

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA
SEDE MEDELLÍN

DE LA ANATOMÍA A LA AUTONOMÍA
La travesía corpórea de Rollin' Rikk

Tesis para optar al grado de Magíster en Estética

Autor: Rafael Mauricio París Restrepo

Tutor: Dr. Yobenj Aucardo Chicangana-Bayona

Ilustraciones: Ricardo Pérez Alzate

Medellín, Colombia 2013

CONTENIDO

	Pág.
Preámbulo: Imaginar y transformar	4
Los Tres Cuerpos de Rollin' Rikk	6
Primera Parte: El Salón del Sirviente de la Montaña	12
Segunda Parte: Cuando las Musas atacan y la Memoria se defiende	30
Tercera Parte: El Horno de Makhefal, una caja semejante a un Dragón	49
Conclusión ... O el Nuevo Akaísmo	62
Estados de gracia & confiancias	64
Prólogo incluido en la edición de 2013	65

Falta de seriedad: La Última Entrevista con Vonnedick	92
Comic Clásico	99
Flashback: El Sueño de Rikk Rollson	
El Efecto Doppel:	103
Apuntes sobre un comic de Rikk Rollson	
Epílogo:	106
El engaño y la confusión como fascinación artística	
Anexo: Subgénero vs. Subgénero	118
Bibliografía	124
Filmografía	130
Agradecimientos	131

Preámbulo: Imaginar y transformar

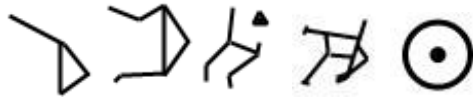
El siguiente texto es un homenaje y un experimento. Es un homenaje porque en este aparecen personajes y lugares de la novela de ciencia-ficción *Los Tres Cuerpos de Rollin' Rikk*, la cuarta y última entrega de la larga serie del ranger espacial Rollin' Rikk escrita por el norteamericano Philip Vonnedick en 1942. La novela de corte folletinesco narra como el héroe intergaláctico se enfrenta a las tres criaturas más peligrosas del cosmos, seres de crueldad y ataraxia, casi imposibles de dominar. Es también un experimento pues lo que se propone es una reescritura de dicha novela.

Se toman tres partes de la novela de Vonnedick y se añaden partes nuevas con un segundo protagonista el filósofo Christopher Colvin – un *padre que busca a su hija*, que fue creado para esta prueba y que funciona como contrapunto y comentarista, introduciendo algunos datos de Vonnedick que con frecuencia no aparecen en las bibliotecas o en el ciberespacio.

Este texto quiere probar la posibilidad de transgenerar un trabajo, o sea pasarlo de un género a otro, en este caso de *Space Opera* a *New Weird Science-Fiction*; siendo Rollin' el *Space Opera* y Colvin el *New Weird*. Se incluyen anexos primordiales para comprender la trama, un interesante prólogo a una edición de la novela original, una entrevista al autor y un comic sobre el héroe intergaláctico.

Importante: se aconseja al lector que una vez iniciada la lectura de este trabajo, vaya hasta el final del mismo. La lectura desorganizada o incompleta incide en su experiencia final.

De vez en cuando aparecen signos astronómicos como estos:



Señalan el diálogo entre esta tesis y la novela original. Las partes en rojo fueron escritas para este experimento, los fragmentos originales de Vonnegut aparecen en azul. 2013, 1942.

Los Tres Cuerpos de Rollin' Rikk



(Arriba hay un signo astronómico y abajo hay fuente roja, lo cual solamente puede significar que estamos en la perspectiva del taciturno Colvin)

La Luna se convirtió en el sol y el sol en una retina del color de una bala. Habían pasado cuatro días desde la última vez que la había visto. Cuatro días en que la culpabilidad se asomaba bruscamente en cada una de las grietas de su cotidianidad. Volvió a revisar su cuarto con la esperanza de encontrar una pista que hubiera sido ignorada, pero fue inútil. La banalidad del pequeño cuarto era la negación contundente de cualquier perspectiva aclaratoria. En momentos así, es cuando los recuerdos se convierten en compañeros despiadados; lo que antes nutría ahora envenena, lo que era plenitud y confianza ahora es terreno quebradizo que amenaza con ceder y lanzarnos, sin compasión, al infierno de la discrepancia constante.

Los hechos eran tan pasmosos como inesperados. Miranda su hija, su tesoro y la luz de sus ojos había desaparecido. Ojalá hubiese estado preparado, pero es imposible prepararse para lo que no hay preparación. Primero apareció la furia (¿Dónde estará?, cuando vuelva voy a disciplinarla de una manera...), luego vino la negación (pronto volverá, solo está con sus amigos y olvidó llamar), entonces vino una necesidad imperante de negociar con el mundo, con Dios, con las autoridades o con el que fuera (haré lo que sea, pero por favor, que aparezca). Un ligero dolor se instaló sobre su lado izquierdo. Primero fue el hombro, luego el corazón y después apareció una inhabilidad para cerrar la mano izquierda. Todas las posibilidades estaban agotadas. Se dispuso a devorar un arroz frío con una botella de cerveza caliente. Desde la pared una mancha de humedad se configuró en un rostro que le miró acusadoramente. No has hecho tu trabajo -dijo mudamente-, fallaste en lo único que importaba. La muerte súbita del bombillo del comedor, terminó definitivamente con cualquier intento de alimentación. -No importa- pensó, de todas maneras lo hubiera vomitado.

Cogió su chaqueta y salió a la calle, necesitaba huir de su casa, sentir otras cosas que lo distrajeran de su alteración general. Caminó unos cuantos pasos, sin pensar en un destino. La noche era tibia y el viento de manera obscena trataba de imitar la risa de Miranda, ¿o era la de su madre? Caminó otros diez pasos y se le ocurrió que los que estaban a su alrededor parecían muertos bajo la luz verde y roja que disparaban los faroles que flotaban sobre su cabeza.

Todo está de cabeza, lo bello es feo y lo feo es bello, lo puro es impuro y las promesas yacen incumplidas por los siglos de los siglos.

Se obligó a percibir su entorno, no fuera que un automóvil impredecible, acabara con cualquier minúscula esperanza de ver a su hija. De pronto sintió ganas de reír. A su izquierda un fotógrafo dirigía unos modelos vestidos como nobles medievales, para lograr una foto de ellos apoyados en una mezcladora de cemento. Un tosco edificio de vidrio, era el testigo privilegiado de esta blasfemia anacrónica. En las ventanas de los pisos superiores se reflejaba una imagen de la Virgen María envuelta en una capa de fuego y sosteniendo algo semejante a un astrolabio. A su lado pasó un camión que exponía varias carnes enganchadas, el olor de la sangre fresca se mezcló, de una manera casi armónica, con el humo de la calle y el hedor de las alcantarillas. Desde una valla publicitaria varios gatos de ojos luminosos anunciaban un desodorante sobrenatural, coordinados extrañamente con el aullido lejano de un lobo. Un avión teledirigido se deslizó, cargando la muerte bajo sus alas y el baccarat de una tienda lo saludo con un leve tintineo. Vigilancia en las alturas. Pobre diablo el que se atreva a robar esta noche, el teledirigido lo hallará y le pondrá una bala de titanio entre los ojos y luego usarán a sus hijos para ensamblar más engendros voladores.

Pero no era el momento para pensar en los hijos. Hoy no, por favor. Era el momento para pensar en los códigos absurdos que construye la existencia. ¿Cómo se lee esto? Un hombre ultravioleta lo adelantó velozmente en un monociclo y desapareció entre una multitud de monjas y rabinos, de los cuales no se acababa de decidir si eran auténticos o una corte de teatro. Caminó unos veinte pasos más y salió a una pequeña plaza. Una hermosa fuente lanzaba curvas de agua

desde las bocas de unos peces con ojos humanos. Una chica muy joven estaba dentro de la fuente. Seguro había aprovechado que nadie la observaba y se adentró a la fuente para refrescar sus cansados pies. Le recordaba un poco a Miranda y por esto decidió acercarse tímidamente, a pesar de que la plaza tenía uno de esos claroscuros definitivamente sórdidos. Sería fantástico si tuviera colmillos, que me matara y acabara con mi miseria.

Estuvo a punto de hablarle, pero un segundo antes de hacerlo, vislumbró que la joven vampira de sus desvaríos, era una detallada estatua, medio burlona, medio podrida.

Otro día moriré, pensó mientras sentía que la derrota iba corrompiendo su machacada voluntad. El teledirigido volvió del otro lado de la ciudad y los árboles crujieron a su paso. Se alejó de la fuente lentamente con la intención de regresar a su cena fría. Se detuvo ante el cruce de un semáforo justo a tiempo para ver pasar cuatro motocicletas halando un tráiler sobre el cual iba un inmenso caballo muerto.

-Cómo puede ser tan grande- pensó para sí mismo. Debe pesar una tonelada.

También eran absurdos los agujeros en el dorso de la criatura. A través de ellos se veía el característico azul fosforescente del titanio usado por el Departamento de Defensa.

Cuando volvió a casa encontró un paquete esperándolo. Tenía una nota simple pero clara. "Este es el libro de evidencias que le dije. Contiene documentos que hablan de Vonnedick, de la religión que se alzó en su nombre y otras cosas que quizá puedan esclarecer lo que sucedió con su hija. Espero que le sea útil. T.R".

Subió a su apartamento con la caja y desempacó un folder desgastado sobre su cama. Quizá debiera sentirse optimista. Según la policía, se sospechaba que Miranda se unió a un culto científico llamado Iglesia de la Luz Eterna Akaísta, o algo así. El creador era un tal Philip Vonnedick, quien ya murió, pero su religión de origen reciente se había desplegado por todo el mundo, en medio de controversias y escándalos.

Tomó aire y abrió el folder. Un grieta se ensanchó en la pared, pero Colvin no la vio.

Lo primero que encontró fue una novela de ficción. Esta presentaba la ilustración de un hombre futurista flotando sobre una fecunda campiña, mientras saludaba alegremente, con la mano a dos personajes. El hombre flotante estaba ayudándose con una mochila de cohetes y llevaba un casco con una pronunciada aleta central. La portada presentaba el desgaste del tiempo y poseía la ingenuidad que suele acontecer en las novelas de folletín. Se recostó en la cama y pasó la página con interés aumentado, ¿qué periplos escapistas aguardarían en su interior?

August



25 Cents



The three bodies of **ROLLIN' RIKK**

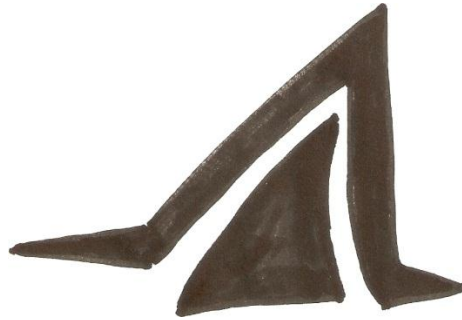


A NOVEL BY
PHILIP K. VONNEDICK

ILLUSTRATED BY
RICK LEE

The Three Bodies of Rollin' Rikk, cubierta de 1942

Primera Parte



El Salón del Sirviente de la Montaña

En Hombros del Arcano

«El hombre que mueve montañas empieza apartando piedrecitas».

Confucio.

*I am the eye in the sky
Looking at you
I can read your mind
I am the maker of rules
Dealing with fools
I can cheat you blind
And I don't need to see any more
To know that
I can read your mind; I can read your mind*

Alan Parsons Project, Eye in the Sky.

Cuando Rollin' atravesó el portal, su pequeño cuerpo alado se estremeció brevemente ante el cambio de temperatura; del calor tropical de Ekutronia había pasado a un frescor primaveral más propio de su querida Pittsburgh. Frente a él se extendía un camino de bronce que dividía un campo de pasto verde finamente cortado del cual no se alcanzaba a ver su terminación. El camino cesaba, después de alargarse cincuenta metros, ante una montaña blanca, cubierta por un velo nebuloso, que se elevaba como la cabeza de una inmensa paloma sobre un cielo plateado. Descendió suavemente sobre la senda y estiró sus patas delanteras con deleite. Lo que le gustaba de este cuerpo era la facilidad con la que desafiaba la gravedad. Levantó con orgullo su larga cola envenenada, plegó sus alas y con pasitos cortos y medidos comenzó a avanzar hacia la montaña.

Vio su cabeza de hocico corto reflejada en los charcos de agua que se asomaban entre el pasto. Le recordó un texto de zoología que había visto en su niñez y donde se hablaba de los grandes felinos de África y Asia. Su cara en este momento le parecía la de un león con largos cuernos terminados en puntas alzadas, los dorados ojos brillantes y los peinados pelos blancos cayendo como una barba desde su mandíbula. Su cuerpo era fornido como el de un tigre de bengala, pero mucho más pequeño, de hecho su tamaño no excedía el de un gato casero. De su lomo a la altura de las patas delanteras se desplegaban dos alas largas como de águila que podía plegar alrededor de su cabeza. En constitución era el cuerpo de un león adulto miniaturizado pero se sentía inmenso, la sinestesia que le permitía experimentar era intoxicante, olía colores, escuchaba sabores y los sonidos se deslizaban a su lado suavemente como si esperaran ser acariciados por una de sus patitas. Era un compuesto viviente del deseo humano tamizado por la ingeniería genética.

Partícipe de la naturaleza más indómita y rebosante de goce, dio un pequeño salto que se convirtió en una acrobacia aérea, imposible y a la vez sincera. Ahora podía ver claramente la montaña. Estaba cubierta de nieve, pero el frío no era abrumador. Mientras avanzaba, más le parecía que se fundía la cima de la montaña con el cielo, el viento silbaba suavemente como si tratara de pasar desapercibido. Ahora estaba seguro, la montaña era una imagen espléndida, su grandeza iba más allá de su tamaño y su altura. Era como si los vacíos a su alrededor

trataran de hacer parte de su forma expansiva. Miró de arriba abajo esta figura de fulgurante quietud y se alegró de haber cambiado de cuerpo, aunque en su interior crecían motivaciones egoístas que fracturaban su legitimidad como peregrino.

Hacia tiempo tenía a Ekutronia como base de operaciones, un lugar mucho más agradable que New York, a pesar de las molestas máscaras holográficas que flotaban sobre las caras de los habitantes señalando de manera exhibicionista la historia de sus vidas. Ekutronia era en sí, un sitio céntrico, en donde convergían todos los asuntos políticos y económicos de la galaxia y por lo tanto el mejor punto para enterarse de todo. Al principio los Ekutronenses lo trataron fríamente, como suelen hacerlo con el resto de la galaxia, (algo irónico para un planeta con semejante clima), pero luego, cuando supieron quién era, comenzaron a contratarlo como guardaespaldas de su planeta. El negocio creció de manera exponencial y de protector de un planeta pasó a ser protector de una galaxia, logrando, desde entonces, alguna que otra hazaña, como detener cinco guerras psíquicas, rescatar al obispo de las cavernas y salvar el planeta de los hermafroditas ciegos, unos arbustos con talento científico..

De hecho su periplo se inició por requerimiento de un hermafrodita ciego, el Doctor Pitecus, quién según un mensaje privado le pedía su ayuda con celeridad. El viaje al laboratorio de Pitecus era bastante largo y se necesitaban tres saltos M.P., a tres cuerpos diseñados para la supervivencia en tres lugares radicalmente diferentes. La primera estación era Kalhketorum, el planeta montaña sagrada, antes se llamaba Mahoma 88, pero desde la extraña desaparición de los islámicos ya no tenía sentido llamarlo así, aquí usaría un cuerpo kit-kat, una forma sinuosa de felino alado; luego iría a el laberinto P3I2S0N4, una acumulación de excremento tecnológica, donde usaría un cuerpo meca-crustaceano; y finalmente el corazón de la nación de los hermafroditas ciegos, Makhefal, que significa andrógino en un lenguaje pre-humano, allí usaría el cuerpo usual de sus habitantes, un arboráceo/bio-expansivo y se encontraría, finalmente, con el Doctor Pitecus.

En la base de la montaña encontró unas escaleras bronceadas y ascendentes, toscamente talladas en un terreno al que se le había arrancado la hierba. Subió por ellas entre caminando y flotando. Por

primera vez desde que su viaje comenzara se sintió tranquilo. La presencia de la montaña infundía su espíritu de las sensaciones primordiales propias de la niñez. A su izquierda crecían unas flores dentro de un frasco protector transparente. Su belleza le cautivó pero aún más la impresión naciente de estar viendo algo por primera vez. ¿Acaso no eran unas vulgares flores encerradas en una especie de redoma de las que cualquier botánico podría poseer?, ¿por qué, entonces, se sentía extasiado ante la posibilidad de estar contemplando por primera vez, el simple de los objetos con un corazón en la boca y el otro apunto de congelarse?

Frente a él se erguía un segundo umbral de madera adornado con glifos y círculos de distintas dimensiones. Se adelantó, entró a la montaña y lo primero que vio dentro de la estructura fue a un hombre sentado en el piso con las piernas cruzadas, la cabeza gacha, la mano izquierda sobre el pecho y la derecha tocando el suelo. No parecía estar vestido y su cabeza y rostro estaban afeitados. Viendo de cerca la figura encontró perturbadora su ambigua inmovilidad, parecía más una estatua que un hombre; pero también una estatua que podría empezar a moverse en cualquier momento. De nuevo se encontró pensando en su niñez. La persona que se encontraba ante él, le recordaba a los maestros del lejano oriente que meditaban hasta fundirse con el universo y que luego regresaban para compartir con otros su visión esclarecida del universo. El mismo se sentía como uno de esos viajeros de espíritu inhóspito que corrían el peligro de viajar hacia sí mismos. No decía Majskjd que su expedición podía ser hacia un espacio, un tiempo o un sueño propio o ajeno; la verdad no quería enterarse de que podría anidar en su mente sin su conocimiento o permiso.

De pronto el hombre se movió y la luz tenue que los había acompañado hasta ese momento se hizo un poco más insistente. La nueva iluminación le permitió observar una serie de cavernas situadas a su alrededor. -Bienvenido a Kalhketorum, paseante con piel de gato, dijo el portero mientras se ponía de pie con unos movimientos lentos y chirriantes, como de una bisagra olvidada. -Si tienes hambre te daremos de comer; si tienes sueño, te lo extraeremos-. Rollin' miró hacia arriba confundido y un poco aterrado; ahora que su interlocutor estaba de pie, se evidenciaba la pequeñez de su cuerpo y la fragilidad de su constitución y nunca le había gustado sentirse en desventaja.

Despidió rápidamente este pensamiento negativo y se concentró en contemplar a quien le hablaba. Su interlocutor parecía lo suficientemente humano para hablarle con confianza y lo suficientemente alienígena para guardarse algunas de sus opiniones. - Soy Phar, te he esperado durante 723´457.789 años y tres días-. "¿Sabes quién soy?", intentó decir Rollin' pero de su boquita solo salió un maullido apagado. -No intentes hablar con ese cuerpo- dijo el hombre- y de inmediato se dirigió a una cajita de madera de la que sacó un collar con un cascabel que puso alrededor de su peludo cuello. - Ahora habla, usa tu voz, humano- . Rollin' dijo automáticamente "tuercas", y se sorprendió al encontrar que su voz resonaba telepáticamente en el cráneo de Phar.

-Así que esta es la montaña, pensó para sí, pero vio que Phar también lo había escuchado. -Es la montaña- afirmó Phar con una pizca de dramatismo, y evidentemente yo soy un vidente, sé todo sobre este viaje y debo decirte que me has colocado en una posición moral difícil.

Rollin' lo observó sin comprender.

Mi primera intención fue matarte, para impedir que hagas lo que vas a hacer, pero luego pensé que no debo arrebatarte tu posibilidad de elegir, aunque tu elección termine destruyéndonos a todos.

-¿Seré sometido a un test, a una elección por el Doctor Pitecus?

-Tu camino comienza donde usualmente termina el de los demás-, dijo Phar con gravedad y añadió -ven, paseemos

Rollin' y Phar caminaron lentamente frente a las cuevas de aspecto liso y algo translúcido. En ellas había distintas criaturas, algunas desnudas, otras vestidas con harapos. Todos parecían estar en un trance adormilado, que a Rollin' le recordó los tristes efectos del opio.

-¿qué les pasa Phar?

-sueñan

-¿con qué?

-con sus otras vidas-, -acércate - le dijo

Rollin' movió sus alas y se alzó hasta ponerse a la altura del hombro de Phar. Entonces noto que al borde de la entrada de la cueva había una esfera del tamaño de un puño. En ella se veían imágenes que supuso que provenían de la mente del inquilino de la cueva. En la esfera, de manera brumosa, estaba una criatura semejante a un pulpo que se deslizaba con agilidad sobre un terreno fangoso mientras era perseguido por un predador semejante a una sombrilla carnosa; luego, después de un leve chispoteo, apareció un pequeño reptil que se lanzó sobre unos huevos azules, tomó uno, le abrió un hueco con un cuernito ubicado sobre sus fosas nasales y comenzó a bañarse con evidente deleite en una sustancia pegajosa anaranjada; otro chispoteo le mostró a un hombre en un automóvil, detenido en medio de la carretera, rodeado de cientos de vehículos semejantes. El semáforo cambio de rojo a amarillo y de amarillo a verde, pero nadie se movió.

Rollin' pestañeó con asombro -si es que un cuerpo kit-kat puede pestañear.

-Son sus memorias, -la montaña las absorbe, a dónde van

-No te alteres paseante, están aquí por su propia voluntad, algunos han planeado toda su vida llegar aquí y no imaginas su júbilo cuando lo logran

-¿lograr qué?

-Liberarse

Siguieron caminando y encontraron un sitio que a rollin' le pareció un queso gruyer. En uno de los huecos un par de seres de aspecto pétreo, jugaban pasando muy despacio un guijarro por un aro de metal que colgaba del techo. En otra una criatura que parecía un manojito de vegetales, bebía de las hojas de un árbol de color bronce, haciendo un ruidito que a Rollin' le recordó el roce del agua sobre las rocas. Más adelante encontró una plaza en la cual un grupo de personas en las que contó varios alienígenas, un robot y varios que eran inequívocamente humanos, danzaban siguiendo una pared que temblaba arrítmicamente, aunque nunca escuchó un solo sonido.

Más adelante vio una especie de caracoles luminosos compartiendo unas alas metálicas de colibrí y a unos niños humanos estampando sus

manos pintadas en algo que parecía un canguro con cabeza de sombrilla. De pronto el sonido de las risas y los gritos de alegría, empezaron a subir sutilmente de volumen, un poco discreto olor a quemado empezó a invadir el escenario citadino, la boca le supo a pizza de peperoni y a Doctor Pepper, se sintió caer en un delirio y si no fuera por la firmeza de la mano de Phar hubiera caído de bruces ante la erupción de satisfacciones que amenazaba con tomarle.

Phar lo llevó a una terraza intermedia donde se podía apreciar el paisaje vetusto que rodeaba la montaña. La terraza tenía sobre ella un inmenso umbral hecho de piedra y que daba una sombra benéfica. Ante ellos había otra montaña idéntica a la primera pero su apariencia era menos bruñida, como si el tiempo, que no obraba sobre la montaña en la que estaban, si tuviera un efecto rotundo sobre la que tenían al frente. Phar sacó de su túnica unos binoculares misteriosamente actuales y señaló al frente. Esta montaña es la original, es la que ha existido y siempre existirá. Lo cierto es que sirve para ir hacia arriba; pero también es cierto que ese viaje ascendente puede tomar toda una vida y esa circunstancia no es del agrado de muchos. La sombra de un objeto inmenso e inidentificado pasó sobre ellos y oscureció la luz por un segundo. Rollin' no alcanzó a verlo pero se imaginó que había sido un globo. Phar hizo caso omiso de la interrupción y continuó:

-Ante esta circunstancia algunos han optado por crear sus propias montañas, en las cuales supuestamente la ascensión es más inmediata

-¿Y funcionan se oyó Rollin' preguntando?

- Hasta ahora, han sido viajes impredecibles. Me imagino que quieres verlas.

Rollin' flotó hasta los brazos de Phar y este puso los prismáticos frente a su cara. Tuvo que ver solo por uno de los orificios porque el otro le quedaba muy lejos de su cara de felino.

Alcanzó a ver en la lejanía algunas de esas montañas. Alejándose de la más próxima, había una que era una columna jónica del tamaño de un rascacielos, tenía todo el desgaste que puede lograr el abandono. Después venía una que era semejante a una pirámide americana, luego una que le recordó la pintura de Brughel de la Torre de Babel, otra que era la pista de lanzamiento de un cohete, como los de las misiones

espaciales norteamericanas y finalmente, la más lejana, que escasamente alcanzaba a distinguir, pero que a Rollin' le dio la impresión de ser un arrume de libros gigantescos. Por un momento a Rollin' le pareció que en cada una de ellas tenía su propio Rollin' y su propio Phar, con historias variables y objetivos constantes. En la columna jónica, Rollin' era un cro-magnon y Phar era el dios Hermes; en la pirámide americana, Rollin' era un conquistador español y Phar el hijo de Moctezuma; en la Torre de Babel, Rollin' era un sacerdote de Dagón y Phar el dios omnipresente de los judíos; En la pista del cohete, Rollin' era un astronauta superhéroe y Phar la conciencia interdimensional que lo arroja a la aventura; en la última montaña, Rollin' es el escritor Philip Vonnedick y Phar es AK, una manifestación del yo colectivo.

Rollin' se maravilló ante lo que acababa de percibir, pero lo olvido inmediatamente oyó que Phar volvía a hablarle.



Kit-Kat, Cuerpo sinestésico

-La montaña cumple muchas funciones- dijo Phar en un tono neutral, como sabes nuestro universo está separado en tres niveles; el inframundo donde están los demonios y los muertos, el supramundo donde se asientan los dioses en medio de placeres inalcanzables para el hombre común, y nuestro nivel, el mundo, donde vivimos sin el constante dolor de los muertos, pero donde tampoco podemos acceder a la grandiosidad de las divinidades. La montaña es el objeto que da sentido a nuestra búsqueda de perfección, pues sirve de barrera para que los muertos no invadan el mundo e igualmente nos sirve de escalera para ascenderá al supramundo

Los pequeños ojillos de Rollin' parpadearon cerrándose verticalmente en un gesto encantador que indicaba que un kit-kat está impresionado.

-Si pones tu oreja en el piso escucharas los lamentos desconfigurados de los espectros que desean pasar a este plano para escapar de su triste destino

Rollin' miró con desconfianza los azulejos medio quebrados en los que se apoyaban sus patas y más bien preguntó: -¿alguien ha subido la montaña y ha llegado al supramundo?

-Algunos han subido hasta cierto punto, pero siempre deciden devolverse

Rollin' abrió aún más sus ojos felinos: -¿Qué dices?, ¿por qué hacen eso?

-Imagino, contestó Phar sin titubear, que la montaña es demasiado placentera para dejarla

Rollin' miró a su alrededor y se vio inescapablemente rodeado de paz y plenitud. Los juegos, los pulmones limpios, los gritos de alegría este es el verdadero cielo, el sitio donde nos reconciamos con nosotros mismos, aprendiendo a amarnos de manera demente y estrafalaria.

Entonces lo vio. Aunque sería más exacto decir que primero lo sintió y luego lo vio.

