 y comienzos del siglo XIX, se ha ido desarrollando la “civilización de la anatomía” (Montiel, 2008: 152), es decir, donde se mira el cuerpo bajo la mirada del anatomista, cuestión esta que no compete solo a la ciencia, sino, un tema de meditación, que tocaba aspectos morales y que influyó notablemente en el imaginario y en la creación artística y literaria, que abordaba la propia condición humana. La idea del “autémeta humano” atraviesa por completo la modernidad.

Hoffmann ubica como personaje central en gran parte de su obra al autómeta, y ha de insistir en la representación del cuerpo como máquina, traza en sus cuentos una nueva concepción del ser humano como sujeto que opera de manera mecánica. La anatomía, la creación de autómetas como los de Wolfgang von Kempelen y Jacques de Vaucanson, la noción del hombre como máquina desde la filosofía de Descartes, *L'homme machine*, de J.

O. De La Mettrie influyen considerablemente en la creación literaria de muchos escritores entre estos Hoffmann.

6. La historia de amor en *La Eva futura* la protagonizan Lord Ewald y Alicia Clarey, mujer que tenía el esplendor de la Venus humanizada, su belleza parecía serle ajena, su alma estaba en contradicción con su figura, el joven se enamora de su cuerpo al que le quiere arrancar el alma, la cual califica como vulgar y carente de genio.

En manos del hombre de ciencia, del mago, del inventor Tomás Alva Edison, se realizará una transubstanciación a Alicia, dotarla de un espíritu, hacer de la mujer real una mujer eterna “dejará de ser la Realidad y será el IDEAL” (L’Isle, 1998:92). Abandona la vida propiamente dicha para adentrarse en un mundo de fenómenos insólitos. Hadaly es una de las creaciones de Alva Edison, “una femenina armadura de láminas de plata, blanca y mate, acusaba y modelaba en todos sus matices unas formas virginales y esbeltas” (L’Isle, 1998:98) El espíritu, el “maniquí metálico” encarna en la figura de Alicia.

La androide, la mujer artificial ha de convertirse en la mujer perfecta. El molde, la copia aniquilará la original y la androide será una imitación humana, a la que es preciso ocultar el olor a madera, las facciones de maniquí, el ruido de sus resortes y ha de incluirse en esta figura los ademanes, la fragancia, la voz de la mujer real, pero ahora con un alma distinta, más noble, más elevada, “revestida de ese carácter de eternidad” (L’Isle, 1998:109) Una imagen que será lo que los hombre son para Dios, Villiers de L’Isle Adam describe a su mujer autómeta:

La Andreida se compone de cuatro partes:

1°. El sistema viviente, interior, que abraza el equilibrio, la facultad de andar, la voz, el gesto, los sentidos, las expresiones futuras del rostro, el movimiento regulador íntimo o, mejor dicho, EL ALMA.

2°. El mediador plástico, o sea, la cubierta, aislada de la carne y de la epidermis, que es una armadura de articulaciones flexibles donde se apoya y fija todo el sistema interior.

3°. La carne ficticia y sobrepuesta y adherida al mediador que remeda los rasgos y las líneas del cuerpo-tipo, con su fragancia propia y personal, con los relieves de la osamenta, los repujados venenosos, la musculatura, la sexualidad y todas las proporciones corporales.

4°. La epidermis, con todos los detalles de color, porosidad, líneas, esplendor de sonrisa, inconsciente mohines de expresión, fiel y exacto movimiento labial en las pronunciaciones, la cabellera y el sistema velloso, el conjunto ocular, con la individualidad de la mirada y los sistemas dental y ungueal. (L'Isle, 1998:213).

Finalmente, el androide que personificara el eterno femenino, muere entre las llamas de un barco mientras que su amante se suicida.

Martín Mora-Martínez realiza un ensayo sobre cyborgs y mujeres artificiales, argumenta que la muñeca automática nace de la necesidad del hombre de romper el vínculo con la mujer natural; mujeres perfectas que encarnan la perversidad o benevolencia de su espíritu. La ausencia de emociones o la malvada máquina son recreadas en la literatura, el arte o el cine, hechas para seducir a sus amantes que han de terminar arrebatados por la locura o la muerte.