Sobre ellos apareció una esfera luminosa, multicolorida y despiadada. Inmediatamente el inmenso objeto comenzó a ejercer una fuerza de atracción y varias cosas, primero las pequeñas y luego las más grandes

comenzaron a levitar graciosamente hacia él. Rollin' percibió cerca de ellos los colores de una mariposa, el canto de un pájaro, el sabor de una manzana, el perfume de una rosa, la Gioconda, la Venus de Milo, los primeros acordes de la Quinta Sinfonía de Beethoven y la primera edición de Don Quijote, todos planeando grácilmente al protuberante sol que se imponía sobre ellos.

-¿Qué es?- alcanzo a preguntar Rollin' un segundo antes de verse jalado hacia arriba

-Es un *A.P. Field*- Contestó Phar volando a su lado- *un Absolut Pleasure Field*, aparecen de vez en cuando para agrupar todo lo que cause un cierto placer, no te preocupes, su abrazo solo dura 47 segundos

-Pero, ¿por qué nosotros?

-Porque somos bellos, estamos satisfechos y...

Antes de que el recóndito sol los engullera con un suspiro deleitoso, Rollin' alcanzó a leer una frase que su compañero tenía tatuada en la espalda: *boom*.

La espalda se abrió como la puerta de un ascensor y dejó al descubierto una bomba nuclear. -Usted es como Gregor Samsa -dijo el robot, lo único que los diferencia es que él se dio cuenta de que era miserable inmediatamente. Un resplandor rojizo se alzó, y Rollin' recordó que esa mañana frente al espejo su cuerpo le había parecido inadecuado. Los héroes no tienen bolsas bajo los ojos, a los paladines no les duelen las rodillas. Antes de sumirse en la inestabilidad decidió que jamás volvería a su cuerpo humano.



La idea de un héroe que posee varios cuerpos y una sola mente era intrigante y algo perturbadora. Un ser capaz de desplegarse en varios organismos era un tema que trascendía la superioridad que proponen la mera ciborgización o la transgenia, temas tan propios de la Ciencia-Ficción desde que Poe denunciara el *Engaño del Globo* y Shelley diera a luz una criatura grotesca.

Hablamos de una superioridad anclada en lo revolucionario, porque, Rikk Rollin el personaje más conocido de Vonnedick era inicialmente un simple piloto espacial, un héroe defensor de la norma, cuya característica determinante era cumplir fielmente las órdenes de sus jefes. Ahora recuerdo, hace unos años leí una entrega de la novela citada –la primera versión, en una revista antológica– y recuerdo, también, haber encontrado fascinante la manera como Rikk se rebelaba contra los principios institucionales, arraigados en sí mismo, con la insurrección de su propio físico.

Desde las primeras páginas se nos explica que Rollin' es un ejemplo de lo que se puede denominar el buen hijo. El buen hijo de familia, el buen hijo de la patria, el seguidor de las buenas costumbres. En pocas palabras, un individuo que permite que el poder de lo institucional actúe sobre las personas que conforman el universo. A los maestros de Rollin' le dedica varios capítulos y sobre todo a la manera como van estructurando la personalidad del héroe cósmico. Primero, se debe nombrar a su padre, Jonas Rollson Bittlebuck, jinete de ballenas espaciales, el cual le enseña el valor de la unidad familiar; al Arzobispo Atanasio 3-14-16, el sabio computador, que es, literalmente, el metrónomo moral de la galaxia; y al coronel Henri P. Larsson de la Patrulla Planetaria, quien le muestra la importancia de llevar la civilización a los lugares menos civilizados, o sea a ejercer sobre los que no son como él, acciones civilizadoras de colonización.

En algún momento de la novela se dice textualmente que Rollin' es un "hombre de una sola pieza", para subrayar que es un policía que tiene claro su papel en el sistema legal al cual pertenece.

Pero en la nueva versión el personaje se rebela, se transforma, ya no es de una sola pieza, sino de muchas y muy variadas. Ese Rollin' que busca nuevas experiencias a través de nuevos cuerpos es alguien que se opone a la rigidez moral que se espera que este héroe defienda.

Pienso en Foucault, cuando habla de las técnicas de sí, o sea la enumeración de las técnicas que contribuyen a la constitución del ser humano, y que se oponen a las técnicas de aprehensión con las que los poderosos buscan controlar la mente de otros a través de sus cuerpos. En su texto *Sexualidad y Poder*, Foucault dice:

«Pienso que el cristianismo encontró el medio de instaurar un tipo de poder que controlaba a los individuos a través de la sexualidad, concebida como algo de lo que hay que desconfiar, como algo que siempre introducía en el individuo la posibilidad de la tentación y la posibilidad de la caída. Pero, al mismo tiempo, tampoco se trataba en absoluto -evitando caer en un ascetismo radical- de rechazar, como nocivo, como si se tratara del mal, todo lo que pudiera venir del cuerpo. Era necesario poder hacer funcionar ese cuerpo, esos placeres, esa sexualidad en el seno de una sociedad que tenía necesidades de reproducción. Una concepción, por tanto, en el fondo relativamente moderada en cuanto a la sexualidad, que permitía concebir la carne cristiana no como un mal absoluto del que debíamos desembarazarnos, sino como la perpetua fuente, en el interior de los individuos, en el interior de la subjetividad, de una tentación que corría el riesgo de conducir al individuo más allá de los límites establecidos por la moral dominante, a saber, el matrimonio, la monogamia, la sexualidad reproductiva y la limitación y la descualificación del placer. »¹

Entonces Rikk Rollin' sería un heraldo, como diría Cronenberg, de la nueva carne; el héroe conservador que de repente explota como un transgresor de la forma del ser humano, su cuerpo; el astronauta que ya no explora las estrellas para oprimirlas, sino que se desencadena en las posibilidades sensibles de la mutación corpórea, un liberto, un artista de la transformación de sí mismo, usando la técnica de la metempsicosis. De nuevo me remito a Foucault, esta vez en su texto, *Sexualidad y Soledad*.

«Quería estudiar las formas de aprehensión que el sujeto crea a la vista de sí mismo, Pero, dado que había comenzado por el segundo tipo de aproximación, debí cambiar de opinión sobre varios puntos. (...) Si se tienen en cuenta ciertas propuestas de Habermas, parecería que se pueden distinguir tres tipos principales de técnicas: las técnicas que permiten producir, transformar y manipular las cosas; las técnicas que permiten utilizar sistemas de signos; y, finalmente, las técnicas que permiten determinar la conducta de los individuos, imponer ciertas finalidades o ciertos objetivos. Tenemos, por tanto, las técnicas de producción, las técnicas de significación o de comunicación y las técnicas de dominación. De lo que me di cuenta, poco a poco, es de que existe en todas las sociedades otro tipo de técnicas: las que permiten a los individuos efectuar, por sí mismos, determinado número de operaciones sobre su cuerpo, su alma, sus pensamientos y sus conductas, y de esta manera producir en ellos una transformación, una modificación, y alcanzar cierto estado de perfección, de dicha, de pureza, de poder sobrenatural. Llamemos a estas técnicas, las técnicas de sí. Si se quiere analizar la genealogía del sujeto en la civilización occidental, se deben tener en cuenta no sólo las técnicas de dominación, sino también las técnicas de sí. Se debe mostrar la interacción que se produce entre ambos tipos de técnicas. »²

¹ Michel Foucault, *Estética, Ética y Hermenéutica*, Sexualidad y Poder, Página 142. Paidós Básica.

² *Estética, Ética y Hermenéutica*, Sexualidad y Soledad, Páginas 227-228. Paidós Básica.

En el primer volumen de *La Historia de la Sexualidad*, Foucault argumenta que una de las herramientas más vitales del estado es el "derecho de vivir", para conservarlo o destruirlo como un instrumento de control. También agrega que el siglo XIX vio las motivaciones de la guerra se transformaron, relacionándose a un creciente interés del estado en la sexualidad de los sujetos, tanto que "las guerras ya no se inician en nombre de una soberanía que debe ser defendida; se inician en favor de la existencia de todos." Del individuo se espera que mantenga los modelos sexuales aprobados por el estado (los cuales perpetúan su poder), e igualmente, se espera que contribuya a una guerra que el estado inició, supuestamente, en beneficio de sus ciudadanos. Esta intercepción de sexualidad, derecho de vivir, y la obligación de apoyar las dinámicas del poder (en este caso la guerra) son particularmente visibles en el arte relacionado con superhéroes, porque Rollin en un principio es eso, un paladín de la justicia.

Entonces, Rollin termina siendo un héroe que se niega a que su cuerpo sirva para inmortalizar al estado y sus necesidades expansivas. En la novela la metempsicosis (o M.P.) aparece, como expondría Foucault, como una técnica de sí, o sea una destreza del hombre que sirve para construir al hombre mismo. Dice un utilísimo diccionario portátil:

Metempsícosis o Metempsychosis.

(Del lat. metempsychōsis, y este del gr. μετεμψύχωσις).

1. *f. Doctrina religiosa y filosófica de varias escuelas orientales, y renovada por otras de Occidente, según la cual las almas transmigran después de la muerte a otros cuerpos más o menos perfectos, conforme a los merecimientos alcanzados en la existencia anterior.*

2. *Es un término filosófico griego referido a la creencia en la transmigración del alma de un cuerpo a otro, especialmente su reencarnación posterior a la muerte. Esta creencia fue difundida por las sectas de los órficos y de los pitagóricos, fue aceptada por Empédocles, Platón, Plotino y los neoplatónicos.*

3. *Sinónimo de **transmigración**. La transmigración, se relaciona con la reencarnación, la cual es el regreso de la conciencia eterna del ser al mundo físico ocupando un vehículo de su misma especie para comenzar una nueva existencia determinada por relaciones kármicas establecidas con anterioridad. La transmigración, en cambio, se trata de que la conciencia de un hombre pasa a animar otro cuerpo (puede ser un animal o un vegetal). La transmigración sucede también cuando un ser (ejemplo un*

ángel) decide tomar un cuerpo humano, o la conciencia de un ser humano se incorpora a la evolución de los ángeles.³

Dejó los papeles dispersos sobre la cama. Miró el reloj y encontró que eran más de las tres de la mañana. El viejo Vonnedick no era, después de todo, un personaje desagradable; le gustaba su capacidad de subvertir los estereotipos de personajes y situaciones usuales de las narraciones populares, evadiendo los compromisos del poder. Sin embargo, esos Akaístas, existían porque alguien malinterpretó lo que el pobre escritor quería decir y las consecuencias de este fallo irrumpieron en su vida, de una manera tan violenta, que para sus adentros no podía evitar seguir maldiciéndolo. Mañana será otro día, diría cualquiera en esta situación, el problema es que el tiempo se ha detenido y no puedo lograr que vuelva a avanzar.

Cerró el folder con preocupación. Y se preparó para dormir. Siempre lo confundían las mitologías complejas, las huellas borrosas que un teórico o un autor exhibían ante un lector con la intención de que este las configurara en un orden aceptable, dándole un sentido lógico. Porque eso era lo que acababa de leer. Un rompecabezas, un laberinto, una adivinanza posiblemente sin respuesta. Personajes como Vonnedick hace tiempo que no pertenecían a la realidad, sino, más bien al ámbito de las leyendas populares fomentadas por los medios. Esta especie de prólogo –porque en ninguna parte decía que lo fuera– estaba escrito por un tal John King, presidente de un club de aficionados a Vonnedick. ¿Quién podría tener una visión más deformada y desequilibrada que un áulico? Por todo el texto había alusiones a conspiraciones, a textos intervenidos por quién sabe quién y quién sabe con qué intenciones. Casi nunca leía ciencia-ficción, no logró pasar de los básicos: Bradbury, Asimov, Heinlein, Clarke, Leiber, Niven y tal vez alguno más. Casi podía advertir la crónica difusa que iba a resultar la vida de Vonnedick. Misterios, sobre misterios, historias sin confirmar y otras cosas nebulosas que eran divertidas en cualquier momento, menos ahora.

³ Abdul Alhazred, *Necronomicón*, páginas 234-235, الدفاتر في

Se acercó a la ventana con la intención de cerrar la cortina y se encontró hipnotizado por la vista. La ciudad, su ciudad; de nuevo se manifestaba como un prodigio de luz y sombra. Serpientes luminosas, formadas por centenares de vehículos, reptaban lentamente sobre surcos de concreto, algunos elevados y otros a ras del piso. El neón de un bar oscilo sobre unos semáforos que se extendían sobre la autopista como arañas lucíferas, ¿acaso no había visto antes algo similar? En esa película de Fassbinder, ¿cuál era?, ¿acaso *La Tercera Generación?*, recordaba que un personaje se acercaba a la ventana y se encontraba con una imagen semejante, la ciudad perpetuándose en la noche con ayuda de la electricidad, con el brillo alienígena de uno de esos seres invertebrados que viven en las profundidades del mar. En la película de Fassbinder se comentaba que tal visión urbana era semejante a una escena de *Solaris*, la versión de Tarkovsky. Siempre le había fascinado que en una película de Fassbinder se citara a Tarkovsky. Además era más que significativo porque ambos tenían en su filmografía excelentes cintas de ciencia-ficción. Porque si bien, no leía mucha ciencia-ficción; si la buscaba en el formato del cine que era más acertado a la hora de describir las ideas del futuro tecnológico. Tarkovsky realizó *Solaris* y *Stalker*, cintas comparables a *2001 Odisea Espacial* de Kubrick. Fassbinder tiene en su haber *El Mundo en el Cable*, una de las primeras obras en tratar seriamente los universos simulados, realizada para la televisión y con poca difusión fuera de Europa.

Cerró la ventana después de un último vistazo y se volvió al oscuro folder. ¿Sería este el camino para revelar como su hija se apartó de su vida para seguir a un grupo de sórdidos manipuladores de mentes? ¿Porqué, qué más eran ellos? Eran ante todos los causantes de un vacío de una nada que se expande, conquistadora y lúgubre.

Lúgubre como un hermoso fragmento de Jacques Derrida que encontré ayer en *La venté en peinture* y que sugeriría una tenebrosa simetría entre las cavilaciones del buen Derrida con mi situación actual:

«No queda casi nada: ni la cosa, ni su existencia, ni la mía, ni el puro objeto ni el puro sujeto, ningún interés de ninguna naturaleza por nada. Y sin embargo amo: no, es todavía demasiado, es todavía interesarse sin duda en la existencia. No amo pero me complazco en eso que no me interesa, por lo menos en eso que es igual que ame o no. Ese placer que tomo, no lo tomo, antes bien lo devolvería, yo devuelvo lo que tomo, recibo lo que devuelvo, no tomo lo que recibo. Y sin embargo me lo doy.

*¿Puedo decir que me lo doy? Es tan universalmente subjetivo —en la pretensión de mi juicio y del sentido común— que sólo puede venir de un puro afuera. Inasimilable. En último término, este placer que me doy o al cual más bien me doy, por el cual me doy, ni siquiera lo experimento, si experimentar quiere decir sentir: fenomenalmente, empíricamente, en el espacio y en el tiempo de mi existencia interesada o interesante. Placer cuya experiencia es imposible. No lo tomo, no lo recibo, no lo devuelvo, no lo doy, no me lo doy jamás porque yo (yo, sujeto existente) no tengo jamás acceso a lo bello en tanto que tal. En tanto que existo no tengo jamás placer puro».*⁴

Derrida aduce que cuando alguien enfrenta la belleza, jamás podrá experimentarla de forma absoluta. Ahora, igualmente yo enfrento una nada, o mejor; una negación y ese deseo de sobrepasarla provoca una forma de ausencia o carencia que surge como si quisiera desintegrarme. Yo también enfrento una nada, el hueco dejado por Miranda y que amenaza, como un embudo, con vaciar el mundo de significado y belleza.

Malditos sean quienes me arrebataron la vida, maldito sea el Akaísmo. Unos enemigos tan conocidos y desconocidos al mismo tiempo. Cualquier enciclopedia puede ofrecer información sobre ellos y, a la vez, no decir nada que signifique alguna cosa, dice una impasible revista:

"El Akaísmo es un sistema de creencias y disciplinas, originalmente propuesto como una filosofía moderna en 1972 por el inglés E.D. Porphirious, basándose en la filosofía de P. Vonnedick, y posteriormente, reinterpretado desde 1983 como una especie de «estilo de vida – religioso- aplicado».

También se la considera como una organización espiritual con gran objetivo económico, que ofrece cursos de mejoramiento personal y autoayuda a precios generalmente altos, el Akaísmo postula que sólo los ups (personas exitosas) pueden recibir el procesamiento necesario (cursos), por lo que sólo aquéllos con el dinero suficiente pueden acceder a los cursos de ayuda. A los daaps (personas no exitosas) que precisan hacer los cursos, al carecer del dinero necesario, se las invita a formar parte del personal logístico de la organización, donde se les entregan los cursos de manera gratuita a cambio de trabajo y la firma de un pacto de responsabilidades, indicando que si desean retirarse como parte del personal del Akaísmo, deberán pagar el valor de los cursos que siguieron de manera gratuita o serán expulsados de la organización. Ello genera sentimientos discordantes pues quieren dejar de trabajar para la organización pero no se atreven a abandonarla.

⁴ A veces una cita no es lo que parece. Aparenta ser una cita a Jacques Derrida, pero realmente lo es a Julio Cortázar, *Deshoras*, Diario para un Cuento, página 49. Alfaguara.

*Puesto que la Iglesia del Akaísmo ha mantenido una práctica de defender sus técnicas por medio de la legislación sobre derechos de autor y secretos comerciales, algunos críticos la llaman una organización comercial. A partir de los años ochenta la Iglesia Akaísta ha usado pleitos jurídicos para defenderse contra organizaciones y particulares que la denuncian. Esto ha creado una crítica de no estar en consonancia con la imagen de una religión. En Europa la organización es considerada una grupo criminal.*⁵

Una grieta casi imperceptible se retorció en la pared y el viento abrió súbitamente la ventana del frente. Si aquello era un presagio no pudo adivinar cuál era.

⁵ Magazin *Journal and Life*, Akaism and Persuation, página 22. Abril, 1968.

Segunda Parte



Cuando las Musas atacan y la Memoria se defiende

Conciencia fragmentada

"Somos la memoria que tenemos y la responsabilidad que asumimos, sin memoria no existimos y sin responsabilidad quizá no merezcamos existir."

José Saramago, Cuadernos de Lanzarote.

"El Espacio de la Ciencia-Ficción se ha convertido en un dialecto de nuestro tiempo. "

Doris Lessing

"La Ciencia-Ficción no es sólo un género literario, sino algo más: un estado de conciencia. "

René Rebetez

-Walter Benjamin está muerto y es culpa suya. Esto fue lo primero que Rollin' oyó con sus nuevos "oídos" mecánicos. En medio de una tenue estática, una voz angustiada con un fastidioso vibrato seguía quejándose de alguna desgracia desconocida.

-Esto es un acto de negligencia de la peor clase, debía recogerlo en la frontera entre Austria y Alemania, no lo hizo y ahora nunca podremos traerlo de vuelta.

Enfocó con sus "ojos" y la experiencia fue semejante a ajustar la señal de un viejo televisor. Con esfuerzo se concentró en quien hablaba y vio que se trataba de una criatura formada por un motor de lancha, una sombrilla y un ventilador de hotel en decadencia.

La criatura se dirigía a un ser que parecía una pequeña bombilla sostenida por un par de globos minúsculos. En ese instante se percató de que Rollin' se había despertado (¿activado?) y se volvió hacia él.

-Señor Piano de Cola y Cangrejo, bienvenido al laberinto P3I2S0N4, desea un poco de meta-néctar, o tal vez mec-ambrosía; debe haber sido extenuante para usted cambiar tan abruptamente de cuerpo

Rollin' se incorporó sobre sus ocho patas mecánicas con una agilidad que estaba más allá de las posibilidades de la carne y el hueso. La verdad era que de los tres cuerpos que le habían prometido este era el que menos le había seducido. Lo mecánico generalmente le repugnaba, le remitía a lo antinatural, a lo que está fuera del orden del universo.

Pero ahora que lo vivía, opinaba todo lo contrario, al menos por el momento. Sentía una energía, constante, no variable como la de sus cuerpos orgánicos. Sentía una extraña plenitud, como si pudiera hacer cualquier cosa, como si pudiera vivir para siempre. Su cuerpo exhibía un bello teclado de piano, nacarado y delicado, predispuesto al estallido musical. Se movió sobre el brillante piso con el temor de quien no domina completamente su nuevo cuerpo, pero a los pocos segundos se halló conforme con la mole de metal que contenía su mente. Una tibia caldera, como de pequeña locomotora, equilibraba de manera imposible sus facetas de piano y cangrejo.

¿Le gusta la carcasa que hemos construido para usted?, pensamos que representaría bien su postura frente a la técnica y la naturaleza,

averiguamos muy bien antes de acoplar y estandarizar sus componentes.

-¿Quién eres Sr. Motor-sombrilla-ventilador?

Soy su guía, su cordón de Ariadna, su faro por los espacios de su laberinto.

-¿Mi laberinto?

-¿Hay uno para cada cual, el suyo es tan complejo como usted lo necesita?

-Entonces podemos comenzar el viaje

-¿A dónde?

A la corte de la reina Mnemosyne, la veremos si sobrevive al viaje, claro está.

-¿Si...sobrevivo...?

-Ella se enteró que usted vendría y quiere verlo de cerca, lo más probable es que quiera devorarlo. Hasta ordenó destruir su cuerpo anterior para que no pudiera devolverse. Quédese quieto...

Motor-sombrilla-ventilador sorpresivamente produjo una motosierra circular y con un rápido giro amputó una de las patas mecánicas de Rollin'.

La pata cayó al piso rebotando dos veces.

-Ahora a correr Señor, lo más rápido que pueda. Debe llegar donde ella, derrotarla y obligarla a que lo envíe a su próximo cuerpo. Suena angustioso pero afróntelo como una oportunidad de cimentar su ética



Señor Piano de Cola y Cangrejo, cuerpo pareidólico

La pata amputada comenzó a experimentar cambios que la mente de Rollin' no podía procesar. El Sr. Motor-sombrilla-ventilador lo agarró una especie de tenaza y lo arrastró en su creciente carrera.

El vértigo de la velocidad lo inundó. Corrían por un largo corredor de techo alto. El piso era liso, suave y de un color rojo oscuro. Del techo se desprendía una luz azul de baja intensidad que permitía ver lo escasamente necesario.

El Sr. Motor-sombrilla-ventilador había producido seis ruedas pequeñas que le permitían deslizarse rápidamente, Rollin' usaba sus patas de cangrejo mecánico lo mejor que podía. Mientras avanzaban, el corredor iba convirtiéndose en un espacio abierto; más iluminado y a la vez, más inquietante. Salieron a especie de plaza de paredes translúcidas a través de las cuales se veían una red de delgados tubos por los que viajaba un líquido oscuro semejante al petróleo. Si Rollin' hubiera podido ver este escenario desde una posición elevada se habría dado cuenta que esta plaza tenía la forma inconfundible de una nariz humana.

Salieron de allí y tomaron otro corredor, este un poco más iluminado y menos claustrofóbico. Mientras corría, las patas de Rollin' empujaron un objeto que reposaba en el piso. El pequeño objeto, al parecer un collage compuesto de metal, salió volando contra la pared y a Rollin' le pareció, por un segundo, que era un perrito de plástico que tenía cuando era niño, pero formado por múltiples tornillos de tono acerado.

Llegaron a un salón de forma redonda en cuyas paredes se encontraban una docena de nichos. En cada uno había una figura construida que aludía a un recuerdo casi olvidado de Rollin'.

En un nicho descansaba un retrato de su madre armado con lo que parecía pedazos de vidrio y bombillos triturados. En otro estaba el laúd de su padre formado por llaves oxidadas. Y una tosca, pero expresiva, estatua de su primera mascota, Dorca la abeja tricéfala; en pistones, engranajes y tuercas que ya no correspondían la tecnología actual.

Allí también estaba su escuela, su primera novia, la medalla de un concurso de natación, el libro con el que aprendió a leer, su primer micro-jet, su plato favorito, un juego de cartas, una reproducción del Guernica de Picasso, una copa de vino caliente, un telescopio y un lanza garfio magnético. Todo construido en materiales acordes a este entorno mecánico, artificioso y extrañamente ciborgizado.

Rollin' estaba mirando extasiado esta exposición de memorias cuando sintió que algo o alguien se acercaba con unos pasos pesados que presagiaban malas intenciones y desenlaces trágicos.

Volvieron a correr y Rollin' alcanzó a ver con el "rabillo del ojo" que su perseguidor era idéntico a sí mismo –o al menos al sí mismo que era actualmente-. Un sublime piano de cola, rugiente sobre sus patas de férreo cangrejo, que entró furioso a la sala, escupiendo bocanadas de fuego por su caldera abierta.

Aunque llevaban una velocidad considerable, la criatura que los seguía estaba a punto de alcanzarlos con unas tenazas curvas que enrojecían de calor. Pasaron por debajo de unos rítmicos pulmones de bronce y se extasiaron, lo que les permitía su huida, ante el ritmo de un corazón, al cual oían pero no podían ver.

El enemigo se subía por las paredes, caminaba sobre el techo y alargaba hacia ellos unos apéndices con los que buscaba destrozarlos. A Rollin' le intrigaba este demoníaco *doppelgänger* en su inminencia y abrupción. Dedujo que este se desarrolló de su pata perdida y también, que su caldera hirviente era más que un adorno intimidante.

Una bocanada de fuego, que casi le alcanzó, le dio la razón. Aceleraron aún más su carrera y llegaron a unas escaleras grisáceas que subían en zig-zag hacia un nivel superior. Rollin' subió sin dificultad, pero las ruedas del Sr. Motor-sombrilla-ventilador tropezaron con el primer escalón y se doblaron hacia un lado, haciéndole perder el equilibrio.

Esto fue suficiente para ponerlo al alcance de las llamas del teclado infernal que les seguía, y todo terminó para él con un resplandor calorífico y la triste visión del metal derretido sobre los escalones.

Rollin' zigzagueó sobre las escaleras, saltando más que corriendo, y poco a poco fue poniendo distancia entre él y su némesis. El nivel al que llegó era aún más amplio que los que había atravesado. En la pared había un mapa del laberinto con cada una de sus edificios, sus conectores, escaleras, puentes, plazas, parques y palacios; y sintió que era una arquitectura grotesca, decadente y abominable. Nada tenía sentido alguno, era un sitio para almas perdidas que no conocen la esperanza. Oyó a su perseguidor repuntar y se movió hacia una luz verdosa que fulguraba al fondo del salón.

Atravesó el umbral y encontró que este nuevo espacio era un puente inmenso que conectaba un edificio con otro, tenía un estilo barroco y estaba adornado con doce faroles de luz verde, seis a cada lado. El piso tembló levemente, obligando a Rollin' a mirar hacia abajo. Para su sorpresa, observó que el puente era sostenido en la espalda de una criatura gigantesca semejante a un elefante. El movimiento sobre el puente importunó a la criatura la cual comenzó lentamente a moverse hacia el lado izquierdo, alejando el puente de los dos edificios. Rollin' midió la distancia que le separaba del otro edificio- al menos veinte metros- y usando toda su voluntad y deseo de supervivencia avanzó a toda carrera hacia el otro edificio. Tras él venía de nuevo la criatura enfermiza que le había estado siguiendo. La criatura gigantesca apartó el puente definitivamente y Rollin' saltó del puente hacia el umbral, por un momento estuvo suspendido en el aire, sin pensar en nada, sin ser nadie y finalmente alcanzó el edificio, golpeando levemente el umbral, pero logrando entrar al edificio.

Su antagonista vio desesperado como cada vez se alejaba más de su objetivo y en un último esfuerzo saltó a una cabina de control ubicada sobre la cabeza de la criatura y empezó a apretar botones y palancas lo que no hizo más que enfurecer al portador del puente, el cual alargó su trompa, tomó al enemigo y lo llevó de la cabina a su boca para devorarlo de un golpe.

Rollin' sintió alivio de verse libre de su perseguidor, dio primero un vistazo al esperpento que se alejaba, luego a un cielo purpúreo que se sincronizaba con su tribulación; soltó un chorro de humo semejante a un suspiro y penetró en el edificio con paso firme.

Adentro el sol lo esperaba. Mnemosyne brillaba con un esplendor que era atemorizante y encantador al mismo tiempo. De su luz impecable se desprendieron nueve tentáculos cada uno terminado en un rostro femenino esculpido en metal de manera exquisita. Cada uno de ellos se presentó con una voz fría y mecánica que destruyó la ilusión de Rollin' de interactuar con una elevada forma humana de conocimiento.

- Calíope -dijo un rostro impávido- erudición en mitología y narraciones heroicas de la falsedad
- Clío, erudición en cronología y narraciones heroicas de la verdad

- Erato, erudición en erotología y canciones propias de la sensualidad
- Euterpe, erudición en diseño sonoro y armonías propias del ánimo
- Melpómene. Erudición en simulacro y dramatizaciones de hechos trágicos
- Polimnia, erudición en diseño vocal y armonías propias del colectivo
- Talía, erudición en simulacro y dramatizaciones de hechos bufonescos
- Terpsícore, erudición en movimiento corporal dinámico y sincronías propias del ánimo
- Urania, erudición en astronomía y narraciones geográficas de la verdad

Cada una de ellas era un inmenso banco de datos. Todo lo que se había hecho, pensado y sentido; por todo tipo de seres, estaba allí, convertido en datos digitales. El Hombre Piano de Cola y Cangrejo miró consternado a su alrededor. Estas máquinas eran el epítome de la frialdad y sin embargo eran los dispositivos que permitían la existencia de la memoria. ¿Acaso solo los seres artificiales eran los únicos que todavía sabían recordar?, ¿Era esta innaturaleza la solución que perpetuaba la vida en el universo? ¿No era el mismo una máquina en estos momentos, hecho que había disfrutado inmensamente antes de sentir la indiferencia de aquello que es pasado presente y futuro al mismo tiempo?

Por un momento Rollin' vislumbró los tentáculos de Mnemosyne extendiéndose a todo tiempo y espacio, trascendiendo lo humano y lo no humano, construyendo culturas enteras que habían soñado con dominarla, cuando era ella la que los esclavizaba, la reina absoluta de un caos que simulaba ser cosmos. Pronto esa luz rodeada de tentáculos se oscureció y habló con una voz femenina -que realmente era la superposición de varias voces- como la que debieron tener las gorgonas:

- Mi naturaleza es la verdad. Mi voz será eterna, todos vivirán eternamente, pero a través de mí. No tolero tu incertidumbre, es una amenaza a la verdad que soy. Prepárenlo para su digitalización e inclusión en las bases de datos

Rollin' se petrificó ante la mirada insidiosa de las musas y aunque trató de moverse para escapar, no pudo. Las musas estiraron sus largos cuellos y detuvieron sus rostros ante él, exhibiendo unos largos colmillos con los que iban a absorber su esencia para almacenarla por los siglos de los siglos en el cerebro metálico de Mnemosyne.

- Mi naturaleza es la verdad, yo perpetuó, tu aniquilas; si no eres codificado inmediatamente, dejaremos de existir, todos y cada uno...

Sabía que pronto se le ocurriría una manera de escapar. Rikk Rollin' siempre escapa del peligro; Rollin' el salvador del Emperador Triple de los Ultrabalcanes, Asesino de los Siete Demonios de Macraflesh, Triunfador de la Batalla de Neotrafalgar.

Cuando murió Rollin' todavía estaba pensando en cómo escapar, nunca alcanzó a dilucidar como su viaje M.P. había terminado siendo la trampa que le atrapó definitivamente. Debió recordar que todo laberinto tiene muchas entradas y ninguna salida. Mientras se fusionaba con Mnemosyne aprendió a amarla, sintió profundamente el placer de la inmutabilidad, ya no había miedo, solo la certeza de su eternidad. Mañana sería el primero de incontables mañanas y cada día armaría una carcasa diferente, sería un avión con algo de tractor y de motocicleta, luego un portaaviones anfibio y otro día un cohete con patas de oso, las prótesis serían infinitas. Pondría su mente dentro de una farola y de noche se escabulliría de ella para jugar con las motas de polvo que flotarían ante su aparato de navegación.

-Rollin' Rikk está muerto y es culpa de su delirio corporal.



La terapia propuesta por los Akaístas era una especie de metempsicosis mezclada con filosofía teúrgica, el M.P. que busca purificar la mente las personas induciendo a un estado extra-corporal en el que se hacen visibles manifestaciones psíquicas (proyecciones) de aflicciones y pretensiones que una vez identificadas pueden ser erradicadas, lográndose, cuando la mente regresa al cuerpo, una sensación de plenitud y catarsis. Buscó un viejo libro que no leía desde la universidad, en donde recordaba alguna alusión a la palabra teúrgia. Después de diez minutos de búsqueda lo encontró y lo abrió. Una ligera nube de polvo se alzó de las páginas del *Unaussprechlichen Kulten* de 1888, mientras traducía del alemán.

TEÚRGIA es la creencia en la posibilidad de que los dioses o demonios influyan sobre los fenómenos naturales, así como el conjunto de prácticas destinadas a hacer que tal influencia se ejerza en sentido favorable para el hombre que la requiera. El primero que fue descrito como teúrgo, fue un tal Juliano, del tiempo de Marco Aurelio. A su entender, la teúrgia se distinguía de la teología, por cuanto mientras ésta habla de Dios aquélla actúa sobre los dioses. Durante un tiempo se atribuyeron a Juliano los *Oráculos caldeos* comentados por Proclo, pero en la actualidad se considera que se limitó a poner en hexámetros ciertas "revelaciones" transmitidas por medio de algún visionario. Tal idea es confirmada por las manifestaciones de Psello. Según indica E. R. Dodds, las prácticas teúrgicas —coincidentes en gran parte con las prácticas mágicas— consistían en dos operaciones: por un lado, la magia que dependía exclusivamente del uso de "símbolos"; por el otro, la que implicaba el uso de un "médium". La primera era llamada *Xerixii*, y consistía principalmente en la "animación" de estatuas (fabricadas especialmente) para obtener de ellas oráculos. La segunda se basaba en la supuesta "presencia" o "encarnación" temporal de un dios en el hombre. Por eso, según Dodds, la primera está relacionada

con el uso de talismanes, y aun puede tener conexión con muchas prácticas alquimistas medievales, mientras que la segunda ofrece conexiones con el espiritismo.

Desde el punto de vista filosófico nos interesa el hecho de que la teúrgia fue defendida y divulgada por algunos neoplatónicos. El propio vocablo fue difundido por Porfirio en su *Filosofía de los oráculos*, Porfirio explicaba las prácticas teúrgicas para el uso de los sacerdotes de los misterios paganos. Sin embargo, la adhesión de Porfirio a la teúrgia tuvo lugar sólo antes de su encuentro con Plotino, el cual desconfiaba de tales prácticas, como se ve en su tratado *Contra los gnósticos*, si bien afirmaba a la vez la "simpatía" universal de todos los entes, base intelectual de la teúrgia. Según J. Bidez, tomando el vocablo 'filosofía' en un sentido especial y muy característico, "Porfirio desarrolla la teoría de las prácticas religiosas propias para asegurar la salud del alma, y entre tales prácticas coloca en primer plano las supersticiones más atrasadas y los ritos más extraordinarios de los cultos del Oriente". Proclo consideró la teúrgia como "un poder más elevado que toda sabiduría humana". En cuanto a Jámblico, redactó un comentario a los *Oráculos caldeos* y un tratado *de mysteriis*. La teúrgia alcanzó

un cierto predicamento durante la época de Juliano el Apóstata, quien favoreció, entre otros, al teúrgo y mago Máximo. Sin embargo, parece que los últimos neoplatónicos rechazaron la teúrgia, probablemente a causa de su "degeneración" y por haberse convertido en monopolio de toda clase de "falsarios"; por ejemplo, un discípulo de Jámblico previno contra Máximo al Emperador Juliano.

Los filósofos defensores de la teúrgia insistían en la diferencia entre teúrgia y magia. Como indica Franz Cumont (*Lux Perpetua*, 1949, pág. 362), pensaban que podían hacer los *mismos* milagros que los magos, pero mediante prácticas piadosas.

Tal distinción entre teúrgia y magia no era aceptada por los autores cristianos, los cuales consideraban ambas como formas de las mismas prácticas.

La teúrgia y la magia en estos y otros autores renacentistas estaban estrechamente relacionadas con las creencias en las influencias astrales. Un ejemplo lo tenemos en Marsilio Ficino, que trata extensamente de las influencias astrales y del modo como estas influencias repercuten "teúrgicamente", en el libro III de su obra *De Triplici Vita* (1489).

Al parecer la doctrina de Vonnedick tenía un cierto fundamento histórico e incluso ritual. En las páginas siguientes se hablaba de técnicas que incluían el sonido de campanas, agua y electricidad con los cuales se induce la separación de la mente y el cuerpo. Durante el reinado de Amenhotep I, en Egipto, las clepsidras fueron usadas para lograr experiencias metafísicas en las cuales un espíritu salía de un cuerpo momificado para dar a conocer misterios indescriptibles.



Instrumento electrónico usado por los Akaístas para entrar en trance metempsicótico.⁶

⁶ Un M.P. es un dispositivo electrónico utilizado durante los análisis físicos y metafísicos de la Iglesia Akaísta. El dispositivo es una variación de un puente de Wheatstone, que mide la resistencia eléctrica y la conductividad de la piel. Esto se conoce formalmente como el electrómetro Vonnedick, del fundador de la Iglesia, Philip Vonnedick. Como la mayoría de los conceptos asociados al akaísmo el M.P. y su uso son considerados por las comunidades científicas y médicas como pseudociencia. El dispositivo en sí es esencialmente un ohmímetro modificado.

La Iglesia del akaísmo restringe el uso del M.P. para los akaístas entrenados, tratándolo como "un artefacto religioso utilizado para medir el estado de las características eléctricas del 'campo estático' que rodea al cuerpo". El medidor solo puede ser utilizado por un akaísta entrenado y se afirma que refleja o indica si una persona ha sido relevada del impedimento espiritual de las experiencias pasadas. Los funcionarios dentro de la akaísmo afirman que el E-Metro está diseñado para ser utilizado sólo en la Iglesia en sesiones de sanación y en sí mismo no es un dispositivo médico o curativo. Los M.P. utilizados por la Iglesia Akaísta son

Las cualidades del rito variaban, pero siempre se lograba un efecto siniestro, el cuerpo era habitado por alguien que no debería estar allí. Pensó el interés de Vonnedick por las ciudades metafísicas y su relación con los cuerpos que la componen. Pensó en los rituales que cohesionaban una cosa con la otra y evocó historias en las cuales el rito, era usado como factor determinante de unificación de la ciudad.

Según una entrevista que leí y otros documentos que vi, existe la idea de que Vonnedick es un sabio, o mejor, un iluminado que vio cosas que los demás no podían ver. En palabras del propio autor, sus cuentos y novelas giran en torno al “cuerpo y a la multiplicación de cuerpos llamado ciudad”. De esta manera *Los Tres Cuerpos de Rollin' Rikk* es la quinta esencia de su obra; porque aparecen todas las convenciones, personajes, situaciones y escenarios, que persisten en sus textos. Hagamos un breve desglose de estas convenciones.

1. Los personajes de Vonnedick, son por lo general jóvenes que buscan trascender. Las historias suelen abarcar grandes periodos de tiempo y a veces hasta la vida completa del personaje.
2. Los personajes empiezan con un conflicto externo, enfrentando a un grupo de adversarios, superior en número y recursos; y luego, pasan a un conflicto interno, en donde se enfrentan a sí mismos, sus confusiones, sus miedos y limitaciones físicas. La resolución del conflicto interno automáticamente resuelve el conflicto externo.
3. Una historia de Vonnedick siempre tiene tres escenarios, un escenario utópico, uno distópico y uno utópico falso.

Relacionando estos tres conceptos se encuentra que el único texto que tiene todos los elementos anteriores presentes es *Los Tres Cuerpos de Rollin' Rikk* Igualmente es la única novela centrada por completo en el tema de la corporalidad. La corporalidad como viaje del principio al final de la vida (el ciclo de vida de Rikk está representado por sus cuerpos),

fabricados por los akaístas en sus instalaciones de la Base Gold. (Tomado del libro *Aversiones Religiosas* por el Padre Rolando Gutiérrez).

La corporalidad como relación del conflicto interno y externo del personaje principal, y corporalidad ligada a unos escenarios específicos.

Esta última parte es especialmente significativa, pues la supervivencia y aceptación social de Rikk están ligadas a los diferentes cuerpos que posee. Cada físico corresponde a un terreno diferente y cada cuerpo está diseñado genéticamente para percibir y experimentar las cosas de un lugar determinado. Desde la gravedad, hasta el tiempo, cada uno es una obra maestra que permite que la mente de Rikk haga contacto con su entorno y pueda comunicarse. Como Vonnedick dice que la ciudad es una multiplicación de cuerpos se dilucidaría que estos son no solamente condiciones de supervivencia y comunicación si no también condiciones físicas y metafísicas para hacer parte de la ciudad. En pocas obras, como la Vonnedick, se ha encontrado una aceptación más clara del hombre como demiurgo, como creador de sí mismo a través la creación de su entorno. Bien lo expone Giuseppe Zarone en *Metafísica de la Ciudad*, según los esquemas clásicos de la filosofía, los tres presupuestos de toda experiencia posible son el hombre, como espíritu, consciencia, logos o alma; el mundo, en cuanto a cosmos, naturaleza, universo físico; y Dios (o los dioses), como principio absoluto, comienzo y fin de todas las cosas; pero después de los giros post-kantianos -como la hermenéutica filosófica y la fenomenología-, es difícil mantener la identidad originaria del hombre y el mundo; y dado esto, la metafísica de la ciudad plantea otra relación sensible: a la ciudad, a ese ente, como presupuesto de la vida y del logos, como estructura anatómica de la arquitectura del ser del hombre y el horizonte universal y de sentido de todo lo aquello que hombre ha producido, produce y producirá; o sea la condición principal para que el hombre pueda manifestarse como lo que es, arquitecto de su habitar en tanto proyectista de su meramente posible; ciudad metafísica en contraposición al núcleo misterioso de donde emerge lo no creado por el hombre. Dice Giuseppe Zarone:

*Por lo tanto, ya no más hombre-mundo-Dios(es), sino solo la ciudad y los dioses, o más bien, la ciudad del hombre y la ciudad de dios, a la manera de San Agustín: estos son los principios (archai) capaces de redefinir el horizonte clásico de la filosofía primera (prote philophia) y de sus problemas fundamentales, repitiéndolos.*⁷

⁷ Giuseppe Zarone. *Metafísica de la ciudad: encanto utópico y desencanto metropolitano*. Página 88 Editorial Pre-Textos. 1988.

Las ciudades utópicas de Vonnedick son como selvas en constante explosión de vida, con sujetos que viven en armonía en espacios aparentemente inarmónicos. Sus mitos de fundación son oscuros y probablemente inexistentes, y la verdad, no los necesitan son las ciudades que siempre han estado ahí, no solo son las ciudades del futuro, sino las de la eternidad, las de los dioses.

Entonces, ¿cómo son las ciudades del hombre en Vonnedick? Son ciudades conformistas, tal vez sumisas, mantenidas en constante estado de sitio por los medios de comunicación, donde hay personas "felices", a pesar de vivir en estados altamente policivos. Con frecuencia, en las obras de Vonnedick, se muestra la prosperidad en la que viven los sujetos, pero inmediatamente se insinúa que están afectados por una vigilancia continua, satelital o humana; sus ciudades humanas son ciudades panóptico de las cuales no es descabellado que un joven Rikk quiera escapar de la ciudad del hombre a la ciudad de los dioses. Para entender estas facetas de ciudad, habría que entrar en el plano del lenguaje simbólico.

René Guénon habla en *Símbolos Fundamentales de la Ciencia Sagrada*, de una necesidad innata en el ser humano de dar sentido y orden al mundo a través del lenguaje y por ende de símbolos religiosos. La cueva, la montaña y el laberinto son símbolos religiosos fuertemente relacionados entre sí. La cueva simboliza el núcleo de la creación, el alfa y el omega, el punto en el que conviven el misterio y la conciencia; la montaña y el laberinto son las vías predestinadas para alcanzar la cueva. Guénon explica la montaña en la antigüedad como un elemento reconocido y divulgado por los sacerdotes como puente vertical que une la tierra con el cielo. La montaña posibilita el ascenso a la trascendencia, el alcance de las grandes metas y la posibilidad del hombre de equipararse con los dioses. Específicamente, en el hinduismo se indica que el universo tiene tres niveles, el nivel más bajo es el mundo de los muertos (inframundo), encima de este está el nivel de los hombres (mundo) y encima de estos dos el nivel de los dioses (supramundo). La montaña es un objeto importante dentro del contexto del mundo, pues funciona como escalón para alcanzar el supramundo –y disfrutar de las virtudes de los dioses– y a la vez es una represa que impide que los muertos, escapando de su inframundo de dolor, puedan invadir el

mundo, el espacio de los hombres. La montaña aparece en el mundo bajo muchas formas. Es también la torre, como la de Babel o la del tarot; es la pirámide de los precolombinos y los egipcios, es el templo de donde se extienden las ciudades, la escalera al cielo de Jacob, la columna de Simeón el estilita y hasta, en un giro moderno, las plataformas de lanzamiento de cohetes y los rascacielos de la modernidad.

Sin embargo, desde la pintura ritual, se evidenció el traslado de la cima de esta montaña, como lugar simbólico de plenitud, al interior de la montaña misma. Este centro es la cueva y esta pasa a ser el lugar sagrado, donde viven los dioses y donde ocurre lo divino. La cueva es el más poderoso de todos estos símbolos y su poder evocativo se remonta a los albores de la humanidad. La cueva es un lugar subterráneo en donde el poder transformador de la naturaleza se manifiesta en toda su grandeza. Tanto es su poder que marca el ciclo de vida del hombre; o sea el hombre se "forma" en una cueva, que el vientre de la madre y termina en otra cueva que es el ataúd que ponen en un hueco en la tierra. La cueva es entonces uno de los máximos símbolos de transformación, es el paso del no existir al existir y del existir al no existir, es el conductor de las mutaciones de las que habla el I-Ching, mutaciones constantes y que afectan al mundo y a todos los objetos que pertenecen a él. La cueva es también un intento de abarcar el mundo, el universo. Por eso en sus paredes se trata de registrar todas las cosas que conforman el universo; entonces, principalmente la cueva es un contenedor, pero un contenedor de vida, el corazón, el núcleo de universo donde fluyen los elementos vitales, impermanentes y mutables. Los alquimistas también entendieron la cueva como el huevo filosófico de donde la vida explota de adentro hacia afuera, y de afuera hacia adentro en una doble relación misteriosa, donde es un objeto que es centro de universo, pero también, al mismo tiempo, es el objeto que lo contiene. De nuevo Zarone:

Mircea Eliade, más o menos seguido de otros estudiosos como Wheatley, Mumford, Norberg Schulz, etcétera, ha mostrado cómo en las culturas religiosas arcaicas el origen del habitar se representa como evento cósmico y existencial a un tiempo. Presupuesto religioso de su constitución espacial, el Axis Mundi, representa de hecho la columna universal que reúne tierra y cielo, asegurando la continuidad de la comunicación entre mortales y divinos. Desde la centralidad del eje, todo edificar se subordina a un simbolismo ritual, simbolismo que delimita una totalidad espacial y la re-liga con la totalidad cósmica, individualizándola finalmente con el lugar protegido. A través de la raíz hundida en el omphalos de la tierra la Urbs se convierte en mundus. La morada no es desde luego "un objeto, una "máquina de habitar", es el universo que el hombre se construye imitando la creación ejemplar divina, la cosmogonía" Escribe Eliade.

*Que todo centro del hábitat, por otra parte, se entienda a sí mismo como centro del mundo, multiplicando a este último, no constituye una seria dificultad para el pensamiento religioso, justo porque el sentido sagrado del espacio se refiere a la existencia humana en su dimensión cósmica, y no a la extensión geométrica.*⁸

La cueva es también el ámbito del ingenio en su manifestación más pura y de ella se derivan todas las ideas de contención que ha desarrollado el arte; las casas, los sarcófagos y las cajas, las lámparas, las chimeneas y los hornos. El poder transformador de la cueva reinterpretado por el arte como cajas que transforman una cosa en otra cosa. Incluso los vehículos son cajas de metal y en su interior se opera un cambio en las personas, de no poder hacer algo, a poder hacerlo. No es lo mismo una cueva transparente que una cueva opaca. La transparente permite conocer; más, tal vez, no hacer contacto con lo que contiene; la cueva opaca estará vestida de misterio, conteniendo lo que, es posible, que nunca lleguemos a conocer.

El laberinto comparte la cualidad subterránea de la cueva. Primero el laberinto fue un instrumento de iniciación, un camino de aprendizaje que desembocaba en la cueva. En cada uno de los rincones del laberinto había un detalle, una doctrina, un saber que preparaba a los iniciados para lo que encontrarían al final en la cueva; o sea el laberinto permite viajar de afuera hacia adentro y la transición del no saber al saber, siendo un pasaje a la función transformadora de la cueva. Más tarde el laberinto fue tergiversado y reducido a un sistema de seguridad arquitectónico que impedía que personas ajenas llegaran una cámara (la cueva) donde estaba contenido un tesoro o un objeto místico. Con el laberinto entonces ya no se busca orientar, sino confundir, ya no se busca celebrar la vida, sino la muerte con inesperadas trampas ocultas. Desde entonces la figura del monstruo ha sido inseparable del laberinto. Este monstruo es una metáfora de la muerte repentina que acecha en el laberinto. No es de extrañar que el cristianismo hubiera transformado al minotauro en satanás y al laberinto en el infierno, en una búsqueda maniqueísta de asociar el mal con el caos del laberinto y el bien con el cosmos de la montaña. Esta contraposición tiene su origen en la necesidad de preponderar propagandísticamente la cantidad de

⁸ Giuseppe Zarone. *Metafísica de la ciudad: encanto utópico y desencanto metropolitano*. Página 90. Editorial Pre-Textos. 1988.

montañas que aparecen en los textos monoteístas sobre el valor que los paganos atribuían al laberinto como sitio de iniciación al conocimiento.

Pero el laberinto es también juego. El laberinto juega con una idea de libertad, muy bella, que es la de perderse y nunca volver a ser encontrado. El escape es una de las fantasías más usuales en la postmodernidad porque se opone a las responsabilidades que los sujetos tienen como ciudadanos útiles. El escape que concede el laberinto cumple una función catártica y constitutiva que solo un espacio que ha pasado de místico a tenebroso y de tenebroso a recreativo, puede otorgar. Los ingleses del siglo XIX son pioneros en la construcción de laberintos de placer, podados en los jardines de sus mansiones.

Si la modernidad soñaba una ciudad múnada, en la post-modernidad, prevalece una conciencia de lo caótico, el laberinto ha sido reevaluado como una perspectiva de la ciudad y como una cualidad de la naturaleza del hombre y de su comunidad. Toda ciudad empieza con la ilusión de ser unidad, montaña orden, cosmos y después de un tiempo inexorablemente se convierte en laberinto y caos, porque esta es la tendencia de todos los objetos de la naturaleza humana y de la naturaleza en general -así las instituciones políticas y científicas intenten negarlo- una tendencia a crecer y multiplicarse sin orden, que no le quita a la ciudad la posibilidad de ser un dispositivo de convivencia y comunicación. Entonces, es un problema de perspectiva; a veces la ciudad va a percibirse como cosmos (montaña), y a veces como caos (laberinto), pero lo que es seguro es que siempre va a ser un espacio de transformación (cueva) que propicia el fluir de la vida.

Tercera Parte



El Horno de Makhefal, una caja semejante a un Dragón

Certeza subterránea

Una caja pequeñita,
blanquita como la cal,
todos la saben abrir,
nadie la sabe cerrar.

Antigua Adivinanza.

En un universo paralelo toda esta historia ha tenido un desenlace diferente. Si Rikk Rollson hubiera sobrevivido a su viaje al laberinto, esto es lo que hubiera pasado.

Rollin' se petrificó ante la mirada insidiosa de las musas y aunque trató de moverse para escapar, no pudo. Las musas estiraron sus largos cuellos y detuvieron sus rostros ante él, exhibiendo unos largos colmillos con los que iban a absorber su esencia para almacenarla por los siglos de los siglos en el cerebro metálico de Mnemosyne.

Sabía que pronto se le ocurriría una manera de escapar. Rikk Rollin' siempre escapa del peligro; Rollin' el salvador del Emperador Triple de los Ultrabalcanes, Asesino de los Siete Demonios de Macraflesh, Triunfador de la Batalla de Neotrafalgar.

Entonces vino la inspiración. Si las musas querían una mente, él se negaría a dárselas. Recordó el entrenamiento mental con el Swami Akbananda Rehvernaya. Cerró los ojos se concentró y comenzó a vaciar su mente. Primero pensó en una superficie blanca y pronto no hubo más en él que esa superficie simple y desprovista de detalles; luego pensó en la nada, la asimiló y ella a él; y desapareció toda simpleza, simplemente en su mente solo había nada.

Las musas lo escanearon demostrando algo semejante a la preocupación. Cuando estuvieron seguras de que en la cabeza de Rollin' no existía ninguna información valorable, se replegaron a su núcleo y desaparecieron para acechar a otras víctimas en otros tiempos y otros espacios.

Las horas pasaron y el cuerpo metálico de Rollin' permanecía inmóvil sobre una plancha de metal; casi desactivado, con signos bajos propios de una catatonía auto inducida. Cuando comenzó a salir del trance, el laberinto era un espejismo menguante. Las pequeñas luces del mundo ciborgizado estaban apagándose y las paredes biomecánicas respiraban más lentamente. Se puso de pie con precaución –con toda la precaución que permite un cuerpo mecánico de piano– y miró a su alrededor. Las Musas partieron sin dejar rastro y el alivio de haber sobrevivido a su abrazo inesperado se imponía sobre su cauteloso optimismo. Un ligero temblor agitó su intrincado cuerpo anunciando que su mente sería extraída abruptamente hacia otro destino corporal.

Cuando su mente se alzó, abandonando su materia mecánica, dio una vuelta ligera volando entre las columnas torcidas que no sostenían nada, se elevó alejándose de los puentes bifurcados y las plazas que carecían de vías de acceso. Voló hacia un túnel vertical por el que se colaba una fuerte luz y cuando lo atravesó, miró hacia abajo con la curiosidad de quien quiere ver un laberinto en toda su extensión, solo para ver con sorpresa que su mente ingrávida había salido por la boca de su propio cuerpo humano.