A partir del siglo XXI las muñecas han salido de la ficción para hacer parte del plano real, denominándolas productos “posthumanos”, desplazando a la mujer verdadera y haciendo de ella un ser inanimado, sometida a un ideal de perfección. La discusión entonces del posthumanismo será abordada por Nick Bostrom. En su texto ¿Estás viviendo en una simulación? Escribe:

(...) por lo menos una de las siguientes aseveraciones es verdadera:

- (1) Es muy probable que la especie humana se extinga antes de alcanzar una etapa posthumana;
- (2) Es extremadamente improbable que cualquier civilización posthumana reproduzca un número significativo de simulaciones de su historia evolutiva (o variaciones de esta);
- (3) Casi con toda seguridad nosotros estamos viviendo en una simulación computacional. (Bostrom, 2001:1).

Por lo tanto, la idea de que los posthumanos puedan simular a sus antepasados solo tiene sustento en la medida en que se tenga la creencia de que vivimos en la actualidad en una simulación. Las predicciones en cuanto al avance en el campo de la tecnología nos han de conducir a considerar como posible que las máquinas han de tener la capacidad de reproducir a las personas con tal exactitud y detalle que han de ser simulaciones con

conciencia. Más aun, pone en tela de juicio Bostrom la originalidad de nuestras mentes, es posible que no sean más que el producto de un simulacro y que no pertenezcan a la “raza original”.

El autor parte en su análisis de la simulación con una hipótesis de la filosofía de la mente: “independencia del substrato” que asevera que los estados mentales pueden estar dados por substratos físicos (neuronas, circuitos, carbono), de ahí pues que un sistema computacional los pueda imitar. Por ende, una máquina o un procesador debería de igual forma desarrollar la conciencia. Se podrá concebir entonces que es posible reproducir, imitar el cerebro humano. Una máquina podrá entonces pensar en la era posthumana, la cual se define como una etapa de la civilización “en la que la especie humana haya adquirido la mayor parte de las capacidades tecnológicas” (Bostrom, 2001:3).

Las mentes en cubeta, como diría Descartes, no necesitarían un universo entero simulado, bastaría con un ambiente donde estas mentes interactuaran con algún tipo de realidad y que no detectaran ningún tipo de irregularidades, es decir, sumirlas en un pequeño universo en el que no pudieran ver más allá de sus límites, en caso de que el cerebro detecte algún error o anomalía en su universo este se ha de poder editar o formatear, esto con el objetivo de que no se altere la simulación. Por lo tanto, la realidad inmediata que se les ha asignado a las mentes sea algo así como la realidad universal.

Si existe alguna posibilidad de que nuestra civilización llegue a una etapa posthumana ¿por qué no vivimos en una simulación? se pregunta Bostrom; ¿es acaso posible vivir dentro de una simulación y no tener información certera que nos diga si somos producto de un sistema organizado de máquinas o nuestra experiencia y conciencia son del tipo humano?

Ahora bien, existen dos variables, o que las mentes sean iguales, las mismas experiencias e informaciones, o que sean distintas entre sí, cada una tendría un cumulo de experiencias que difieren de las otras; aun siendo las mentes distintas sigue siendo sustentable la hipótesis de la simulación, ya que nosotros no hemos de tener la capacidad de distinguir cuales de estas son simuladas y cuales “biológicas”. También puede ser improbable que la

especie humana consiga un avance hacia la era posthumana, puede darse o que los seres humanos tiendan a extinguirse o que la tecnología colapse o que una civilización posthumana no busque reproducir las mentes o seres anteriores.

Varias son las hipótesis que indaga el autor, entre estas está la que se basa en la probabilidad de que ya asistimos a una simulación “Si estamos viviendo en una simulación, el cosmos que observamos es solo una pequeña fracción del total de la existencia física” (Bostrom, 2001:9). Habitamos un universo simulado; si en efecto somos una civilización simulada a la vez podríamos crear nuevos simulacros, máquinas creando otras máquinas, por lo tanto, la realidad tendría varios niveles.