Su forma original no había cambiado. Estaba en perfecto estado de estasis dentro de un cilindro sostenido de forma vertical, a su lado el Doctor Pitecus manipulaba los controles de ese contenedor. Pero no era su cuerpo humano, no podría serlo, era solo una simulación impecable elaborada para fingir su laberinto. Al fondo se veía un cilindro más grande en el que descansaba una inmensa criatura arbóreo-humanoide. El Doctor Pitecus habló sin dirigir su mirada a ningún punto en específico.

-Voy a introducir tu esencia en esta esfera. Tengo que hacerlo porque esta forma humana es virtual, es solo una proyección de tu mente y la forma arbórea que te tenía preparada se estropeó. El doctor tomó un artefacto semejante a un bolígrafo, escaneó el cuarto y luego señaló, con el mismo, la esfera. Rikk se sintió halado suavemente al interior cristalino del aparato contenedor

A través de la esfera todo se veía como si fuera el primer día de la creación. Los colores estaban cubiertos de una vitalidad sobrecogedora con la que por un momento fue difícil lidiar. El azul, el verde y el violeta; eran de un magnetismo ineludible que embriagaba en su belleza y exuberancia. El rojo, el naranja y el amarillo; era mejor evitarlos, al menos por ahora, porque su impacto en los sentidos era casi doloroso, bordeando una sensación que oscilaba entre lo agradable y lo desagradable. Los sonidos, en cambio, no eran claramente melódicos, anclados en una dimensión poética que era emotiva sin desbordarse. ¿Cómo sería intentar probar o tocar algo en su actual circunstancia?, ¿sería una pérdida de tiempo? ¿O una experiencia vedada que lo transformaría más allá de toda redención?



Hermafrodita Ciego, cuerpo paramnésico

Cada vez más le parecía, que estar fuera del cuerpo era tan placentero como estar en él. ¿Pero será cierto que son nuestros?; porque desde que había comenzado a saltar de un cuerpo a otro, había empezado a

sentir que cada uno tendía a apoderarse de su conciencia. Cada vez recordaba menos de su vida como el ranger Rikk Rollson y pareciera que la naturaleza impredecible de sus cuerpos conspirara para adueñarse de su vida.

Volvió a recordar el rostro patético ante el espejo. Cargado de culpa, agobiado por el tiempo, negado a las posibilidades más soberbias. En Ekutronia habían erigido una estatua en su honor. En ella Rollin' volaba impulsado por sus cohetes mientras sostenía una pistola desintegradora que apuntaba a un enemigo desconocido. La aleta de su casco se alzaba más imponente que la corona de un rey. Su cuerpo humano se convirtió en una parodia de la estatua, ya no había identificación con esa carne, el ideal heroico de su voluntad, había sido traicionado por la volubilidad de su cuerpo. Adiós traidor, adiós estación de paso. Se sintió avergonzado, ya no le importaba Pitecus y sus conflictos, quería que lo inyectaran en un cuerpo arbóreo de hermafrodita ciego. Quería experimentar el yo cuántico propio de esa forma, estar en todas partes, vivir cada momento sin pasado, presente o futuro, ser la conciencia que no sabe, sino que es el saber; estar fuera de la identidad y el pensamiento porque se es toda identidad y todo pensamiento, la memoria pura.

Pitecus manipuló con sus brazos de madera unos botoncillos y la esfera se aclaró. Mirar a través de la esfera cristalina le daba una perspectiva única, ligeramente despectiva del tener la conciencia amarrada a un manojo de carne y huesos, cuya decadencia era palpable al minuto. La debilidad de su cuerpo humano, la confusión sinestésica de su cuerpo kit-kat y la dificultad pareidólica de su cuerpo mecánico para diferenciarse del entorno, afirmaban las virtudes seductoras de las posibilidades paramnésicas de su cuerpo vegetal.

El Doctor Pitecus no había cambiado en nada era un pequeño arbusto de aspecto humaniforme, lo cual se manifestaba en su cabello verde y su piel color madera. Llevaba los implantes visuales amarillos que permiten ver a los de su especie y un típico delantal negro de científico. De su cinturón colgaban las llaves del Horno de Makhefal, el laboratorio experimental más grande de la galaxia.

Pitecus tomó la esfera y se dirigió hacia una esquina del salón que ocupaban. Esto es lo que quería que vieras... sé que has viajado mucho y tal vez tú me puedas ayudar a explorar este asunto.

Frente a ellos había un rincón en que convergían dos paredes. Una pequeña grieta, de 12 cms aproximadamente, se abrió en una de las paredes y por ella se escapaba una luz púrpura muy pálida y fría.

Rollin' lo reconoció de inmediato. Es un túnel recóndito, dijo sorprendido, un portal a otro universo.

-Estás parcialmente en lo correcto, amigo humano, este punto es un túnel oscuro, pero también creo que es un nexus universalis, la cueva de las antiguas historias, el punto que contiene todos los puntos del universo y que es un portal a todos los universos

La sorpresa de Rollin' se manifestó en un leve parpadeo de la esfera lumínica - ¿cómo lo sabes?, ¿usaste un medidor de masa cósmica?

-Usé mis ojos Rollin', mis lentes ambarinos, cuando me acerqué a la grieta por entre sus pequeñas paredes vi universos enteros, millones de culturas cada uno con su propia sensibilidad, sus propios lenguajes, sus maravillas y mezquindades, todo allí, completo, en un solo sitio. Porque pasó esto, no lo sé. En este laboratorio suceden muchas cosas, algunas de las cuales no me enorgullezco. Alguna de ellas debe haber detonado este fenómeno

-Enviemos una sonda, dijo Rollin', la sonda puede coser la grieta y cerrarla para que nadie pueda usarla. Cualquiera cosa puede salir de allí

-Quisiera ver más antes de cerrarlo...

-No Pitecus, dijo Rollin' desde su cristal flotante, ahora veo porque las musas intentaron matarme, Phar también me advirtió, es probable que esto lleve a un desastre... no sé qué presagios recibieron, pero lo que haremos, será cerrar esta grieta lo más pronto posible. Déjame manejar una sonda y lo haré inmediatamente

A regañadientes, el doctor acopló la esfera a un control remoto. Rollin' acciono con su mente los pequeños botones telekinéticos y una sonda en forma de cubo comenzó a flotar hacia la grieta.

El aparato se movió con gracia y mientras lo hacía zumbaba suavemente.

vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm
 mvvvmm
 mmm
 vvmmmmmmmmmmmm
 mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm



mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm
 vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm
 mvvvmm
 mmm
 vvmmmmmmmmmmmm

Se detuvo abruptamente en medio de la lectura. Tal vez su mente lo engañaba, pero acababa de oír un zumbido semejante al que el texto describía. Levanto la vista del papel, muy lentamente y ante sus ojos flotaba un cubito de 5cms de radio con una pequeña antena saliendo verticalmente de uno de sus extremos. Emitía un suave sonido (vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvmmmm mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm). Con un grito se alejó de la cama y huyó hacia la ventana, sin ningún plan en particular, solo saltar por la ventana de ser necesario.

Ahora si había perdido la razón, el dolor finalmente lo había quebrado dejándolo sin principio de realidad.

-No tema, venimos en son de paz, dijo una voz desde el aparatito. Soy Rollin' Rikk y solo quiero escanear su cuarto durante un minuto y luego me marcharé

Se alejó del marco de la ventana y se sentó en el piso dejando la cama como barrera protectora entre él y el aparato volador

La sonda voló suavemente de un lado a otro y pasó una luz rojiza por las paredes, el suelo y el techo del cuarto.

-Ciudadano, ya puede salir de debajo de su cama, hemos cumplido nuestra misión, buenas noches y perdón por las molestias

La sonda ya iba hacia la grieta cuando una voz la detuvo

-¡Espera! ¿Realmente eres Rollin' Rikk?

-Sí, yo soy Rollin' Rikk

-Entonces ayúdame mi hija ha sido raptada, ayúdame a encontrarla, no sé qué hacer

El cubito se detuvo y siguieron diez segundos de silencio.

-Muéstrame un retrato de ella. El padre de la chica buscó rápidamente en un nochero y volvió con una foto que puso frente a la sonda. La sonda escaneó la foto y de ella salió la voz de Rikk

-Esto es lo que haremos, puedo ayudarte a encontrar tu hija, pero tendrás que ayudarme

-Haré lo que sea necesario

-Escucha con cuidado, accidentalmente, tu cuarto se ha convertido en una parte de un nexus universalis, o sea de un punto que contiene el universo. Lo cual en tu caso significa que tu hija está en este mismo cuarto, pero no tienes la posibilidad de percibirla

- ¿Siempre ha estado aquí?

-Así es... déjame buscar, exactamente dónde...

-La sonda se acercó a las paredes, podía sentirse una cierta excitación de Rollin' a través de la maquineta

Luego de un rato de merodear por toda la habitación, Rollin' se detuvo cerca de la puerta que daba a la calle. Es aquí toma un taladro y mira al otro lado

-Al otro lado hay un corredor lleno de apartamentos

-No en este momento

Buscó el viejo maletín de las herramientas y encontró un vetusto taladro eléctrico. Abrió un pequeño hueco y luego miró con su ojo derecho a

través de él. Lo que vio le sorprendió. No era para nada el corredor de los apartamentos, en este agujero se apreciaba desde lo alto una ciudad en pleno verano. Niños jugando, vendedores ambulantes ofreciendo sus productos y gente caminando, algunos con sombrillas.

-No veo a mi hija por ningún lado

-Mire bien

De pronto una de las pequeñas figuras alzó la vista hacia arriba y descubrió al ojo gigantesco que buscaba desde el cielo. Se llevó las manos a la cabeza, se desmayó y cayó pesadamente al piso. Se oyeron gritos de auxilio y algunos transeúntes se dirigieron hacia él.

-Te equivocaste de punto, acabo de infartar a Vonnedick

-¿Quién es Vonnedick?

-No importa, calcula otra vez

Rollin' volvió a evaluar la superficie y señaló un punto distinto.

-Haga otro agujero dos centímetros más abajo del otro

Taladró de nuevo y miró. Esta vez por el agujero se veía un cuarto iluminado con luz diurna. Sobre una cama, semejante a la de los hospitales, estaba Miranda dormida, tal vez sedada, su cabello parecía descuidado y su rostro, aunque dormido, poco sereno.

-¡Allí está! ¡Hija, hija!, ¡me oyes!

Pero no hubo respuesta, la joven estaba inmersa en un sueño profundo.

-Debe romper esa puerta para llegar a ella, ¿tiene un martillo o algo así?

Comenzó a romper la puerta y después de veintitrés martillazos esta había dejado un hueco para entrar. La levantó de la cama y con lágrimas en los ojos auscultó su pálido rostro, a pesar de verse enferma, estaba viva y su corazón se congratuló por ello.

Pasó del día a la noche, del misterioso cuarto de hospital a su apartamento y al regresar encontró a un teledirigido "observándole" desde la ventana abierta, sostenido en sus rotores horizontales.

-HA COMETIDO EL ACTO VANDÁLICO 3-14-16, Dijo una voz impersonal a través de un micrófono en el aparato, SUELTE A ESA MUJER Y PREPÁRESE PARA SER ARRESTADO. SI SE NIEGA SERÁ EJECUTADO DE ACUERDO A LA DIRECTIVA 9A

El padre sostenía a su hija paralizado de miedo. Nunca había visto a un teledirigido de cerca y la sola presencia lo dejaba obnubilado.

-AL NEGARSE A COLABORAR HA RECHAZADO SUS DERECHOS CONSTITUCIONALES DE CONTROL Y PROTECCIÓN... PREPARESE PARA...

Súbitamente la sonda de Rollin' se lanzó contra el artefacto volador y le acertó de lleno, destrozando sus sensores visuales y de comunicación. También el ala izquierda quedó afectada por lo cual el teledirigido empezó a volar en círculos sin control, entró al cuarto, mientras el padre, con su hija aun inconsciente, se ocultó bajo la cama. El aparato activo tardíamente sus ametralladoras y las balas destrozaron el apartamento, una pequeña explosión separó el ala que aun servía y terminó estrellándose exactamente contra el punto que llevaba al universo de Rollin'.



¿Qué es eso? –pregunto Pitecus preocupado

-Un mecanismo de control, creo. Ahora podemos cerrar la grieta, rápido dame otra sonda

Entonces las luces del teledirigido se encendieron y cobró vida.

-AL NEGARSE A COLABORAR HA RECHAZADO SUS DERECHOS CONSTITUCIONALES DE CONTROL Y PROTECCIÓN... PREPARESE PARA SER EXTERMINADO A TRAVÉS DE UNA BOMBA H DE 15 KGMS

10...9...8...7...

-¿Cómo se desarma esto?, preguntó Rollin' aterrado

-No sé, no hay tiempo... pero tu si puedes salvarte, rápido, entra al cuerpo arbóreo, ese cuerpo vive fuera de la memoria de los no entrenados para percibirlo... entra no puede destruirlo porque no comparten la misma realidad...

3...2...1...

El horno de Makhefal se estremeció. El edificio principal había sido construido en forma de cabeza de caballo, pero en ese instante pareció un dragón escupiendo fuego. La explosión fue tan grande que destruyó ese universo y la pared de un apartamento, ubicada en el universo de al lado.



Al otro día, a las tres de la tarde, Miranda abrió los ojos y pidió agua. Lloraron mucho, se abrazaron demasiado y hablaron poco. Estaban felices de estar juntos de nuevo. Hablaron de cosas de las que nunca se había hablado y se perdonaron sus variados desacuerdos.

Mientras estaban en la cocina haciendo café. Miranda confesó la razón de su desaparición. La iglesia Akaísta la contrató para una inseminación artificial. Los creyentes esperaban un retorno de Vonnedick, el sabio quién les enseñaría como superar la muerte y como viajar a lugares donde nadie nunca ha ido antes.

-Pero Vonnedick terminó rechazando el Akaísmo, adujo el padre... el renegó de ellos y los abandonó

-Eso no volverá a pasar, dijo la chica con la frente arrugada, no con este Vonnedick...es distinto tiene sus genes, pero también tiene algo de Carlomagno, de Abraham, de Sócrates, de Gengis Kan, de Bismarck, de Lindbergh, de Cleopatra, de Beethoven, de Napoleón, de Madame Curie, de Goya, de Newton, del César, de Luis XIV, de Da Vinci, Del Buda, de

Fellini, de Shakespeare, de Lao Tse, de María Callas, de Pasteur, de Juana de Arco, de...de...de...

Cuando terminó de decir los nombres, el sol se había convertido en luna y la luna en un telescopio de vigilancia operado por un akaísta, alérgico al polen, con la barba dispareja y muerto del sueño.

Conclusión

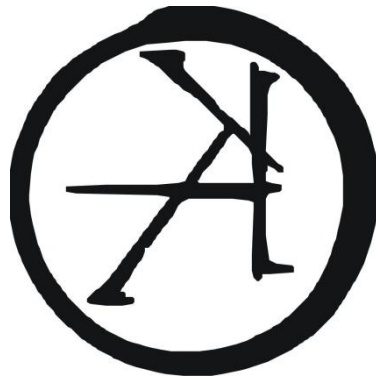
... O el Nuevo Akaísmo

Para que exista lo lleno, debe existir lo vacío, para que exista el día debe existir la noche. Se necesita el contraste para lograr lo íntegro. Eso pensaban, al mismo tiempo, un grupo de seres arbóreos, mientras construían el continente de un planeta con toda precisión. No eran hermafroditas ciegos, estos veían, eran unitarios, eran una actualización de los simples arbóreos. Millones de ellos trabajaban sin descansar y sin alimentarse, de hecho ya no lo necesitaban, eran muchos cuerpos y una sola mente omnipresente, curiosa y con una amnesia que estaba desapareciendo paulatinamente. Era un juego venturoso. La mente recordaba un objeto, los incontables cuerpos tomaban un poco de la sustancia de la que están hechas las cosas (brahamán le dicen unos, éter le dicen otros) y lo reconstruían. Su mundo es el mundo de las ideas, siempre están concibiendo y transformando lo intangible en tangible. Cuando el universo este construido habrá descanso para los cuerpos que domina el aprendiz de demiurgo. Pero por ahora no. Habrá descanso cuando haya Tierra, Kalhketorum, Ekutronia, y Makhefal, cuando de nuevo haya montañas que se alcen a los cielos y laberintos que buceen bajo la tierra. Cuando haya animales, plantas y personas deseosas de un montón de asuntos que desembocan en problemas. Cuando vuelva a empezar el viaje a la cueva.

Según la Biblia Dios hizo el mundo en siete días. Sus cálculos no eran tan optimistas, pero realmente no hay afán. Ser el único habitante de un universo tiene sus ventajas, uno no es parte del mundo, el mundo es uno. Se detuvo para observar una rosa que acababa de construir y se detuvo un momento, para darse cuenta de que recordaba todos los elementos del universo, todos menos uno, no recordaba quien era... o quien había sido antes de la gran explosión. Quizá cuando terminara su obra tendría algún indicio, pero no importa, por ahora no había espacio para la curiosidad sino para estructurar. Con sus manos de madera puso la rosa delicadamente en el suelo y observó con sus ojos ambarinos como los pétalos empezaban a abrirse lentamente, era muy bella y su color rojo le recordó brevemente el de un cohete de juguete que tuvo en

la niñez, antes de ser un campeón, antes de ser muchas otras cosas.
Pero para cuando los pétalos terminaron de abrirse ya las había olvidado
de nuevo.

Estados de gracia



& confiancias

(Posible hermenéutica del caos)

Prólogo incluido en la edición de 2013:

Cosmogénesis y Ciudad Imaginaria en la Ciencia-Ficción. El Sentido de Vonnedick

Por: Gaspar Larson⁹

I. Un desconocido célebre

Durante años, Philip Vonnedick¹⁰ se ha dedicado a entretener, inspirar, irritar, ilustrar y deleitar a un público cada vez mayor, amante de la fantasía y la ficción especulativa. Ha recibido todos los honores y galardones que este género puede ofrecer, así como algunas notables prendas de estimación personales por parte de sus lectores, que comprenden toda la gama del curioso multi-género conocido vulgarmente por el nombre de ciencia-ficción. Lo siniestro y lo macabro, la fantasía extravagante y heroica, la Ciencia-Ficción que se ocupa de dispositivos, la especulación sociológica y la sátira política, el simbolismo psicológico y el surrealismo *avant-gard*. Goza de la más alta estima tanto por parte de la temprana generación online como de los viejos coleccionistas de folletines de 1926... y tal vez por encima de todos, por sus propios colegas en el género, un escritor para escritores.

Sin embargo su nombre es apenas conocido fuera de este campo, y por sorprendente que parezca, esta es su primera obra que se publica en Inglaterra y solo la segunda que ha visto la luz en Estados Unidos; la

⁹ Gaspar Joseph Larson (pronunciado: / lah : rsən/, nacido el 18 de junio 1942) es un periodista norteamericano, crítico de cine y guionista, que ha sido descrito por la revista Forbes como "el experto más poderoso de América" Él es el primer literario de cine en ganar un Premio Pulitzer, así como el primero en ser galardonado con una estrella en el Paseo de la Fama de Hollywood.

¹⁰ Philip Vonnedick Jr. (Indianápolis, 11 de noviembre de 1922 - New York, 11 de abril de 2007). Escritor y poeta norteamericano. Su obra suele estar en el campo del New Wave Sci-Fi, es considerado su principal exponente junto a Bradbury y Dick.

primera fue publicada por una pequeña empresa especializada hace más de veinte años.

Este paradójico estado de las cosas se debe en parte a su misma amplitud y variedad. Vonnedick es un romántico, pero también es un realista, un expresionista, un abstracto, un surrealista, un futurista, un poeta y un profeta; pintor, escultor, actor de teatro, esgrimista, artista marcial, violinista y ajedrecista de las ligas mayores. Fue estudiante de filosofía, líder religioso, obrero de fábrica, director de publicaciones; ha escrito además de ciencia-ficción, artículos de enciclopedia, cuentos lovecraftianos, ciencia popular, tratados políticos, guiones para comics, poesía, trabajos de crítica y erudición; su obra ha inspirado un libro de recetas vegetarianas y una organización mística de dudosas pretensiones; es un lector ascético del tarot y un lector voraz de cuentos y novelas. Su escritura era satírica y su ímpetu iconoclasta era difícilmente un divertimento para las masas, pero su impronta prevalece en pares y críticos.

Su interés por la literatura se despierta en la universidad, donde dedicaba la mayor parte del tiempo libre que le dejaba sus estudios sobre socialismo pacifista, a sostener una prolongada correspondencia literaria. En ella despuntan sus cartas que se escribió con Robert A. Heinlein¹¹, Ray Bradbury¹² y con su amigo Harry Lime de Connecticut. En las cartas que le escribió a Lime se menciona por primera vez a un vaquero-astronauta temerario llamado Rollin' Rikk y parte de sus escenarios psicodélicos. Un cuento corto parte del ciclo de Rollin' fue publicado en la revista *Inconnu* en 1939.

Entre 1939 y 1943, publicó numerosos relatos en *Inconnu*, *Weird Tales* y *Future*. Después de pasarse un año enseñando arte dramático y retórica en Columbia College, se dedicó brevemente a la literatura en 1942. En cuyo periodo escribió las dos novelas que habrían de colocarlo a la vanguardia de la fantasía y la ciencia-ficción. *Redbeard Wife (Bruja Barbarroja)*, que combinaba la brujería de los cuentos de hadas con el

¹¹ Robert Anson Heinlein (7 de julio de 1907 - 8 de mayo de 1988) fue un escritor estadounidense de Ciencia-Ficción considerado parte de los tres grandes junto a Asimov y Clarke. Famoso por su sentido crítico científico. Escribió *Starship Troopers* (1960), *Stranger in a Strange Land* (1961) y *The Number of the Beast* (1980), se le considera el guía artístico de Vonnedick.

¹² Ray Douglas Bradbury (Waukegan, Illinois, 22 de agosto de 1920 - Los Ángeles, California, 5 de junio de 2012), autor principal de la New Wave Sci-Fi, la cual se centraba en la sátira. Sus obras principales son *Fahrenheit 451* (1953) y *The Martian Chronicles* (1950).

ambiente académico de la época y *The Three Bodies of Rollin' Rikk* (*Los tres Cuerpos de Rollin' Rikk*) en donde experimentó con la yuxtaposición entre lo mágico y lo tecnológico, produciendo lo que se ha llamado la primera novela de ciencia-ficción moderna.

Si Vonnedick solo hubiera escrito esos dos libros, de todas maneras tendría un lugar asegurado entre los grandes creadores del género. Hasta ese momento la ciencia-ficción se había mantenido como un modelo de optimismo con límites muy claros en cuanto a sus temáticas y códigos narrativos, pero con estas novelas todo cambió; lo tecnológico y lo mágico emergieron como un amalgama protéica cuyo crisol era el cuerpo humano. Se cree de manera generalizada que la ciencia-ficción es una reflexión estética de la relación del hombre con la técnica, pero lo que se proponía era una elipsis en la cual la relación entre el hombre y la técnica está borrada y el cuerpo solo existe como eventualidad de la mente. La tecnología es tan avanzada que es indistinguible de lo que la literatura y el cine consideran magia, y el entorno es la consecuencia sobrenatural de las circunstancias de esos personajes asombrosos. En su autobiografía de 1970, *Eyes Without Sockets: a intimate diary* (*Ojos sin Cuencas: un diario íntimo*)¹³, Vonnedick se burlaba amablemente de quienes lo tildaban creador del sub-género llamado New Wave Sci-Fi¹⁴; "fueron Bradbury y (Philip K.) Dick¹⁵, ellos lo desarrollaron, yo solo señalé al horizonte". Esta biografía es vital por la visión que ofrece de la relación del autor con su idea de técnica y la manera como este choque endémico influyó en su labor creativa.

II. La Frontera Fantasma. Dónde empieza y termina la técnica

¹³ Autobiografía escrita junto al periodista Gaspar Larson. Por ser controvertida se sacó rápidamente del mercado. Influyó en la idea de que Vonnedick era esquizofrénico.

¹⁴ New Wave es un término aplicado a la Ciencia-Ficción producida en los años 1960 y 1970 que se caracteriza por un alto grado de experimentación, tanto en forma como en contenido, una sensibilidad "literaria" o artística, y un enfoque en lo social en lugar de lo tecnológico. Los escritores del New Wave a menudo se veían como parte de la tradición modernista y, a veces se burlaban de las tradiciones de la Ciencia-Ficción de los folletines (Space Opera), los cuales consideraban aburridos, adolescentes y mal escritos. El término es tomado del francés *nouvelle vague*, que usaban los directores de cine de la época.

¹⁵ Philip Kindred Dick (Chicago, Estados Unidos, 16 de diciembre de 1928 - Santa Ana, California, EE. UU., 2 de marzo de 1982), reconocido escritor de New Wave, trató con firmeza los temas de los estados autoritarios, la conciencia alterada, la paranoia y la esquizofrenia. Escribió *The Man in the High Castle* (1962) y *UBIK* (1969). Aliado de Vonnedick en la literatura, enemigo en términos políticos. Dejaron de hablarse en 1969.

La primera bomba atómica fue detonada el 16 de Julio de 1945 en Nuevo México, Estados Unidos, y J. Robert Oppenheimer, físico y productor de los primeros artefactos nucleares, recordaría que después de ver el inmenso hongo radiactivo levantarse sobre la empedrada y polvorienta planicie, las primeras palabras que acudieron a su mente fueron originarias del Bhagavad Gita, "Ahora me he convertido en la Muerte, el destructor de Mundos". Esta frase afectó de manera contundente al joven Vonnedick, quien escribió en su diario: "Desde entonces se ha evidenciado que la relación entre el hombre y la técnica paulatinamente se ha tornado más inescrupulosa en sus propósitos y más turbia en sus márgenes. Reflexionar el alcance de como la técnica ha afectado la cotidianidad y la esencia del comportamiento va más allá de la preconcepción reduccionista de que todo lo que la humanidad hace es por controlar su propia naturaleza y tampoco la de una aserción renacentista de que el hombre ha sido colocado en el centro del universo para domesticarlo y hacerlo suyo. Primero habría que empezar por tratar de replantear los límites establecidos entre el hombre y la naturaleza, y paralelo a este, entre el hombre y la técnica; encargando históricamente de esto a la figura, casi mítica, del científico, el gran héroe y a la vez el gran villano de la Modernidad. No en vano, *Frankenstein o el Moderno Prometeo* es considerada la primera historia importante para occidente de Ciencia-Ficción, y valdría recordar cuantos doctores frankenstein han intentado distinguir estos límites a veces con ayuda de la ética de la razón, a veces con el cinismo propio de la ética de la conveniencia".

El autor observa que el punto de partida es el reconocimiento del vínculo truncado entre el hombre y el mundo y de cómo se idealizó a la técnica como subsanadora de esta condición en una realidad manifiesta que el hombre construye para sí mismo. En el mundo antiguo se reconocía la existencia de dos tipos de cosas bajo el cielo, las que provienen de los dioses (los objetos de la naturaleza) y las que provienen del hombre (técnica, arte), siendo los constructos del hombre una imitación de lo que acontece en la naturaleza, y siendo el mundo de la naturaleza una imitación del de las ideas. Si existe un cuchillo es porque antes existió la garra de un animal, si hay una casa es porque la precedió una cueva. El mito de la expulsión del paraíso es una perfecta metáfora de esa época en que nosotros vivíamos en plenitud, en perfecta serenidad con nuestra existencia y de cómo se nos fue

arrebatado ese estado, quedando en un estado de "orfandad", de pérdida que nos impulsa a construir inconscientemente un enlace con ese mundo puro y esplendoroso que ya no está, evidenciando la importancia de la línea difusa entre el hombre y la cosa, lo orgánico y lo mecánico.

Argumenta Vonnedick: "Jung y otros psicólogos han explicado ese mito como un revivir inconsciente del nacimiento. Durante nueve meses vivimos en el vientre de la madre en un estado ideal con la temperatura perfecta, sin hambre, sin temor, en una unión completa con el todo y luego somos rudamente expulsados hacia un entorno de sufrimiento y esfuerzo donde debemos crear para sobrevivir. Algunos buscan ese paraíso perdido en los templos, otros en el arte y la inventiva, pero la añoranza de ese territorio nunca nos abandona y la marca de esta condición se despliega en las múltiples fantasías que nos acompañan incluyendo las que se corresponden con lo técnico. Personajes como Noé, Moisés, Hefestos, Hermes, Butades y Dédalo han sido señalados como inventores míticos de artificios, con distintos fines y resultados variables, pero siempre la historia de la técnica como conocimiento ingenioso que resuelve problemas, tiene como trasfondo un intento de la restitución de la consonancia del hombre con el mundo".

Igualmente se refiere a lo creado, a lo que ese hombre de proporciones míticas, deja como huella, especialmente a la ciudad, que como concepto le fascinaría siempre:

"El más determinante y debatido de estos artificios es la ciudad. Su misma existencia contraría los preceptos religiosos de las culturas antiguas en donde el nomadismo era una costumbre cabal, porque era una convivencia en la cual no se "echaba raíces" en ningún lugar y por lo tanto no se propicia el desarrollo económico que ofrece el poseer y cultivar la tierra. La vida nomádica era más simple, sin el poder monetario sobre las personas, y es verdad que la ciudad es la clara exposición de la opulencia, pero, principalmente, la ciudad es la evidencia, desde su concepción, de todo lo que el hombre puede ser, lejos de la sombra de las instituciones morales. La Ciudad es un artilugio que traza límites claros, al menos en un principio, la ciudad organiza espacialmente a las personas, declara un adentro y un afuera, impone ritmos y está en constante estado de ebullición. Solo hay ciudad cuando

un grupo de personas se reconocen como una ciudad y su urbanismo es el reflejo, distorsionado, de todos los anhelos, contradicciones, deseos y mezquindades que pueden aparecer en ese grupo de personas. La ciudad cumple la función de instalar al hombre en el mundo, de darle la posibilidad de construir una memoria teniendo una perspectiva del despliegue del tiempo y el espacio. La ciudad como maravilla de la técnica es la plataforma que permitirá que la humanidad eche raíces en el mundo (sentir una conexión) y pueda extender una capacidad creativa que la acercará cada vez más a las acciones que antes solo los dioses podían ejecutar. La reflexión de Oppenheimer y la tragedia que la provocó son parte de una cadena de sucesos que han transformado gradualmente al hombre de estar supeditado a un mundo inconmensurable, a estar ubicado en un mundo medible de cualidades y cantidades que pueden ser, al menos parcialmente, abarcables, medibles y dispuestas para construir el conocimiento”.

El joven Vonnedick tiene claro que la técnica es la clave para encontrar un sentido y dilucidar el mundo, la contextualización intelectual que dio a esta cruzada es indispensable para entender su aporte a la cultura actual.

III. Creatividad y Mimesis

Abunda la especulación sobre la actitud mística y metafísica de Philip Vonnedick. Lo que algunos parecen olvidar es que su ánimo de trascendencia es inseparable de su ética de artista. En su biografía y un artículo de revista trata el tema de la divinidad como algo que se debe buscar en sí mismo, lo cual como hecho aislado puede indicar cualquier cosa (de hecho algunos lo interpretaron como una afirmación pública de su fe en doctrinas del lejano oriente). Sin embargo lo simbólico puede ayudar a entender mejor su deontología, Vonnedick se autoproclamó, más de una vez, demiurgo. Es más, según algunos comentarios humorísticos de amigos y familiares, su alter ego es el demiurgo y este pormenor es la clave para relacionar su ética con su estética. La ciudad es la máxima obra del ser humano, la cúspide de su ingenio y una manera de descubrir la divinidad en sí mismo. Pero principalmente la ciudad traza límites y eso es lo que le interesa a Vonnedick, crear límites para luego difuminarlos de manera imaginativa, se ve a sí mismo como

un demiurgo que difumina, no que perfila. Dice Platón en el *Timeo* que en un principio estaban las ideas comprensibles y verdaderas, la materia informe y el Demiurgo un artífice divino perpetuamente enamorado de las ideas. El Demiurgo sintió compasión de la materia y decidió darle un sentido a su existencia grabando en ella las ideas. La idea de belleza, la idea de aire, la idea de tierra, la idea de vida, pero había una idea preponderante a todas las demás, la idea del bien. Intentó plasmar esa idea en los seres humanos, pero las guerras, el hambre, la violación y el asesinato demostraron que la mayoría de los hombres no representaban esta idea en su circunstancia de ser copias fallidas de la idea de hombre. Platón utiliza esta metáfora para ilustrar la separación entre el mundo de las ideas y el mundo de lo físico, que siendo imperfecto, participa como una imitación de la perfección.

Por qué en últimas El Demiurgo es un ser que vive en esa frontera nebulosa de la creación, la frontera que separa lo intangible de lo tangible. Su función como mediador es la de ingeniar una configuración de las ideas y la materia para hacerlas cercanas a las personas. Afirmativamente un trabajo que no es distinto al de los mitólogos creativos que ha aparecido en la Modernidad. Autores como J.R.R. Tolkien, Isaac Asimov, Frank Herbert y George Lucas, acoplan múltiples elementos para presentar a sus lectores o espectadores universos complejos en los cuales la verosimilitud está en los detalles. Tolkien creó lenguajes y alfabetos, historia y geografía; flora, fauna y ambientes. "Crear" universos es una producción exponencial desde el auge de la novela como género literario. Incluso se puede proponer una categorización de estas invenciones. Hay universos casi históricos como los que propone Cervantes en *el Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*, O Herman Melville en *Moby Dick*; Hay universos semióticos - donde lo que se configura es una amalgama de símbolos- muy propios de lo audiovisual como los de las películas de Luis Buñuel, Federico Fellini o Alejandro Jodorowsky y hay universos neo-mitológicos como el mencionado de Tolkien.

Es usual indicar que esta producción necesita de la condición de la imaginación, pero también es un asunto de mimesis y creatividad. La mimesis como acto de reproducir la realidad a través del arte, se evidencia en este caso, en que las zonas de la Tierra Media tolkeniana no podrían existir sin que Tolkien hubiera tenido en mente los paisajes

del Reino Unido, y algunos de Asia y África. La descripción que se hace de la cultura de los habitantes de Gondor recuerda la de los celtas y la de los habitantes de Rohan a la de los pueblos escandinavos. Un autor describe a partir de lo que conoce y de lo que cree que puede adaptar de su realidad a la fantasía imitadora. En el caso de Robert E. Howard quien inicia el sub-género de Espadas y Magia con su saga de Conan el Bárbaro (y que fue una de las influencias principales de Tolkien), se presenta un periodo ficticio llamado la Era Hyboriana el cual está conformado una variedad de culturas y lugares ficticios que son escenarios de las hazañas de su bárbaro y que corresponden al mismo patrón reconocible, Aquilonia, el reino más poderoso de la época, es una mezcla de la Roma Imperial con los carolingios; Nemedra es una mezcla de Roma y Bizancio, Corinthia es Grecia durante el Imperio Romano, Estygia es Egipto, Vehdya es India, Kush es el sur de África, Hyrkania es Mongolia y Khitai es China. Lo imitativo termina apareciendo aunque sea de manera inconsciente y concretamente contribuye a acercar ese mundo a una sensación de realidad.

El otro asunto es el de la creatividad. Esta palabra no existía en el mundo antiguo, porque la belleza, como ya se dijo, era algo que se copiaba no que se inventaba. Durante mil años de filosofía y arte griego no se usaron los términos creatividad o creador, pero luego la teología los usó para referirse a Dios y a su labor como estructurador de todo lo existente. A partir del siglo XVIII el concepto y la palabra se fueron relacionando paulatinamente con la figura del artista y para finales del siglo XX ya hacía parte del lenguaje popular asociado con la novedad, se habla de publicidad creativa, de alimentos creativos y de soluciones creativas a múltiples problemas.

Lo interesante de Vonnedick es su apropiación de esta idea, su aceptación, muy moderna de la tecnología, el dominio de lo natural, como línea de horizonte que puede irónicamente llevar al hombre por senderos sobrenaturales. El núcleo de estas consideraciones es la especulación de que el ser humano ha ido progresivamente usurpando el papel de los dioses. Ahora puede aducirse que el hombre moderno es el Demiurgo que crea mundos, pero que también los puede destruir como atestiguó Oppenheimer. Antes los dioses serán los que provocaban diluvios o lluvias de fuego para sepultar las ciudades, ahora nosotros somos los que lo hacemos. Se ha iniciado una carrera

transformadora, que busca el cumplimiento de los ideales modernos de instrumentalización humana. Desde la perspectiva científica, la genética y la mecánica ingenian vías para aumentar las características naturales de las personas. De manera paralela el arte sueña y desde este sueño perpetua un deseo que a punto de insistencia puede convertirse en algo inminente. . A través del acto creador lo divino se manifiesta en el hombre, o al menos se hace perceptible.

IV. Poiesis y Techné

En esta estructuración de ciudades, conflictos y ambientes de la imaginación, se reivindican muchas de las funciones transformadoras que habitualmente han sido atribuidas al arte. Y la transformación en la Ciencia-Ficción tiene que ver con la técnica.

1. una experiencia catártica, que busca purificar el lazo segmentado que une al hombre con el universo y que a la vez, de manera optimista, da perspectiva a un futuro trascendente del hombre en el universo por vía de la técnica.
2. La búsqueda de lo verdadero a través de lo falso. Como ya se dijo, un mundo falso refleja, como en un espejo de feria, una verdad encubierta, que de otra manera no hubiera podido ser enunciada.

En Martin Heidegger coinciden varios de estos intereses, no en vano fue citado múltiples veces por Vonnedick, incluso en su famoso discurso de 1972 sobre la responsabilidad implícita. Heidegger desarrolló dos problemáticas que esclarecen la pertinencia y actualidad de la cosmogénesis. La presencia perturbadora de la tecnología mecánica en el mundo contemporáneo y la poderosa función redentora del arte.

En su ensayo *La Pregunta por la Técnica*¹⁶ Heidegger expone el ascenso de la técnica como un evento que puede ser descrito, en sus propias palabras, como un cambio en la marcha; y de una manera característica de su pensamiento crítico, adujo que las opiniones sobre esta estaban fallando en la comprensión de la esencia de la misma y de la manera cómo afecta lo cotidiano. No es que Heidegger viera esta creciente

¹⁶ Evidentemente Larson conoce el ensayo de 1978, *corps anonymes* de Gilles Deleuze en el cual se encuentra una "hermandad" entre la mística corporal de Vonnedick y el interrogante tecnológico de Heidegger a través de la figura del demiurgo. El ensayo está ahora fuera de publicación.

preocupación como un ejercicio fuera de lugar y a la tecnología moderna como algo que debe ser adoptado ciegamente, más bien, pensó que las voces de la disidencia no fueron lo suficientemente fuertes en su reproche.

Para Heidegger, lo que está en juego con el auge de la tecnología moderna, no es la creciente presencia entre nosotros de un nuevo tipo de cosas diferentes y potencialmente peligrosas, si no la manera como este nuevo tipo de cosas diferentes se revelan a sí mismas entre nosotros. La idea es que la esencia de la tecnología moderna, concebida como lo que hace posible la instrumentalización y el equipo tecnológico procedente de las modalidades humanas de hacer y saber, es una forma determinada de revelar "lo real". Para el filósofo alemán esta no es otra forma más de revelación, y tampoco una forma de revelar que sea neutral. Al contrario, es una manera de entender perentoriamente lo que descubre las cosas en todas partes haciéndolas medibles, calculables y poniéndolas a nuestras órdenes. Es la forma actual de revelar.

El dominio de la técnica, también, se relaciona estrechamente con nuestra autocomprensión. Para Heidegger, es una característica central de la modernidad que ahora más que nunca estamos dispuestos a vernos como comandantes de la naturaleza, elevándonos al rango de "señores del mundo" aquellos que mediante el uso de la tecnología, pueden dominar el mundo natural. Pero empoderarse de esta manera no es, Heidegger insiste, la verdadera dignidad del hombre. Por otra parte, para Heidegger, cuando la esencia de la tecnología moderna reina como la forma dominante de revelar, aparece la incógnita de qué pasa cuando lo más característico, lo más humano en el hombre (su esencia) amenaza con llegar a ser tan profundamente eclipsado, que el hombre, el supuesto maestro de las fuerzas y energías de la naturaleza, puede llegar al punto donde es algo cuya presencia sólo se capta en términos de lo que debe ser medido, controlado y ordenado. Esto, a juicio de Heidegger, es la amenaza real que presenta la tecnología moderna. Pero aún hay esperanza. Un confrontación definitiva con la esencia de la tecnología moderna es posible por la presencia de un "poder salvador" en un campo afín a, pero también fundamentalmente diferente de la esencia de la tecnología moderna. Ese campo es el arte.

Los griegos usaban la palabra *techné* para referirse a la destreza para resolver un problema. En el espacio de la *techné* circunscribían lo técnico, o sea elementos como la hoguera, la rueda y las medicinas; incluyendo también producciones como estatuas, pinturas y edificios. Los latinos entendieron esta idea de la misma manera, pero la llamaron *ars*. En la modernidad se efectúa una separación dentro del concepto, la cual venía fraguándose desde el renacimiento. Arte (derivado de *ars*) en lo que hace el hombre y queda dentro del museo y técnica (derivado *techné*) es lo que se hace y queda fuera del museo. Ni la idea de arte ni la idea de técnica podrían existir sin que las precediera la idea de un hacer. *Poiesis* es el término griego que significa "hacer". Esta palabra, la raíz de "poesía", es de manera manifiesta una acción que transforma y perpetúa el mundo. Platón define en *El banquete* el término *poiesis* como "la causa que convierte cualquier cosa que consideremos de no-ser a ser". Este término no se refiere a la producción técnica ni tampoco creación en el sentido romántico. La función del trabajo *poiético* es reconciliar, a través de la materia y el tiempo, al hombre con el mundo. La *poiesis* comparte con la creatividad un encuentro en el hacer, pero se distingue de esta en que no hay implícito un deseo de divinización del hombre. Para Heidegger la *poiesis* es algo mucho más amplio, es un hacer que ilumina, que causa un florecimiento, un alumbramiento; y que se cumple a través del arte, más específicamente a través de la poesía.

En el enfrentamiento por la dominación de la esencia de la tecnología moderna, Heidegger anhela la posibilidad de un "hacer" no para provocar un nuevo tipo de objeto artístico, sino una ruptura que abra un nuevo espacio del ser: un cambio no en los seres, sino "en el Ser". Un cambio que haga posible una revelación más única. ¿Y cuál es el ámbito para tal posibilidad? Heidegger habló de arte, de hecho, al parecer del gran arte. Pero al final de la *Pregunta por la Técnica*, a partir de la concepción griega de la *poiesis* (el hacer) entendiéndola como *aletheia*, como llevar a la luz, como desocultamiento, Heidegger recapitula y se conecta a la única referencia al arte en *Ser y Tiempo*, con la afirmación de que "todo el arte es, en esencia, poesía".

La composición poética entendida en un sentido muy amplio, y no limitado a las obras de arte. Sin embargo, las obras de arte se conciben como esencialmente discursivas en el sentido de que la "región abierta" es, por así decirlo, un espacio de significación o un horizonte de

inteligibilidad en el que la verdad en sentido proposicional es posible. En esta concepción, hasta las grandes obras de la historia del arte reconocido palidecen en comparación a lo que debe presentarse como el gran insuperablemente "acontecimiento discursivo": el suceso de "lenguaje real" lenguaje contemporáneo, que es en última instancia "la poesía en el sentido esencial". Y con su "creación" se produce la irrupción o sucede en el conjunto de los seres de un ser a través de las cuales los seres "se abren y muestran lo que son y como son": el nacimiento del Dasein, o sea del ser desplegado en el tiempo.

En la visión de Heidegger, el hombre no está predestinado, pero si destinado, valga la redundancia, a un destino extraordinario y el peligro supremo de la tecnología moderna es la amenaza que supone para este destino extraordinario. No es que vivamos en una época sin poiesis, sino que vivimos en una época en la que el modo dominante de la poiesis, no es el arte, sino la techné. Para ello debe tenerse en cuenta que, para los griegos, la techné es un tipo de "revelación", y en ese sentido también "es algo poiético". En esta visión, sin embargo, la esencia de la tecnología moderna es peligrosamente explotativa, y en un sentido más profundo es un modo antinatural o pervertido de revelación poiética.

V. La Ciudad Utópica. De la Cosmogénesis a la Criptogénesis

Para Heidegger la técnica es, entonces, una parte fundamental pero traicionera de la revelación de lo humano, una vía al "Ser", cuyo sendero, más bien debería ser iluminado por la poesía, una poesía que Heidegger percibe ausente e incompatible con la naturaleza de la técnica, lo cual no ha impedido que el flujo constante del deseo colectivo manifestado a través de la literatura y las artes audiovisuales, encadene de forma hiperrealista la fatiga de la técnica con el numen de la poesía. Hay una cierta lógica discordante en que el máximo dispositivo creado por la humanidad, la ciudad, lo más útil, sea a la vez un dispositivo poético, o sea una validación afectiva de lo inútil. En su ensayo *Viejo Búho Violinista*, Vonnedick dejó escrito que "la poesía es un arma cargada de futuro", una frase ingeniosa y con mil interpretaciones posibles, pero que puede apuntar a algo evidente que se admite en la poesía y el arte: ambos sirven para perpetuar, para crear memoria. Por lo tanto, la idea de ciudad como máximo dispositivo solo existe,

derrotando el fragor del tiempo, porque se ha perpetuado a través de la poesía y el arte. La ciudad imaginaria de la ciencia-ficción tiene un doble sentido, como punto de fuga a todas las posibilidades posibles de la técnica (el futuro) mientras ofrece una forma, o sea una medida, una proporción a esas posibilidades (el presente). Todos los universos que pueblan la literatura fantástica y de ciencia-ficción son conglomerados organizados por escalas jerarquizadas en los que converge un determinado número de ideas; llámense estas, personajes, situaciones, trasfondos, flora, fauna y artefactos, un auténtico *world-building*, con génesis, apocalipsis y evangelio intermedio.

El término *world-building* ¹⁷ es cada vez más frecuente y sus méritos se identifican con el armado de una imagería que predispone, más que complementa, el disfrute del espectador. El escritor Saladin Ahmed asistió a un conversatorio con George R. R. Martin autor de la saga *Canción de Hielo y Fuego*, en la cual Martin se refirió al florecimiento del culto a Tolkien: -Cuando los estudiantes universitarios e hippies comenzaron a colgar afiches de *El Señor de los Anillos*, Martin señaló, "lo que se puso en nuestras paredes no era la portada de algún libro o la concepción de algún ilustrador de Frodo. Era el mapa de la Tierra Media". Continúa Ahmed: - En otras palabras, más que las profundas lecciones sobre la influencia corruptora del poder, más que las agitadas escenas de batalla, incluso más que por los personajes bienamados como Frodo y Sam, los lectores llegaron a los libros de Tolkien por el mundo rico y mágico que se construyó desde sus palabras. Martin ha tomado en serio esta lección, como lo han hecho algunos de sus contemporáneos más exitosos, como el difunto (Robert) Jordan, y han lanzado a los aficionados a mundos contruidos tan minuciosamente como el de Tolkien. Los lectores, al parecer, no se cansan de esto. De hecho, para muchos lectores y no pocos escritores de la fantasía, el *world-building* es el corazón mismo de nuestro género.

Este ejercicio creativo no ha estado exento de divergencias. Jorge Luis Borges, quien trató el tema en *Tlön, Uqbar, Orbis tertius*, reprochaba directamente a H. P. Lovecraft, iniciador a su vez del universo de la

¹⁷ *World-Building* es el proceso de construcción de un mundo imaginario, a veces asociada con un universo de ficción conjunto. El mundo resultante puede ser llamado un mundo construido. El término fue popularizado en los talleres de escritores de Ciencia-Ficción en la década de 1970, sobre todo para determinadas tareas creativas, tales como novelas, videojuegos o juegos de rol. Johnatan Swift, Jorge Luis Borges y Gabriel García Márquez son considerados los precursores del *World-Building*.

ciudades del horror cósmico, Arkhan, Innsmouth y Dunwich; la banalidad de su estilo colmado de adjetivos, e indirectamente la tediosa enumeración de detalles vanos. Johnatan Swift, otro temprano world-builder, fue proclive a una transversalización de géneros, que aun en día hace causa discusiones acerca de las cualidades del universo de Gulliver, ¿es ciencia-ficción?, ¿es fantasía?, ¿es sátira?

Sin embargo todos los artistas coinciden en que este orden, este cosmos, no sería posible sin un referente sólido, un fulcro que relacione todos estos elementos, poniéndolos bajo los parámetros de la narrativa, el arte y la estética. Este referente es la ciudad.

Positivamente hablando, la ciudad en la cosmogénesis de la ciencia-ficción cumple principalmente dos funciones, una referencial en la cual se describe objetivamente una razón de ser dentro de una historia fantástica, o sea el despliegue en el tiempo y el espacio de los propósitos de una comunidad de individuos imaginarios; y una función mítico-urbana que se expresa en la forma particular que tienen esos individuos imaginarios de relacionarse con su ambiente a través de la arquitectura. En la literatura y el audiovisual de la ciencia-ficción la ciudad cumple también una tercera función crítica, la de revelar la actitud de una época frente a la técnica, las posturas que en últimas son los factores determinantes en el cultivo de los distintos subgéneros.

Hay dos ciudades patentes en la ciencia-ficción, la ciudad utópica y la ciudad distópica. Basándose en la idea acuñada por Tomás Moro, y desarrollada desde entonces por muchos otros, la ciudad utópica es el epítome del disfrute de la técnica, en su acción de controlar la naturaleza. Sus ciudadanos generalmente son sujetos adaptados o en proceso de adaptación, que creen en unos valores institucionalizados y en una ética basada en el poder su ciudad como dispositivo técnico de domesticación de lo natural, y dispositivo mnemotécnico para perpetuar sus logros en términos de bienestar, ciencia y cultura. Sus ciudadanos a veces evolucionan hacia la indiferencia. En esta ciudad siempre hay un ágora un centro de encuentro político y económico en donde hay cabida a la diversidad cultural. Hay a su vez, dos clases de ciudades utópicas, la ciudad utópico-científica y la ciudad utópico-mágica.

En la ciudad utópico-científica las cualidades de su poder son manifiestas, la técnica es algo positivo que el hombre goza, pero que

también posee, algo que la mente humana puede comprender y usar a su discreción. La mayoría de las ciudades reconocidas de la ciencia-ficción quedan en esta categoría, la Trántor de Isaac Asimov, una metrópolis majestuosa del tamaño de un planeta; Arrakeen la capital del planeta Duna en la saga de Frank Herbert es un gran logro del control del desierto y por esa razón puede ser llamada ecotopía; Todas las ciudades y planetas de Star Trek y Star Wars son modelos de la ciudad utópico-científica.

En la ciudad utópico-mágica, en cambio, la técnica se goza pero no la posee el hombre, es un poder misterioso más allá de la comprensión, el algo que pertenece a otros, a alienígenas; es una técnica que escapa a cualquier intento de abarcarla y por lo tanto está en el plano de lo oculto, de lo mágico.

Un ejemplo sería la Zona un sitio en medio de Rusia, donde acontecen actos misteriosos, en donde existe un cuarto en donde se cumple cualquier deseo; por esa razón varias personas intentan penetrar la Zona para llegar al cuarto, pero eso solo se logra si van acompañados de un stalker, un guía que conoce la fenomenología del lugar. Allí hay leyes naturales, la naturaleza está controlada, porque está sujeta a unas reglas, pero no de un modo inmediatamente comprensible. Se habla de que la Zona tiene conciencia e inteligencia propia, hay curaciones aparentemente espontáneas, momentos en que los personajes son teletransportados sin razón aparente, la geografía cambia constantemente, el tiempo corre de manera diferente y se siente la presencia de algo no humano acechando. A pesar de las extrañas vicisitudes este es un sitio positivo, una especie de purgatorio que logra que los que pasan por él alcancen lo que siempre han querido alcanzar. La Zona aparece la novela *Picnic Extraterrestre* de Arkadi y Borís Strugatski y en su consiguiente adaptación cinematográfica, *Stalker* de Andrei Tarkovsky. La Isla de la serie de televisión *Lost*, también presenta las anteriores características

La ciudad distópica (también llamada anti-utópica o falso-utópica) es una ciudad en la cual la naturaleza de manera peligrosa ha desbordado a la técnica y por lo tanto esta no cumple su función de posibilitar la socialización de manera armónica entre un grupo de personas. La técnica es una cosa que falló y que está vinculada a la decepción y al

sufrimiento. Los ciudadanos son constantemente innovadores porque su supervivencia depende muchas veces de esta actitud. Igualmente son exploradores, de una manera más generalizada que en la ciudad utópica, donde los únicos que investigan son los integrantes de grupos institucionalizados de corte científico, militar o científico-militar. También a la ciudad-distópica aplica la categorización de ciudad distópico-científica y ciudad distópico-mágica.

Un modelo de ciudad distópico-ciéntifica son las localidades desérticas de las historias posnucleares como las de la serie de Mad Max o los atolones que existen en *WaterWorld*, ciudades marcadas por tecnología que poseía el hombre pero que fallaron en su intento de control. Las ciudades distópico-mágicas son afectadas negativamente por tecnología ajena al hombre; es el caso de Kandor, la capital de Kriptón el planeta original de Superman. Kandor fue secuestrada antes de la explosión de Kriptón, por el androide extraterrestre Brainiac quien la redujo a mil veces su tamaño original y por lo tanto, la metrópolis completa cabe en una botella. También lo son las ciudades atacadas por seres exteriores como en la Guerra de los Mundos, en la Invasión de los Ladrones de Cuerpos o en la serie *Los Archivos-X*.

Estos universos se inician por un autor, pero se continúan por muchos más, y a pesar de los referentes en común y de un deseo de mantener una forma y un estilo reconocible, que probablemente ya están establecidos ante un público, no es fácil mantener una coherencia en el desarrollo narrativo. Las expansiones narrativas se determinan por los avances en la cronología llamándose secuela a una narración que avanza en el tiempo, precuela a una que se devuelve, intracuela a una que queda entre otras dos y mediocuela a una que se desarrolla durante otra historia que ya se ha contado. Un spin-off es un relato derivado que vuelve protagonista a un personaje secundario y un reebot es un reinicio, un borrón y cuenta nueva donde se mantienen algunos elementos del universo pero se vuelve a contar todo desde el principio y bajo una perspectiva distinta.

Mientras más detalles se añadan, más inestable se vuelve la configuración. La profundización muchas veces asola un equilibrio, revolviendo una lógica fantasiosa que ya estaba establecida y que muchas veces no era necesario sondear. Por ejemplo, en la primera

película de Star Wars se expone que la energía de la naturaleza es llamada La Fuerza y que se puede aprender a canalizarla a través de la meditación para lograr cosas sobrenaturales. Si a esta idea mística se le añade algo más se estropea, como un en las películas recientes donde se propone una explicación pseudo-científica de La Fuerza, negando la mística que se había construido inicialmente, creando una contradicción que oscurece, que hace todo menos comprensible. Las contradicciones repetidas hacen que la intención inicial de revelar un orden a través de una mitología creativa, se convierta en desorden, aunque, hay que reconocerlo, en un hermoso desorden. Es fácil pasar de la cosmogénesis a la criptogénesis. Esta es un fenómeno a veces involuntario que consiste en originar un elemento que no es comprensible para la mayoría. En el dadaísmo y el surrealismo lo críptico es completamente intencional. En las mitologías exponencialmente complejas de la ciencia-ficción cada vez es más usual el paso de las construcciones cósmicas, armónicas a las que no lo son. Alguien puede ver todas las temporadas de los *Archivos-X* y al final no comprender completamente en qué consisten las maquinaciones de los personajes implicados, lo mismo sucede con *Lost* y con la película *Prometheus*.

Todos los años se editan enciclopedias y companion books que intentan que los universos fantásticos sean accesibles a un mayor número de espectadores. El primero de estos libros fue *The Dune Encyclopedia*¹⁸ de Willis E. Mc Nelly en el cual se explica con grandes detalles los múltiples aspectos del universo en el cual se desarrolla la serie de Frank Herbert; explicaciones que no se encuentran en las novelas en cuestión como cronologías, biografías, lenguajes, alfabetos, descripciones de las escuelas, ejércitos, industrias y tecnologías. La publicación de estos libros se ha convertido casi en una tradición, ya no es suficiente narrar el conflicto de unos personajes, sino también definir las cualidades del mundo en que estos personajes viven.

Estas guías sirven de apoyo pero no son infalibles en su intención exegética. Los universos imaginarios tienen tendencia a escapar de sus creadores, más hoy en día donde los espectadores no son pasivos y se sienten en la necesidad de convertirse en coautores, apoderándose de

¹⁸ *The Dune Encyclopedia* (1984) es una colección de ensayos escritos por Willis E. McNelly y otros 42 colaboradores como complemento a la serie de Frank Herbert que comenzó con *Dune* (1965). La enciclopedia fue publicada en edición de bolsillo en 1984, y no se prevén nuevas ediciones debido a problemas de derechos de autor.

historias existentes, recreándolas y reimaginándolas a su propia manera. Lo que se llama Fan Fiction son adiciones que los espectadores construyen siguiendo los parámetros establecidos por el autor original. La postura de los creadores originales varía frente al Fan Fiction, a veces la legitiman e incluso la publican y a veces la aborrecen y la establecen como una prohibición.

En su texto *Símbolos Fundamentales de la Ciencia Sagrada*, el esotérico René Guenón presenta una teoría alternativa para reflexionar la ciudad como instrumento social, pero bajo los parámetros de la comunicación visual. A Guenón le interesa la ciudad como parte de un imaginario que late en los símbolos y desde esta perspectiva desarrolla una consideración metafísica acerca del despliegue histórico que ha tenido la idea de ciudad en varias culturas. La obra describe específicamente tres símbolos notorios que fundamentan lo cósmico: la montaña, el laberinto y la cueva.

La montaña representa el concepto generalizado del ombligo del mundo, el centro del mundo (el universo), es el eje principal en el cual convergen los tres niveles del mundo, El mundo del hombre, el mundo de los dioses y el de los muertos. La montaña, centrada en el mundo de los hombres permite que estos escalen al mundo indoloro y perfecto de los dioses. La montaña, a veces manifestada como torre o templo, es la visión clerical instituida del conocimiento que permite acceder a una divinidad. El laberinto, más críptico y menos benévolo, es otra forma de llegar al conocimiento. Es una vía menos estructurada que la de la montaña, de hecho carece muchas veces de estructura, de una forma discernible, el laberinto es sendero informe del caos y mientras la montaña es coherente en su ascenso, el laberinto, se hunde, sube, cambia de dirección y se extravía hasta que el caminante encuentra por donde continuar. La montaña y el laberinto llevan a la misma parte, a la cueva. La cueva es el punto que contiene todos los puntos, es el microcosmos conteniendo el macrocosmos y primordialmente es un espacio de transformación. Quien entra a la cueva, sale siendo otro, con los ojos abiertos y cargados de saber. La cueva es avatar del arca que oculta su contenido, también de la caja negra que graba y guarda la memoria de un desplazamiento y del horno que convierte lo crudo en alimento sustantivo.

La ciencia-ficción no permite levantar taxonomías duraderas y rigurosas, pues sus temáticas y los intereses mutan constantemente, pero entre las múltiples variables conceptuales se pueden hallar algunas constantes. Cuando hay una propensión a usar un lenguaje científico, muy técnico y lleno de referencias eruditas, se habla de hard science-fiction. Esta es escrita por conocedores del desarrollo científico, de las ciencias duras como la astronomía, la física, las matemáticas y la química; haciendo énfasis en la precisión de los detalles tecnológicos. Autores como Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Larry Niven y Stanislaw Lem pertenecen a esta categoría. A este nicho se le contraponen el término soft science-fiction la cual se centra en las ciencias suaves como la sociología, la antropología, la historia, o la psicología y entre sus cultores se encuentran Ray Bradbury, George Orwell, Fritz Lieber, y por supuesto, Philip Vonnedick. Los esplendores de la utopía y las alegorías como las de Guenón se convierten en elementos de lenguaje aprovechables en el campo de la soft science-fiction porque conducen a una faceta sombría de la humanidad, la relación consigo mismos y con su entorno. Este es el baluarte de la obra de Philip Vonnedick, un encuentro entre las convenciones de lo utópico según la ciencia-ficción y la estimación semiótica propia de lo sagrado, encuentro que produce una visión del hombre en sociedad y de su mundo, más allá de la sombra de dios, porque según afirma el signo -y la ciudad es el más grande de ellos- el hombre es el mismo dios.

VI. Vonnedick: Visionario del *Volavérunt*

Cuando se habla del escueto género de la novela onírico-futurista, necesariamente hay que mencionar la obra maestra de 1943, *The Three Bodies of Rollin' Rikk* de Philip Vonnedick, traducida al español en 1957 con el decepcionante título *El Estado de las Nebulosas*, y llevada al cine en 1976, en una dudosa adaptación dirigida por George Roy Hill, que fuera llamada *StarFighter*. Este relato calificado por Harlan Ellison como "funny, satirical, compelling, outrageous, fanciful, mordant, fecund and at the bottom-line, simply stoned-out-of-its-mind"¹⁹, cuenta sin economía de adjetivos, los viajes del Coronel Rikk Rollson, un pastiche

¹⁹ "Divertido, satírico, convincente, extravagante, caprichoso, mordaz, fecundo y en una sola frase:, simplemente completamente demente"

desenfadado del Buck Rogers de Philip Francis Nowlan; héroe intergaláctico, quien rodeado de clichés y extravagancias típicas del *Space Opera*²⁰ cincuentero como vetustos robots y alienígenas corruptos, salvaba al planeta en medio de un mensaje decididamente propagandístico.

Durante décadas el trabajo de Vonnedick fue subvalorado y relacionado a los elementos más pueriles de la ciencia-ficción, hasta que en 1972 la editorial Delacorte decidió relanzar la novela con un material adicional, que los lectores imaginaban que terminaría su condición de trabajo inconcluso; pero la verdad, no fue así, al contrario la hizo, por así decirlo, más inconclusa. La primera alteración notoria fue la extensión del título: *The Three Bodies of Rollin' Rikk, or The Children's Crusade: A Duty-Dance with Life and Death, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Eye in the Sky*. Ese nuevo título implicaba unos elementos desconocidos por los seguidores de la historia en su forma original. ¿Qué es la cruzada de los niños? ¿Por qué es un deber bailar con la vida y la muerte? ¿Qué es el ojo en el cielo?, ¿y Por qué hay que dejar de preocuparse y aprender a amarlo?; además, una vez leída esta versión presentaba cambios drásticos, personajes antes importantes desaparecían por completo convirtiendo al Coronel Rikk Rollson en, prácticamente, el único personaje. ¿O tal vez no?, (más sobre este tema a continuación), igualmente los múltiples escenarios pseudo-exóticos eran sustituidos por uno solo. ¿O tal vez no? La misión de salvar el mundo pasa a ser secundaria, ante la posibilidad de salvarse a sí mismo, en un estilo más propio de un canon religioso que de un novelón científico.

Han sido bastante públicas las opiniones de seguidores y detractores de una u otra versión, hay quien piensa, que es un caso extremo de testamento literario traicionado, con lo que se insinúa, que tras la muerte de Vonnedick, su editor, su hija, su viuda o alguien más reescribió casi completamente la novela que en un principio los lectores amaron.

Recordemos brevemente la trama de la versión de 1943 y la de 1972.

²⁰ *Space Opera* (Ópera espacial) es un subgénero de la Ciencia-Ficción que hace hincapié en la aventura romántica, a menudo melodramática, desarrollada principal o totalmente en el espacio exterior, por lo general implica conflicto entre adversarios que poseen tecnologías avanzadas y capacidades asombrosas. El término no tiene relación con la música y es análogo a "soap opera". Quizás el rasgo más significativo del space opera es que la configuración, personajes, batallas, poderes, y los temas tienden a ser a gran escala.

1943: El Coronel Rikk Rollson es un reconocido piloto de pruebas y artefactos experimentales para el ejército norteamericano. Durante la demostración de un prototipo de nave que puede viajar a la velocidad de la luz, una lluvia de meteoritos desvía el vehículo de la órbita planeada y queda a la deriva por quinientos años. Rollson es hallado en animación suspendida por una nave del imperio Draconiano, en el año 2479. Una vez descongelado, el confundido Rikk se entera de que los Draconianos, un pueblo beligerante, planea una invasión sorpresiva a la Tierra. Rikk escapa y es recibido con cierta desconfianza por las autoridades terrícolas, quienes sospechan que es un espía para el Imperio Draconiano. De acuerdo a las leyes de la tierra, la identidad del protagonista será reconocida si cumple tres pruebas: vencer un endriago, atravesar un laberinto y resolver una adivinanza. Todo, antes de que la flota Draconiana ataque furtivamente la Tierra del siglo XXV.

Esta versión se adhiere a lo que se espera de un *Space Opera*. Naves espaciales- según se describe, el *Anitya III* de Rollson es una conquista para el Art-Deco- y algunos aparatos futuristas como el brazalete de suspensión orgánica, el cual literalmente “inhibe” la necesidad de comer y dormir hasta por tres días; y la pistola Trans-Mat, la cual dispara un rayo que teletransporta aleatoriamente a cualquier parte del mundo –es más un arma que una herramienta- y por lo tanto esta es la versión que ha probado ser más popular a pesar de algunos excesos de merchandising²¹ y la objeción de algunos teratólogos²² para aceptar que un endriago y una quimera, según Vonnedick, son exactamente iguales.

La segunda versión ha demostrado ser un punto de divergencia para los admiradores del escritor y a pesar de eso, expertos y no expertos han reconocido que no carece de ideas novedosas y arriesgadas para la época.

1972: El Coronel Rikk Rollson es un reconocido piloto de pruebas y artefactos experimentales para el ejército norteamericano. Durante la demostración de un prototipo de nave que puede viajar a la velocidad de la luz, una lluvia de meteoritos desvía el vehículo de la órbita planeada y queda a la deriva por quinientos años, (hasta aquí todo igual, pero ya cambia). Rollson es hallado en animación suspendida por una nave del imperio Terrano, en el año 2479. Los humanos han cambiado drásticamente y ahora son una sociedad metempsicótica, o sea que practican el traslado de la mente de un cuerpo a otro. De hecho cada ser humano posee en promedio noventa y cuatro cuerpos o metzen, como los llaman, y entre los cuales hay una corporalidad para cada ocasión; cuerpos masculinos, femeninos, infantiles, animales, vegetales,

²¹ Objetos y estrategias de promoción.

²² Estudiosos de lo monstruoso, lo grotesco y lo siniestro.

mecánicos y etéreos. El diseño de cuerpos se ha convertido en la máxima expresión artística y la llegada de Rollson "atrapado" en un solo cuerpo que "puede morir en cualquier momento", se convierte en motivo de controversia, pues en esta sociedad de múltiples encarnaciones, el Coronel es considerado una especie de lisiado y por lo tanto el estado decide otorgarle tres cuerpos más, un cuerpo de kit-kat –algo así como un gato alado-, un cuerpo mecánico que hibrida un piano con una locomotora y un tercero que parece una planta pinácea. Sin embargo para ser aceptado como integrante de esta sociedad, Rollson debe aprender a controlar y valorar cada uno de sus cuerpos extra. Y la novela le dedica más de cien páginas al proceso de entrenamiento con cada maestro, cada uno viviendo en lugares radicalmente distintos y simplemente llamados, Montaña, Laberinto y Cueva. Al final del libro el cuerpo original de Rollson es accidentalmente desintegrado y este experimenta una epifanía: todo cuerpo debe ser destruido para liberar la mente. Entonces el Coronel procede a destruir sus múltiples cuerpos –para ese momento tiene nueve- y con cada aniquilamiento experimenta gran plenitud, en el último párrafo la mente liberada ve como en el cielo se abre una puerta que lo invita a una nueva aventura.

En la versión de 1972 los tres cuerpos están sustentados de forma distinta a la versión de 1943 en donde se entiende que son los tres cadáveres de las víctimas que el Coronel tuvo que asesinar para lograr su misión- endriago²³, vestigio²⁴ y guiverno²⁵-. El tono de la segunda versión es más místico, más orientalista si se prefiere. Se hace mucho énfasis en un dominio del hombre sobre su propio cuerpo y el espacio que este cuerpo ocupa. De la fusión con la herramienta y como hombre y herramienta, en últimas, siempre han sido uno. La descripción de una cultura fundamentada en la función de cuerpos múltiples, abarca temáticas que van de lo religioso a lo social, con sugerentes teorías sobre el viaje por el tiempo y el ejercicio de la sexualidad.

¿Por qué la diferencia abismal entre ambas versiones?, ¿fue acaso censurado Vonnedick? Y de ser así, ¿Quién lo censuró? ¿Y por qué?

²³ El endriago (palabra formada probablemente del cruce de hidria, hidra, y drago, dragón) es un personaje literario que es un monstruo cruce de hombre, hidra, serpiente y con varias cabezas y dragón.

²⁴ Vestigio (Del lat. *besticŭlum*). Monstruo fantástico, horror siempre cambiante.

²⁵ Los Dragones heráldicos o guivernos (también conocidos como wyverns, en su grafía inglesa, o drakontas – y a veces incluso llamados por algunos Wind Runners) son unas criaturas legendarias pertenecientes a la mitología medieval, con forma de enormes reptiles alados de la familia de los dragones de nivel inferior, pero que son capaces de lanzar hechizos.

JET ROCKET SPACE SHIP! \$4.98

THE MOST SENSATIONAL TOY IN AMERICA

It's Gigantic — Over 7 Feet Long Control levers that work!

For you — a real streamlined Space Ship big enough to hold you and a pilot on trips through space. It's complete with all the newest scientific advances of flights of the future. There's no more make-believe, no more pretending with small models. This is really it! You are pilot, captain, and gunner — your friend can be observer and navigator.

Imagine all this!

There you are giving orders as captain of your own sleek, streamlined beauty. You check your radio antenna screen for all clear. You test all radio instruments and equipment. You close the blinged contact cover and check your Star Map of space. Then, with all your jet and rocket flying equipment in action, you BLAST OFF! You set your course, change it with the directional jets at the stern which are controlled by separate throttles at your fingertips. Your forward disintegrator guns go into action. Your fully-equipped radar instrument panel shows the target. You release your load of powerful nuclear bombs and believe! You return home victorious, set your rearing mechanism and you're in for a quick landing. This is just an idea of all the wonderful things you can do with your sensational new Space Ship. Sturdily constructed of 3-ply fibreglass, it will bring you more fun and adventure than you've ever known. Easy to assemble. Only \$4.98

FEATURES

- Real Space Ship Design
- Sturdy Interlocked Construction
- Made of High Strength 3-ply Fibreglass
- Large Size — Over 7 feet Long. Large enough for 2 space cadets
- Complete Instrument Panel
- 2 Disintegrator Guns
- Full Visibility Hinged Astro-Map
- 2 Steering Flaps
- Elevator and Rudder
- Aluminum Jet Exhaust Tube

10 DAY TRIAL FREE

Don't delay! Order now! We are so sure you will be thrilled as never before, we offer you a full 10-day trial under our famous MONEY BACK GUARANTEE plan. Because of its gigantic size, we are forced to ask for C.O.D. postage charges.

MONEY BACK GUARANTEE

Honor House Products Corp., Dept. A-174
25 Wilbur St., Lyndbrook, N. Y.

Buy my jet "Rocket" Space Ship on 10 day Free Trial for only \$4.98. If I am not completely delighted I may return it for prompt refund of full purchase price.

Send C.O.D. I'll pay postman \$4.88 plus postage.

I enclose \$4.98 plus 63¢ postage and handling charge for my Space Ship. Same Money Back Guarantee.

NAME _____
ADDRESS _____

INSTRUMENT PANEL INCLUDES

- ALTIMETER
- JET STEERING LEVERS
- JET REVERSING LEVER
- RADIO INSTRUMENTS
- RANGE SCALES
- DISINTEGRATOR GUN SIGHT
- BOMB BAY DOOR CONTROL
- HOOD LATCH CONTROL
- SPEED CONTROL
- ATOMIC FUEL GAUGES
- AIR SPEED INDICATOR
- BLAST OFF SIGNAL BUTTON

La nave de Rollin' Rikk según el merchandising de la época.

Una probable respuesta puede estar en su biografía. Según su hija, Isa Vonnedick Hartman; a la edad de trece años Philip empezó a tener un sueño recurrente. Soñaba que estaba en una librería buscando en una pila inmensa un número de la revista *Astounding* que contenía el cuento: *The Rules in the House of Caesar*, el cual suponía le revelaría los secretos del universo. A medida que el sueño persistía la pila de revistas era más pequeña, pero nunca llegó hasta la última. La obsesión de Philip Vonnedick se volvió tan intensa que temía enloquecer si encontraba la revista de la misma manera que los personajes de Lovecraft, cuando leen el *Necronomicón*²⁶ o los de Chambers, el *Rey Amarillo*²⁷. Los sueños cesaron rápidamente pero la frase *Las Reglas en la Casa del César*, aparece en *Rollin' Rikk* y en otras tres obras suyas.

El 20 de Febrero de 1968, el escritor estaba recuperándose de la extracción de una muela del juicio y salió de su casa para comprar unos analgésicos. Mientras caminaba por la acera sintió una vibración que

²⁶ El *Necronomicón* (en griego *Νεκρονομικόν*) es un grimorio (libro mágico) ficticio ideado por el escritor estadounidense H. P. Lovecraft (1890-1937), uno de los maestros de la literatura de terror y Ciencia-Ficción. Es mencionado por primera vez en el cuento *The Hound* (El sabueso, 1922). Su presunto autor fue el «árabe loco» Abdul Alhazred, cuyo nombre figura en *The Nameless City* (La ciudad sin nombre, 1921). Es el estereotipo del objeto misterioso que enloquece a las personas.

²⁷ El *Rey de Amarillo* es una colección de cuentos de lo sobrenatural escritos por Robert W. Chambers, y también el nombre de una obra de teatro del mismo nombre que se repite como un motivo conductor a través de algunas de sus historias. Fue publicado por primera vez por F. Tennyson Neely en 1895. Descrito como un clásico en el campo de lo sobrenatural, contiene 10 historias, de las cuales en las cuatro primeras, *"El Reparador de Reputaciones"*, *"La Máscara"*, *"En la Corte del Dragón"* y *"El Signo Amarillo"*, se menciona a El Rey de Amarillo, una obra prohibida que induce la desesperación o la locura en quienes lo leen.

corría por una baranda, según Philip de la vibración parecía salir un sonido reconocible y al acercar su oído escuchó una voz indefinida diciendo *F'r y fa'l, a fa'l y f'r*, lo cual no tenía ningún sentido, o tal vez era el intento de declamar el famoso *Fair is foul, and foul is fair* de Shakespeare. En ese momento el escritor se sintió observado y vio en el cielo un inmenso ojo observándolo con interés. Desde entonces toda su vida iba a intentar darle sentido a ese momento. Los críticos interpretan a *Rollin' Rikk* como uno de esos intentos.

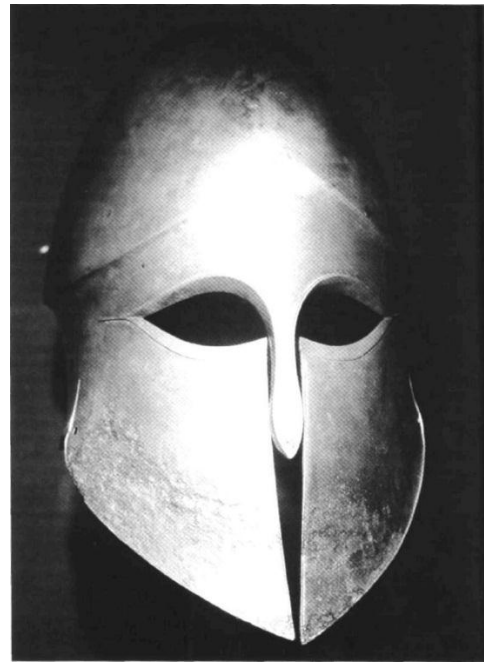
La novela originalmente describía de manera encubierta las "experiencias místicas" de Vonnedick, pero a alguien le pareció inconveniente la divulgación de las mismas y procedió a editar capítulos de la novela, agregar personajes y cambiar los aspectos contemplativos para transformarla en una novela folletinesca, encantadora en su ingenuidad pero carente de las abstracciones que en un momento habrán movido a Vonnedick.



Juguete promocional que hizo parte del merchandising de *The Three Bodies of Rollin' Rikk*.

Por ejemplo, en la primera versión *Rollin'* llega al desértico planeta *Ekutronia* en una nave espacial que parece "un huevo de avestruz que volara girando sobre sí mismo". Fuera de las suspicacias que puedan despertar las cualidades aerodinámicas de las naves-huevo – que además son lanzadas desde un cañón- esta elección artística no parece ser propia de Vonnedick cuya escritura es de un corte más relacionado con lo práctico que con lo satírico, propio de una obra como la de Swift o Méliès. En la segunda versión *Rollin'* viaja a través de la oscuridad sideral jalado literalmente de los cabellos por un ser incomprensible, lo cual propició todo tipo de comparaciones de los críticos con el bíblico

libro de Daniel y con el burak de Mahomet –aunque por tono se asemeja más a la escena del *volavérunt*, el rapto aéreo que acontece a la Duquesa de Alba en el grabado 61 de la serie 80 de los caprichos de Goya-. Sin entrar en distracciones semióticas, toda esta argumentación de “podemos reducir a Vonnedick a la metáfora religiosa” tomó un nuevo giro al presentarse una portada alternativa (hoy desaparecida) que insinuaba que el cabello del personaje había cobrado vida independiente de su cuerpo y se había transformado en una especie de hélice peluda para transportarlo, siendo este un gag que algunos tildaron de homenaje al dadaísmo.



Casco del Imperio Draconiano según la publicidad de la primera edición.



Volavérunt por Francisco Goya (1799).

Pasó el tiempo y la leyenda creció. Algunos comentaristas con ínfulas proféticas, especialmente un tal John King, empezaron a tomar este trabajo como un evangelio, formando el culto conocido como Akaísmo, el cual cree en el despertar de una energía negativa conocida como Ak, -la cual se opone al positivo ka de los egipcios y los koptos-. El Akaísmo es aún investigado en Estados Unidos y considerado una organización peligrosa en Alemania, donde se les ha acusado desde el secuestro de niños hasta la realización de experimentos fallidos en los cuales se busca pasar la mente de un cuerpo a otro. Mientras menos se hable de la absurda teoría de los ups y los aaps que permea lo pseudo religión que creó King, mejor.

De la caída del Akaísmo y de los últimos días de Vonnedick, poco queda por agregar. El escritor sufrió un gran deterioro mental que lo llevó a aislarse del mundo; algunos dicen que para la construcción de un androide replica de sí mismo, otros que para la creación de un dispositivo que unificaría telepáticamente las mentes de todos los humanos existentes, creando el *Oculum Celestia*²⁸, la visión divina, el tercer ojo que unificaría en su percepción colectiva un planeta de súper hombres. Es también conocida la leyenda de que Vonnedick creía que un ojo celeste lo vigilaba, pero es posible que solo fuera uno de sus juegos.

Para finalizar, añado que el libro que el lector tiene en sus manos es una edición cuyo mayor mérito es la inclusión de ilustraciones a todo color que logran un interesante contrapunto a la prosa barroca del autor. Una edición que reafirma el valor de Philip Vonnedick como escritor capaz de hilvanar sensaciones puras con las convenciones de la ciencia-ficción experimental. Pero esta apreciación solo se puede lograr separando al narrador del escritor, al místico del loco y al hombre de la leyenda. El viaje ha comenzado, el bardo vibra en la baranda y el firmamento parpadea sobre nosotros²⁹.

²⁸ El *Oculum Celestia*, el lente celestial es un texto del alquimista judeo-alemán Nephtali Sahnuth quien creí en un panteísmo que podía ser revelado a través de un telescopio divino. Algunos creen que se refería a algo más metafórico que hermético.

²⁹ El autor hace alusión a la autobiografía de Vonnedick escrita con Isa Vonnedick Hartman, según la cual antes de ver un ojo gigantesco en el cielo sintió que la baranda de una escalera vibraba levemente.

Falta de Seriedad:

La Última Entrevista con Vonnedick

Por Tim Ferris.



Philip K. Vonnedick, poco antes de su muerte.

Philip Vonnedick es uno de mis pocos ídolos, un elegante, simple filósofo-poeta de primera clase. Crecí cerca de donde vivió, en Sag Harbor; y he disfrutado su escritura desde que estaba en secundaria, donde silenciosamente esperaba tener el coraje para visitarlo algún día.

Ahora, ya es demasiado tarde. Murió el pasado 11 de Abril.

A pesar de todo, fui muy afortunado, al toparme con la mejor entrevista que he visto con él, y que resulta igualmente ser su última.

Edité el texto de J. Rentilly para el US Airways Magazine a una longitud que tome dos minutos leer a una velocidad promedio de lectura, seleccionando las preguntas y respuestas que encuentro más relevantes

para diseñar una vida gratificante (la primera parte) o para provocar al público (la segunda parte).

Creo que son dos minutos bien gastados.

Abarca sus posturas sobre la creatividad, la seriedad, el poder (o la falta de él) de la palabra escrita, y más. Espero que lo disfruten tanto como yo lo hice...

###

Cuénteme las razones por las cuales ha sido atraído a una vida de creación, ya sea como escritor o artista plástico.

He dibujado toda mi vida, solo como un hobby, sin tener exposiciones o algo así. Es solo algo agradable para hacer, y se lo recomiendo a todos. Siempre le digo a la gente, que practiquen un arte, sin importar que tan bien o que tan mal [lo hagan], porque entonces se tiene una experiencia transformadora, que hace crecer el alma. Eso incluye cantar, bailar, escribir, dibujar, interpretar un instrumento musical. Una cosa que odio de los comités escolares de hoy es que sacan los programas de arte del currículo porque dicen que el arte no es manera de hacer una vida. Bien, hay un montón de cosas dignas de hacerse que no sirven para hacer una vida. [Risas.] Son maneras agradables de hacer una vida más agradable.

En tu proceso de transformación, le has dado al mundo mucha calidez y humor. Eso importa, ¿no es así?

Le pregunte a mi hijo Mark cual es el sentido de la vida, y él dijo, “estamos aquí para ayudarnos a pasar por esta cosa, sea lo que resulte ser.” Creo que es lo que lo dice mejor. Puedes ser comediante, escritor, pintor, músico. Él es pediatra. Hoy hay muchas maneras cómo podemos ayudarnos unos a otros. Hay cosas que ayudan. Los músicos lo han hecho por mí. Desearía ser uno, porque ayudan bastante. Nos ayudan a pasar unas cuantas horas.

“Una falta de seriedad,” escribiste, “ha llevado a toda clase de maravillosas visiones.”

Sí. El mundo es demasiado serio. Enojarse con una obra de arte — porque seguro alguien, en alguna parte, está que revienta por lo que he hecho— es como enojarse con la cubierta derretida de un sundae.

La gente todavía ama leer tus libros. ¿Qué crees que hace que tus libros tengan un encanto duradero?

Lo he dicho antes: Escribo con la voz de un niño. Me hace leíble en los colegios. [Risas.] Mis frases no son muy largas. Pero espero que mis ideas lleven a un diálogo vivaz, aun siendo simples mis frases. Las frases simples siempre me han servido. Y no uso punto y comas. Ya de por sí es difícil leer, especialmente para los estudiantes de bachillerato. Igualmente, evito la ironía. No me gusta la gente que dice una cosa y quiere significar otra.

Cuando Timequake fue publicada hace diez años, prácticamente dijiste que te retirabas de la escritura. Desde entonces has publicado dos colecciones de ensayos, gracias a Dios, Dr. Kevorkian y el best-seller A Man Without a Country. Me pregunto si las artes visuales se han convertido en un sustituto de la escritura en tu vida.

Bien, eso tiene que ver con mi vejez. [Risas.] Como sabes, estoy demandando a una marca de cigarrillos porque su producto todavía no me ha matado.

¿Es un proceso creativo diferente, sentarse a escribir o tomar un pincel?

No. En los sesentas solía enseñar en un taller de escritura en la Universidad de Iowa, y decía al comienzo de cada semestre, "El modelo a seguir en este curso es Vincent van Gogh — quien vendió dos pinturas a su hermano." [Risas.] Solo me siento y espero a ver que hay en mi interior, y es el mismo asunto para la escritura o la pintura, simplemente sale. Hay veces cuando nada viene. James Brooks, el buen abstracto-expresionista, le pregunté cómo era pintar para él, y dijo, "Pongo la primera pincelada en el lienzo y luego el lienzo debe hacer la otra mitad." Así es como son los pintores serios. Esperan que el lienzo haga la mitad del trabajo. [Risas.] Vamos. Despierten.

Hoy vivimos en un mundo muy visual. ¿Las palabras todavía tienen poder?

Hace unos años estaba en un simposio con mis amigos Joseph Heller y William Styron, ambos ya murieron, y hablábamos de la muerte de la novela y de la muerte de la poesía, y Styron señaló que la novela siempre ha sido una forma artística elitista. Es un arte para muy pocas personas, porque solo pocos pueden leer bien. He dicho que abrir una novela es llegar a un *music hall* y que te entreguen una viola. Tienes que interpretar. [Risas.] Mirar las líneas horizontales de símbolos fonéticos y números arábigos y ser capaz de poner un *show* en tu cabeza, se requiere que el lector interprete. Si lo haces, puedes ir en un ballenero al Pacífico Sur con Herman Melville, o puedes ver a Madame

Bovary hacer su vida un desastre en París. Con pinturas y películas, todo lo que hay que hacer es sentarse, mirarlas y dejar que te suceda.

Hace años, dijiste que el trabajo de un escritor es usar el tiempo de un desconocido de manera que el no sienta que ese tiempo fue perdido. Hoy en día los desconocidos tienen muchas maneras de pasar el tiempo.

Es correcto. Ahora hay todas esas cosas para hacer con el tiempo. Antes la gente se preguntaba que carajos iba a hacer en invierno. [Risas.] Entonces salía un gran libro — un gran, maravilloso libro — y todo el mundo lo leía para pasar el tiempo. Fue un experimento muy primitivo, antes de la televisión, cuando la gente tuvo que ver tinta sobre papel, Dios santo. Yo crecí cuando la radio era muy importante. Llegabas a la casa del colegio y prendías la radio. Había comediantes jocosos, música maravillosa y también dramas. Yo pasaba el tiempo con la radio. Ahora, no necesitas ser letrado para pasar un buen rato.

Declaraste que actualmente la televisión es una de las formas artísticas más viables.

Pues, así es. Trabaja como un sueño. Es una manera de lograr la atención, y es increíblemente buena para eso. Para un montón de gente, La T.V. es la vida misma. Las iglesias solían proveer a las personas con mejor compañía que la que tenían en casa, pero ahora, sin importar como sea tu vida vecinal o familiar, prendes la televisión y obtienes amigos, familia. No sé si has oído esto, pero los científicos han creado un ganso bebé que cree que un avión es su madre. Los seres humanos creen un montón de cosas que no son verdad, Y eso está bien. La televisión es parte de eso.

¿Por casualidad, hay otro libro en tu cabeza?

No. Mira, tengo 84. Generalmente los escritores de ficción han realizado su mejor trabajo por la época en que tienen 45. Los maestros del ajedrez están obsoletos a los 35, e igualmente los jugadores de beisbol. Hay otras, muchas, personas escribiendo. Dejémoslos hacerlo.

Entonces, ¿Cuál es el juego del viejo?

Mi país está en ruinas. Soy un pez en una red envenenada. Estoy desconsolado por esto. Debería haber esperanza. Este debiera haber sido un gran país. Pero ahora el mundo entero nos desprecia. Mi esperanza era construir un país y aportar a su literatura. Por eso estuve en la Segunda Guerra Mundial, y por eso escribí libros.

Cuando alguien lee tus libros, ¿Qué quisieras que se llevaran de la experiencia?

Bueno, me agrada el chico — o la chica, por supuesto — que cierre el libro y piense, “Este es el hombre más grande que ha existido.” [Risas.]

¿Qué pasó ese 4 de Octubre tan famoso?

[Risas.] Tú sabes lo que pasó, es una pregunta retórica.

Tengo que preguntar, me gustaría oírlo directamente de ti. Como te ha afectado esta especie de epifanía.

Mira, Lo que pasó es que un ojo se abrió en el cielo y me miró fijamente.

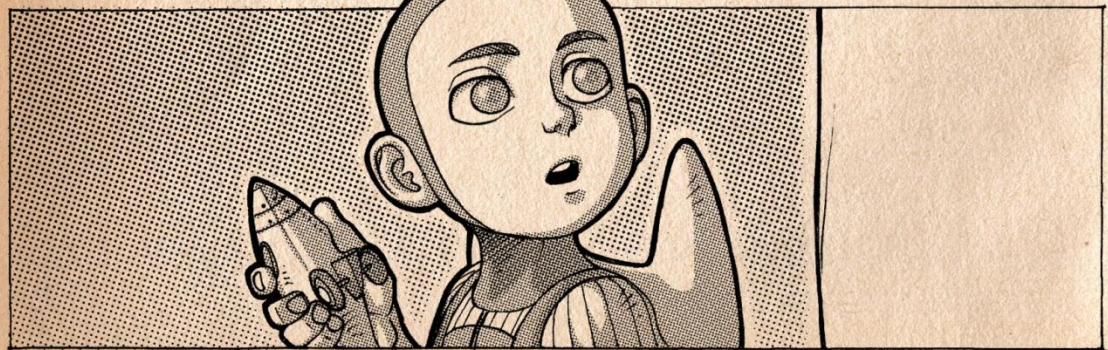
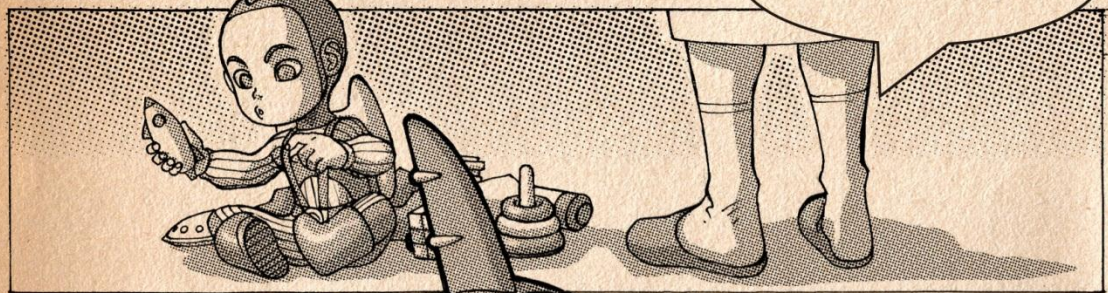
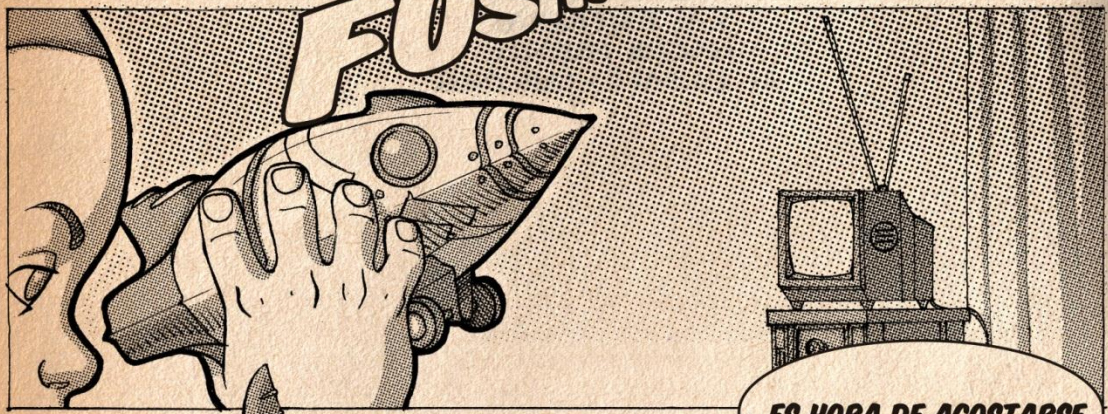
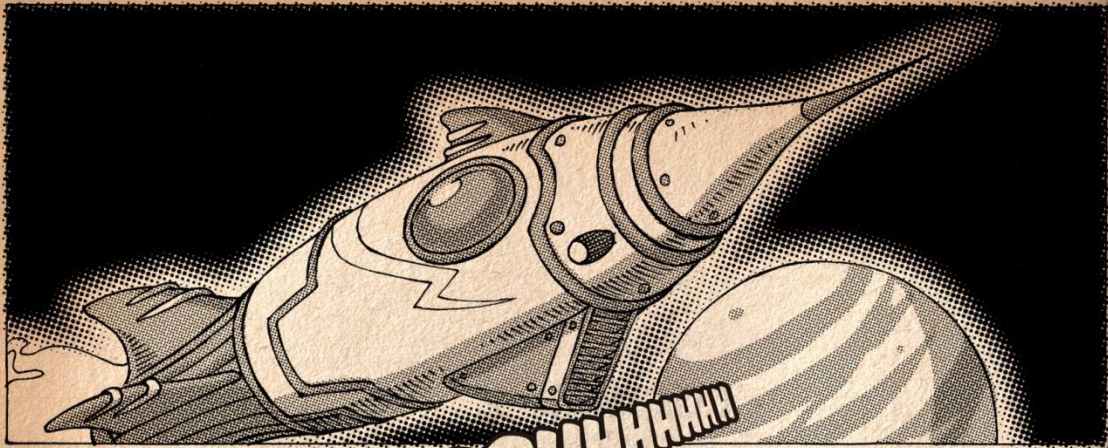
Es cierto que eso no se puede poner en palabras, pero a veces se exagera esa circunstancia. Algo así puede pasarle a cualquiera, lo que sucede es que pocos hablan de ello.

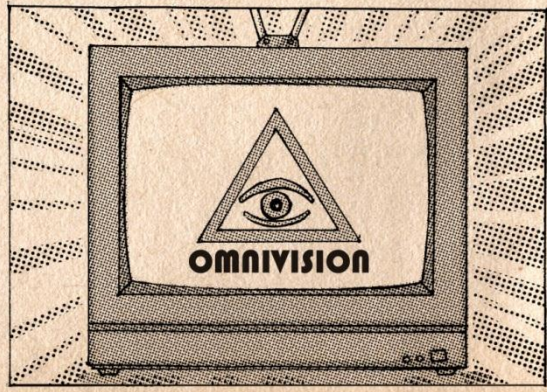
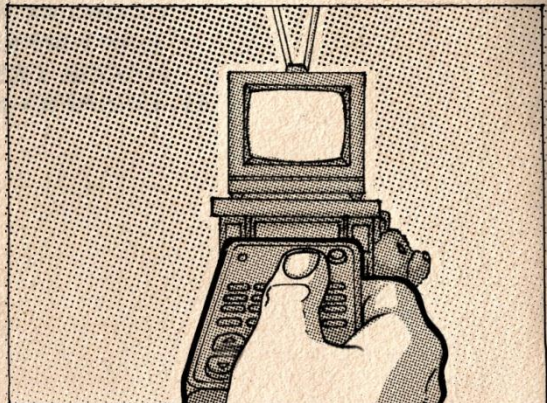
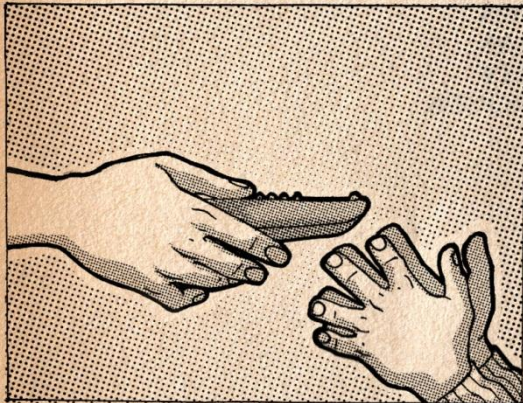
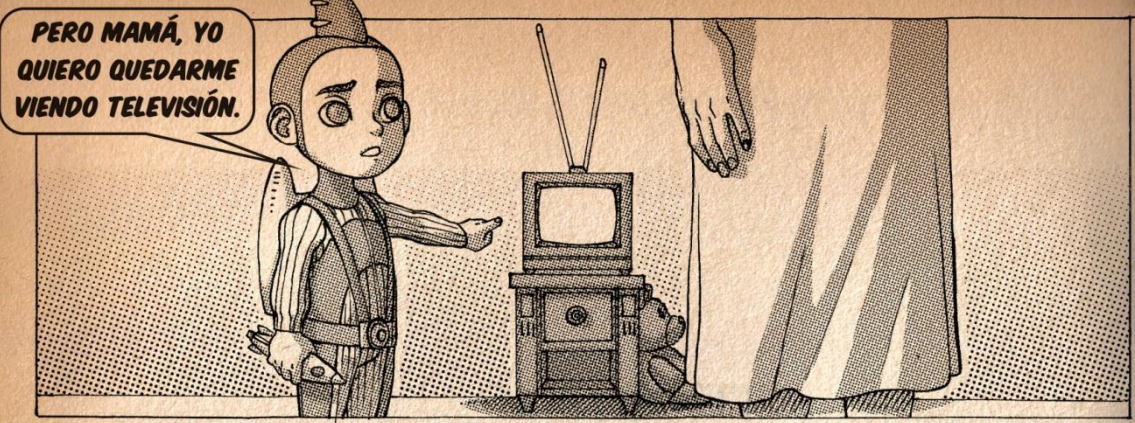
[La entrevista completa, incluyendo los trasfondos literarios de Philip, se encuentra en el número 47 de US Airways Magazine.]

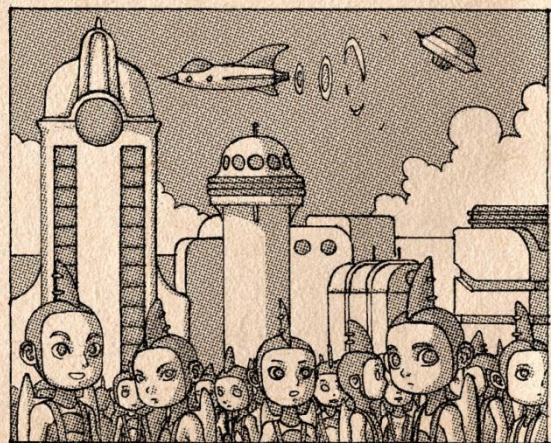
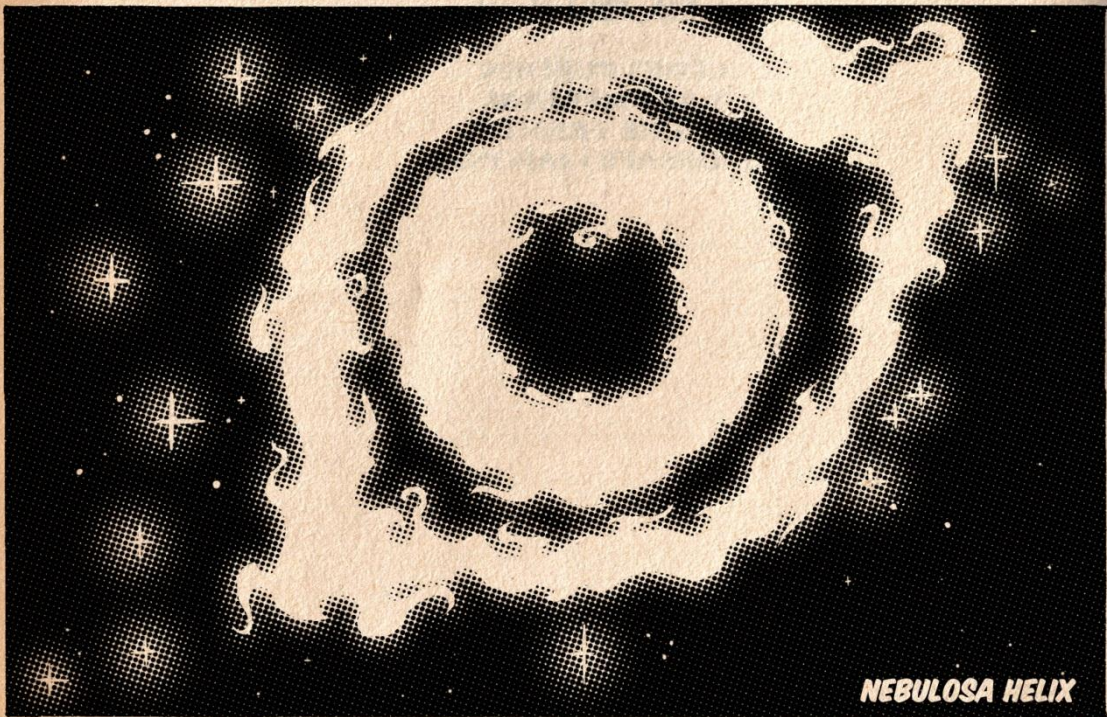
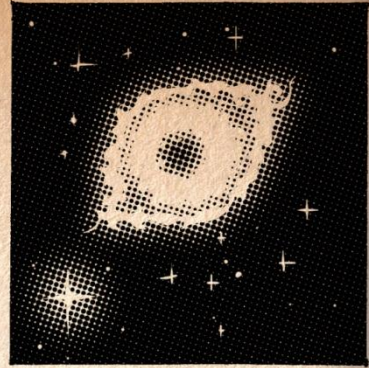
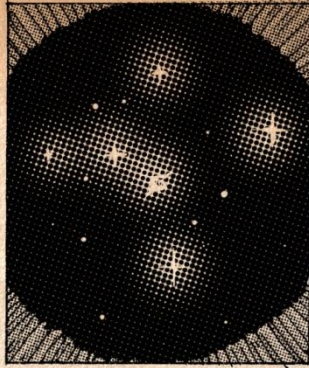
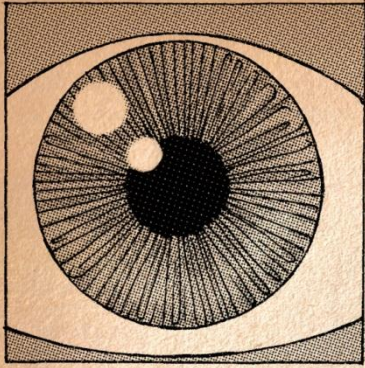
Comic Clásico

Flashback: El Sueño de Rikk Rollson









El Efecto Doppel:

Apuntes sobre un comic de Rikk Rollson

Por: David Di Leo.

Di Leo es un crítico del comic interesado por el género de la ciencia-ficción. Hoy presenta su reflexión sobre el comic de Rikk Rollson titulado, El Sueño de Rikk Rollson, el cual fue publicado en la revista Heavy Metal número 178 de 1989.

Seamos sinceros. Los comics basados en Rikk Rollson, el astronauta creado por Philip Vonnedick, nunca han sido gran cosa. La revista **Heavy Metal** compró con mucha fanfarria la franquicia de Rikk Rollson en 1981, pero su intención evidente era llenar un par de páginas de cada edición, más que desarrollar el personaje complejo que describe en su *opus Psychodelicus, Los Tres Cuerpos de Rikk Rollson*. Para **Heavy Metal**, Rollson es un Flash Gordon de segunda, un simplísimo aventurero espacial que va de un planeta a otro resolviendo problemas ajenos y dejando moralejas pro-institucionales que para nada remiten al trabajo de alguien tan liberal como Vonnedick.

Sin embargo toda regla tiene su excepción. Después de centenares de pésimos comics donde Rollson se bate a duelo con alienígenas, robots y mutantes, en una espiral de cíclicas convenciones preestablecidas; el 22 de Febrero de 1989 se publicó una historia diferente que narraba una especie de sueño de Rollson. Adjunto las cuatro páginas del comic, para referencia del lector.

Lo primero que llama la atención es la precisión del dibujo; no nos hallamos ante el típico dibujo apresurado que presentaba **Heavy Metal** en esa época. Este es un dibujo concienzudo y expresivo, cuyo autor aun es desconocido para los eruditos del comic, pues solo se le conoce por su firma: POP-8.

La historia, así mismo, es enigmática. En la primera viñeta vemos a Rollson, en un bar intergaláctico, pulsando amablemente con Pel el Oso Peligroso y al fondo se ve un televisor que muestra un programa de Rollson, un cliente del bar le indica Rollson que está en televisión, pero este lo ignora ("No tengo tiempo para esas cosas") y continúa forcejeando con Pel.

Entonces la viñeta nos muestra un acercamiento, muy cinematográfico, al televisor y de pronto nos encontramos en el mundo del programa de televisión. Rollson es aquí un niño pequeño al cual su madre quiere acostar. El pequeño Rollson se niega ("Pero mamá quiero quedarme viendo TV.") La madre lo deja quedar despierto un rato más y le entrega el control remoto del televisor. Luego de un rato, el pequeño Rollson está dormido y sueña (un sueño dentro de un sueño, dentro de un programa de tv, dentro de un bar), que un ojo en el cielo (la Nebulosa Helix) le vigila. El comic termina mostrando un planeta dentro de esa galaxia, donde muchos pequeños Rollsons parecen ser los únicos habitantes.

Evidentemente el autor (desconocido hasta hoy), es un conocedor de la novela y quiere, ipor fin!, crear un comic en el estilo críptico de Vonnedick y va por una historia onírica y, algo, meta-artística.

Pero primero, lo primero. Es una historia de tres transformaciones corporales:

- Rollson como adulto, en un bar (un sitio de adultos). Se pasa de esta forma a la otra a través del televisor.
- Rollson como niño, en su casa, cuando era niño. Se pasa de esta forma a través de otro televisor.
- Y finalmente Rollson como un grupo de niños, Rollson multiplicado.

El primer Rollson, el adulto, es el punto de partida de todo, el original, el inicio, luego hay una especie de inversión, Rollson va hacia atrás, no hacia adelante, no envejece, se hace más joven y revive un momento de rebelión infantil, quiere ver más televisión. Luego este Rollson niño se vuelve muchos niños un ejército de ellos, tal vez, la población entera de planeta. Esta tercera forma puede interpretarse a la luz de la leyenda del doppelgänger.

Mucho se dicho sobre los doppelgängers. El *William Wilson* de Poe es uno, Jorge Luis Borges tiene varios textos sobre el tema e Ingmar Bergman los usa como uno de sus muchos símbolos de muerte, especialmente en *Persona* (1966). Dice María Teresa Priego en *Soy Donde No Pienso*: "El tema del doble en el arte. Como juego. Como

castigo. Como conjuro. Como expresión de una angustia inherente a la condición humana: **somos sujetos divididos por dentro**. Nos conocemos y nos desconocemos. La **alteridad interior** es la más cotidiana de las coyunturas. Sí. Pero hay una pregunta angustiante: **divididos, ¿qué tanto?** Que no sea demasiado. Para permanecer en la realidad. Quedarse del lado de acá”



Nebulosa Helix. El ojo en el cielo.

Según Borges en *el Libro de los Seres Imaginarios* (1967) encontrarse con su doble, con su *doppelgänger* es un presagio de muerte. Lo cual tiene mucho sentido semiótico, porque lo que es copiado se pierde, se diluye como una gota que cae al mar, la muerte y la disolución son equivalentes a una desaparición del ser. Y aquí es donde la inversión física de Rollson en el comic adquiere su sentido, un ciclo de vida en reversa, es lo tanático desplegándose en toda su ironía: de adulto a niño, de niño a *doppelgänger*, el autor insinúa un viaje de la vida a la muerte, o sea una certeza de la muerte (Memento Mori), que no es usual en un comic para niños. Lo meta-artístico aparece en la forma del mítico ojo (galaxia y televisor) que vigilaba a Vonnedick desde arriba, siguiéndolo de un lado a otro. Pareciera que Rollson no estuviera exento de esto, también.

En todo caso, una historia muy extraña pero muy bella. Si consiguen una copia guárdenla muy bien, porque **Heavy Metal** no tiene la intención, al menos próximamente, de reeditar esta pequeña joya del comic alternativo.

Epílogo:

El engaño y la confusión como fascinación artística

I. Ardid y Paranoia en el mundo libre

ANNOUNCER: Ladies and gentlemen, I have a grave announcement to make. Incredible as it may seem, both the observations of science and the evidence of our eyes lead to the inescapable assumption that those strange beings who landed in the Jersey farmlands tonight are the vanguard of an invading army from the planet Mars. The battle which took place tonight at Grovers Mill has ended in one of the most startling defeats ever suffered by any army in modern times; seven thousand men armed with rifles and machine guns pitted against a single fighting machine of the invaders from Mars. One hundred and twenty known survivors. The rest strewn over the battle area from Grovers Mill to Plainsboro, crushed and trampled to death under the metal feet of the monster, or burned to cinders by its heat ray. The monster is now in control of the middle section of New Jersey and has effectively cut the state through its center. Communication lines are down from Pennsylvania to the Atlantic Ocean. Railroad tracks are torn and service from New York to Philadelphia discontinued except routing some of the trains through Allentown and Phoenixville. Highways to the north, south, and west are clogged with frantic human traffic. Police and army reserves are unable to control the mad flight. By morning the fugitives will have swelled Philadelphia, Camden, and Trenton, it is estimated, to twice their normal population. At this time martial law prevails throughout New Jersey and eastern Pennsylvania. We take you now to Washington for a special broadcast on the National Emergency . . . the Secretary of the Interior . . . ³⁰

³⁰ **LOCUTOR:** Señoras y señores, tengo que hacer un grave anuncio. Por increíble que pueda parecer, tanto las observaciones de la ciencia como la evidencia de nuestros ojos llevan a la inevitable suposición, de que esos seres extraños que desembarcaron en las granjas de Jersey, esta noche, son la vanguardia de un ejército invasor del planeta Marte. La batalla que tuvo lugar esta noche en Grovers Mills ha terminado en una de las derrotas más sorprendentes jamás sufrida por un ejército en los tiempos modernos; siete mil hombres armados con rifles y ametralladoras enfrentados a una sola máquina de combate de los invasores de Marte. Ciento veinte sobrevivientes conocidos. El resto están esparcidos por el campo de acción desde Grovers Mill hasta Plainsboro, aplastados y pisoteados bajo los pies de metal del monstruo, o convertidos en cenizas por su rayo de calor. El monstruo está ahora en control de la sección central de Nueva Jersey y ha separado efectivamente el Estado desde de su centro. Las líneas de comunicación se han reducido desde Pennsylvania hasta el Océano Atlántico. Las vías del ferrocarril se desgarran y se interrumpió el servicio entre New York y Filadelfia, con excepción del enrutamiento de algunos trenes a través de Allentown y Phoenixville. Carreteras hacia el norte, sur y oeste están congestionadas por el frenético tráfico humano. Reservas de la policía y el ejército son incapaces de controlar la huida loca. Por la mañana los fugitivos

(THE WAR OF THE WORLDS, COLUMBIA BROADCASTING SYSTEM

ORSON WELLES AND MERCURY THEATRE ON THE AIR

SUNDAY, OCTOBER 30, 1938. 8:00 TO 9:00 P.M.)

El 30 de Noviembre de 1938, el mundo vivió el apocalipsis tecnológico. Ciudadanos desde el noroeste de Estados Unidos hasta Canadá huían de sus casas buscando resguardo en bosques y en zonas montañosas. Los boletines informativos describían altas máquinas de guerra en forma de trípodes, que caminaban hacia las ciudades, incendiando todo lo que encontraban en su camino. Cientos de personas caían en el pánico, mientras que desde la radio los científicos deducían que toallas húmedas sobre la cara podrían inhibir los efectos del gas venenoso que era disparado desde los vehículos de los atacantes. Horas más tarde, después del estropicio y la confusión, después de las supuestas incursiones y la hipotética derrota del ejército; la calma regresó gradualmente y el tiempo recobró su ritmo. La sórdida historia de la humanidad extinguida por una tecnología superior era tan solo una transmisión radial de la serie de antologías, *The Mercury Theatre on the Air*, una novedosa mistificación de la radio.

El autor de este artificio era Orson Welles, el director quien en ese momento contaba con veintiún años y que decidió interpretar una radionovela de *La Guerra de los Mundos*³¹ de H. G. Wells de una manera más realista, introduciendo los elementos fantásticos de la invasión marciana con elementos de la cotidianidad radial de las personas como lo eran los boletines de prensa y las entrevistas. Los primeros cuarenta minutos del programa fueron conformados por una serie de boletines de prensa falsos que indicaron a varios espectadores que una invasión marciana estaba en progreso, luego vinieron una serie de entrevistas a supuestos testigos oculares y a científicos quienes debatían el poder bélico de los marcianos y las posibles estrategias en contra de ellos. El

habrán poblado Philadelphia, Camden y Trenton, se estima, al doble de su población normal. En este momento se impone la ley marcial en toda Nueva Jersey y el este de Pennsylvania. Los llevamos ahora a Washington para una emisión especial sobre la Emergencia Nacional. . . con el Secretario del Interior. . .

³¹*La guerra de los mundos* es una influyente novela de Ciencia-Ficción escrita por Herbert George Wells y publicada por primera vez en 1898, que describe una invasión marciana a la Tierra. Es la primera descripción conocida de una invasión alienígena de la Tierra, y ha tenido una indudable influencia sobre las posteriores y abundantes versiones de esta misma idea.

efecto fue contundente, hubo personas que creyeron que lo que escuchaban era una realidad, apagaron sus radios y escaparon espantados. Si hubieran esperado un poco más hubieran escuchado la identificación de la radio estación y la clarificación del locutor asegurando que el programa es pura ficción. Luego entró Welles interpretando a un científico que explicaba las consecuencias del ataque. La radionovela termina de la misma manera que la novela, con los marcianos cayendo víctimas de los gérmenes patógenos terrestres para los cuales carecen de inmunidad.

¿Pero cuáles fueron las causas de esta paranoia? Hay quien desacredita este suceso y lo tacha de rumor. Se habló de cientos de personas huyendo, de pánico colectivo, de almacenes destrozados y carros incendiados. Si bien es evidente el talento del futuro director del *Ciudadano Kane*³² al contar esta historia con tal verosimilitud, mientras inventaba el género de falso documental; es también importante tomar en cuenta que hubo una reacción exagerada de los medios periodísticos, especialmente de los periódicos, los cuales sostenían una guerra no declarada con la radio por los espectadores, y estos pudieron exagerar los titulares del día siguiente solo con el fin de presentar a Welles y a su programa como unos vándalos. Es verdad que existió quien se engañó con la función, pero era imposible que un programa como *The Mercury Theatre on the Air* con una audiencia más bien reducida hubiera logrado causar tal conmoción y que el resto pertenece a las artimañas mediáticas de quienes buscan vender más que otros.

Otros piensan que los tumultos fueron reales y un efecto categórico de la radionovela, la cual detonó un temor generado por la inminencia de la Segunda Guerra Mundial. La radio se había convertido en el medio para enterarse de las vicisitudes universales más retorcidas, si de allí provenía la voz amenazante de Hitler invitando a la hecatombe selectiva, de igual manera podría venir la noticia de un asalto alienígena. Hay un monumento, específicamente un tallado, en el parque Van Nest en Grover's Mill, New Jersey, recordando el sitio del ficticio aterrizaje marciano. No se necesita más evidencia para vislumbrar el valor que posee para los espectadores una ficción narrada como si fuera una verdad.

³² *El Ciudadano Kane* o *Citizen Kane*, es una cinta de 1941, que con frecuencia ha sido considerada la cumbre del arte cinematográfico. Es particularmente alabada por su innovación en la música, la fotografía y la estructura narrativa.

II. El elogio de lo falso. La experticia en las artes

El Acertijo (o La Adivinanza) de los Talleres

“Cuando el rojo del sol naciente
cayó sobre el verde y oro
nuestro padre Adán
se sentó bajo el árbol
y escarbó con un palo en el suelo.
Y el primer tosco dibujo
que vio el mundo
fue el gozo de su fuerte corazón
hasta que el demonio
susurró tras las hojas
es hermoso
pero, ¿es arte?
La historia es tan vieja como el árbol del Edén
y nueva, como un diente de leche.
Todo hombre sabe,
en cuanto le sale el bigote
que es el dueño del arte
y de la verdad.
Y cada hombre oye
al llegar el ocaso
el latir de su corazón agonizante
un redoble diabólico
en el oscuro ventanal
Es hermoso pero, ¿es arte?”

Rudyard Kipling

Orson Welles, por su naturaleza de actor, continuó durante el resto de su vida interpretando unos papeles muy determinados, especialmente dos, el de un mago y un tramposo. El realizador fue hasta su último largometraje, *Con F de Falso*³³, un mago creador de artificios que se solaza en el engaño, porque el arte permite hacer presente lo que realmente no está presente, gracias a la imaginación, pero ya se llegará allá. Dice Welles en la introducción de *Con F de Falso*: "sin duda casi todas las historias incluyen algún tipo de mentira. Pero no esta vez... es una promesa. Durante la siguiente hora todo lo que oirán de nosotros es verdadero y se basa en evidencia sólida". Esta declaración es la mejor definición de esta película y sus intenciones. Comienza en un estilo documental contando la historia de dos personajes, Elmyr de Hory, un falsificador de pinturas y Clifford Irving reconocido por escribir una biografía sobre Hory, pero también el mismo, un falsificador, al escribir una supuesta biografía autorizada sobre Howard Hughes, que en últimas resultó falsa. Durante esta parte es evidente que la falsificación de arte es el resultado no intencional de la indiscriminada comercialización y el culto a la celebridad que distingue a la industria del arte; y se expone la conjetura de que si una obra de arte es falsa o falsificable, no está exenta de ser un objeto placentero o evocador. La última parte narra como Oja Kodar, compañera de Welles en ese entonces, accede a posar para Pablo Picasso en una serie de desnudos, solo después de convencerlo de regalarle las pinturas finalizadas; y luego prosigue contando como Kodar vende copias haciéndolas pasar por las pinturas originales. El climax de esta historia es una recreación que Welles y Kodar hacen de la tensa conversación entre Picasso y el abuelo de Kodar, el supuesto falsificador de las pinturas, pero antes Welles le recuerda a sus espectadores que el prometió contar la verdad solo por una hora y que lo últimos 17 minutos, ha estado mintiendo completamente.

¿Es en sí misma la falsificación un arte?, ¿es infalible la experticia de los marchantes y los directores de los museos? Hory es capaz de copiar una pintura existente y además copiar el estilo de un artista conocido para

³³ *Con F de Falso*: (Inglés: *F for Fake*; francés: *Vérités et mensonges*, "Verdades y mentiras") es la última película, completada por Orson Welles, quien dirigió, co-escribió y protagonizó la película. Sin ser completamente un documental, la película funciona en varios géneros diferentes y ha sido descrita como una especie de ensayo cinematográfico. Sus antecedentes son las obras de Dziga Vértov y *El Testamento de Orfeo* de Jean Cocteau. Se supone que la versión abortada de Don Quijote del mismo Welles tenía características semejantes.

crear una nueva pintura que perfectamente podría pasar por la de ese artista, según él la mayoría de los Modigliani son realmente suyos. Welles recita el poema *El Acertijo de los Talleres* de Kipling, el cual tiene unas líneas dicen: "todo hombre sabe, / (...) /que es dueño del arte/ y la verdad" lo cual puede interpretarse como una posición ética, pero que en el contexto del film, busca recordarle al espectador como apropiarse del arte, valorándolo en un plano diferente al de la opulencia y el éxito.

Con F de Falso es lo que se llama un ensayo fílmico. Acá Welles desarrolla su opinión sobre el escamoteo y la falsificación del arte y la compara con la capacidad del lenguaje cinematográfico para crear una verdad agrupando varias mentiras. Un guión es la presentación de una historia generalmente falsa, un actor dice ser quien realmente no es, los iluminadores pueden hacer que el día se vea como la noche y la noche como el día; el buen juicio del director está en lograr que todas estas mentiras aparezcan como una sola verdad en la que el espectador pueda creer al menor durante unas horas. Entonces ¿Por qué seremos tan proclives a celebrar lo falso? Platón decía que el arte era una imitación, una representación de lo real. Parece que ya vamos bastante lejos de eso. Ingmar Bergman en *Persona* hace alusión constante a la técnica cinematográfica mostrando imágenes insertas del proyector, la pantalla, los rollos y la cámara. Fellini muestra en sus películas escenarios intencionalmente falsos, mares de papel, cielos pintados en los que la luna y el sol aparecen al mismo tiempo como en el teatro, porque después de hacer un esfuerzo para hacerle creer a la gente que lo que ven en pantalla es real, el siguiente paso es la fiesta, el goce de exhibir la falsedad de forma meta-artística, revelar su subterfugio; revelar la imaginación del arte, la mayor mentira de todas, el juego más hermoso, una mentira legítima en su ejecución y virtuosa en su efecto. Picasso decía, según Welles, que el arte es una mentira que lleva a la verdad; y amar esa circunstancia es indispensable si queremos comprender los códigos del arte y su influencia sobre los espectadores.

III. La intencionalidad y apariencia del objeto artístico en relación a la experiencia estética

El problema de porque los espectadores prefieren una obra original a una copia, aunque no puedan distinguir una de otra, es bastante

intrincado y al parecer es un asunto periférico a lo estético. El tema fue tratado por los formalistas Clive Bell y Roger Fry quienes en su teoría de la apariencia definieron el valor estético visual en términos de respuesta a lo puramente formal, a las cualidades sensoriales como la línea del pintor, el color y la organización espacial. Así que para los formalistas, las intenciones del artista, el engaño del falsificador y el contexto histórico son irrelevantes para la apreciación. Si una marca o un sonido producen la misma experiencia sensorial en el espectador, que la pieza original, entonces son equivalentes estéticos.

En contraparte a los formalistas, están los contextualistas los cuales defienden que aunque el original y la copia se vean idénticos, no tienen el mismo valor estético, porque el original posee un contexto, una relación histórica, casi genealógica, con los trabajos que vinieron antes y después de él, lo cual la copia jamás podrá tener. El valor estético, es, entonces, la continuación de una tradición siempre cambiante, es importante que la obra de arte venga de unos estilos del pasado y sea capaz a su vez de inspirar otros en el futuro, haciendo que todo lo que se sabe sobre esa obra, su rol cultural y sus cualidades morales influyan en la estimación del valor estético. También, una obra original, muchas veces se destaca por ser innovadora y vanguardista, cualidades que no pueden ser alcanzadas por una copia.

Dentro de los contextualistas hay un cisma, hay quienes valoran la obra desde un contexto cultural, y hay quienes la valoran desde un contexto conceptual, o sea en la intención y las ideas personales del artista. Para este contextualista lo que hace inferior a una copia es que carece del propósito y de la individualidad que tienen los originales.

El teórico Nelson Goodman propone una visión híbrida en la cual el señala que el conocimiento sobre una obra de arte puede afectar nuestra percepción de la misma -lo cual es una idea contextualista-, pero agregando que este conocimiento está vinculado a la apariencia de la misma, no la que tiene actualmente sino lo que tendrá en el futuro. Goodman habla de un conocimiento que viene de la apariencia de la obra de arte contextualizada en el tiempo. Él nos pide que imaginemos frente a nosotros dos pinturas, una sabemos que es Lucrecia de Rembrandt y la otra, una copia indiscernible de ella. Goodman dice que aunque no podamos ver una diferencia entre las dos, la copia aun difiere

estéticamente de la original. La diferencia viene de que sabemos que una fue producida por Rembrandt y la otra no; sabiendo esto no se debe descartar la posibilidad de que en un futuro, después de múltiples percepciones, se aprenda a captar las sutiles diferencias entre una y otra, lo cual actualmente no se puede.

Goodman, propone también una categorización de las artes desde su propensión a la falsificación. Señala los productos de las artes falsificables como la pintura y la escultura llamándolos objetos autográficos, los cuales poseen una historia de producción que el objeto falsificado aspira a obtener; y los objetos alográficos, los cuales pertenecen a la literatura y la música, en los cuales la identidad no viene de un contexto histórico sino de una secuencia de signos como las palabras escritas o las notas musicales. Obviamente esta teoría ha sido disputada múltiples veces y su mérito principal es ser un punto de referencia interesante a la hora de acercarse a este tema.

Mientras que Goodman intenta una reconciliación de opiniones acerca de la teoría de la apariencia, Arthur Danto la retoma para desestimarla e instigar un arte independiente de la apariencia. Danto argumenta radicalmente que no solo objetos de apariencia idéntica pueden diferir en valor estético, sino además que algunos de ellos pueden que ni sean obras de arte. Él imagina una serie de lienzos cuadrados pintados de rojo; uno de ellos es el trabajo de un artista minimalista, otro es un pedacito del paisaje moscovita llamado Plaza Roja y otro resulta estar pintado del mismo color y tiene la misma forma por razones que no tienen nada que ver con el arte; tal vez es una muestra de pintura. Algunos de estos cuadrados, dice, son objetos artísticos que varían en significado estético y uno no es arte en absoluto, aunque no haya ningún elemento visual que distinga a uno de otro. Lo que para algunos hace que esto no funcione es que sería demasiado improbable que este grupo de objetos existieran, sobretodo que la casualidad engendrara un objeto idéntico a uno producido intencionalmente por un artista.

Las teorías de Goodman y Danto son interesantes pero no resuelven la pregunta original ¿Por qué los espectadores prefieren un original a una copia?

Una teoría más reciente, y que puede aportar a la pregunta, es la enunciada por Nan Stalnaker, la conexión causal, la cual dice que se

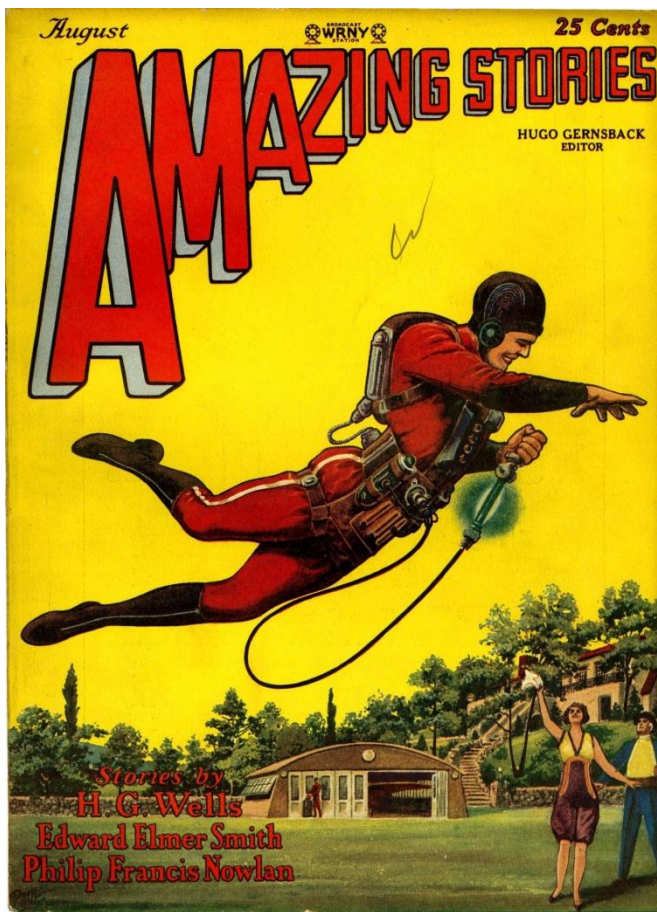
quiere estar cerca de una obra de arte original por la misma razón que se quiere cercanía con el peine de María Antonieta; por que buscamos experimentar una sensación de proximidad con alguien que nos importa de alguna manera. Por supuesto ese deseo de proximidad al objeto debe estar correspondido con el hecho de que este proporcione una cierta información visual, o sea que no esté en mal estado. En caso de que un original esté sucio o deteriorado los espectadores van a preferir una copia sin mella. Esto significa que no siempre somos consistentes en nuestra predilección por los originales, o en la prevención ante las copias, cuando los originales también existen. Lo cierto es que queremos obtener información lo más cercana posible a la fuente, al núcleo originador de un valioso trabajo visual y por lo general preferimos trabajos en los que no se interponga otra acción de ver, como la del copista, entre nuestros ojos y los del artista.

Nos acercamos a observar un original de Rembrandt con las esperanza de ver lo que Rembrandt veía, de sentir lo que Rembrandt sentía. En la experiencia de este tipo de sensaciones la presencia de un tercero, el que hizo la copia por ejemplo, nos parece peligrosa pues este intermediario pudo tergiversar algún detalle y cualquier pequeño cambio termina tornando completamente nuestra experiencia con la obra. La esperanza de que un Rembrandt original vaya a afectarnos a largo plazo está ligada a la aseveración acerca de la calidad del trabajo de Rembradt. Si existiera la práctica de copiar pinturas mediocres, no sería tan claro que la gente prefiriera los originales a las copias. La idea de calidad está fusionada con la idea de originalidad, aunque también es seguro, que es preferible ver una gran copia que un pésimo original.

Según Stalnaker aun hoy hay dificultades para definir el valor estético de un original y de una copia. Lo que es seguro es que la característica definitiva de la pintura de gran valor estético es la integración fluente de lo que expresa con la manera como se ve, dotando de significado cada pequeño detalle.

IV. Una revelación. Arriba es abajo y abajo es arriba

¿Pero por qué hablo de engaño?, ¿Por qué hablo de ilusiones? ¿sería este el momento adecuado para revelar una verdad? Algunos lectores se habrán dado cuenta del juego, ¿o tal vez no? Lo cierto es que la clave de todo está en la portada de la novela. Seguro a algunos interesados en los folletines, el comic, el cine serie B y anomalías semejantes, les parecerá conocida. La portada de *Los Tres Cuerpos de Rollin' Rikk* es una parodia de la *de Amazing Stories* de Agosto de 1928. Por lo tanto el sr. Rollin Rikk, es, al menos en un principio, un doble de Buck Rogers quien aparece en la portada original. Y, positivamente, el Sr. Philip Vonnedick es tan ficticio como Rollin' Rikk. Es el viejo juego de la invención, yo creo a Vonnedick y Vonnedick crea a Rollin' Rikk. Colvin, y su circunstancia, es el hilo de Ariadna que atraviesa el laberinto uniendo a Vonnedick con Rollin'.



Buck Rogers en *Amazing Stories* Agosto, 1928.

Vonnedick es un personaje inventado, pero eso no ha impedido que a veces conversemos, pues parece que es uno de estos escritores amables, siempre dispuestos a contar como va el libro que están escribiendo. Tiene el augurio de Philip K. Dick (vio el ojo en el cielo, como supuestamente le sucedió a este) y el humor de Kurt Vonnegut (la entrevista anterior es un sampleado de una de Vonnegut). Los supuestos datos, las pistas y aclaraciones son inventos que forman una urdimbre que sirve para contar la historia.

Entonces no hay *remake* de una novela, hay *make* de una novela. Si Vonnedick nace de la fusión de Dick con Vonnegut, dos renombrados autores (cuyos libros todos deberían de leer), Christopher Colvin es la contraparte "real" al mundo "ficticio" de Vonnedick, en que la gente suele perderse. Vonnedick pierde y oculta, Colvin encuentra y descubre. Su nombre no tiene un significado específico, pero si alguien insiste en conocer alguna interpretación, le diré que es un personaje transdimensional, un viajero que va de un plano a otro, como Cristóbal Colón es un descubridor, además su apellido antes era Crow y no Colvin, y ustedes saben lo que dicen los escandinavos de los cuervos, son mensajeros de otros mundos. La interacción entre Colvin y el mundo de Vonnedick es un ejercicio meta-artístico, que fuera de proponerse ser divertido (de la manera que es divertido un folletín de los años treinta), también quiere reflexionar las estructuras de los universos creados, Rikk es invención de Vonnedick, Vonnedick es invención mía, luego ¿yo soy invención de quién o de qué? Orson Welles en su película *Con F de Falso*, ha indicado la plantilla para este juego de espejos y humo, buscando que lo mágico vuelva a acechar, desde nuestra ingenua tendencia a creer que si está escrito es cierto.

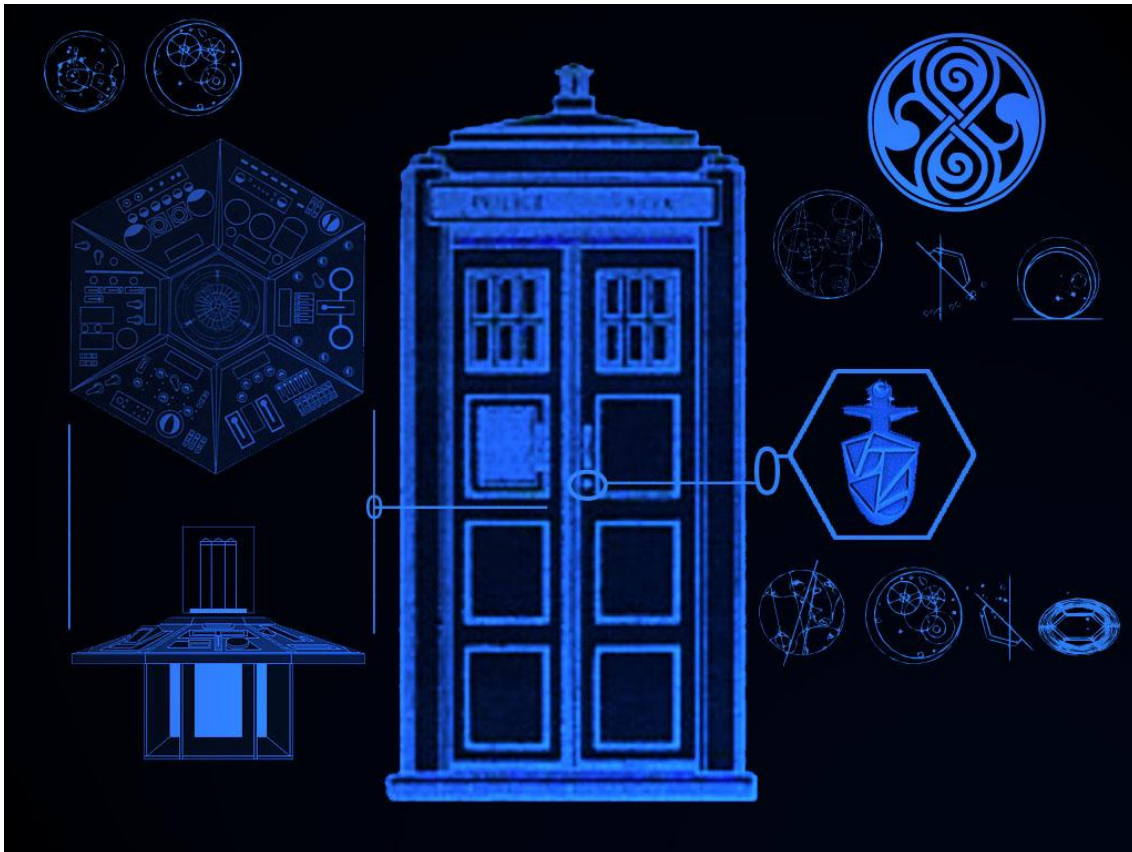
Agréguese una cita a *Die unendliche Geschichte (La Historia sin Fin)* de Michael Ende, en donde hay dos universos separados por colores tipográficos. Agréguese un *leit-motiv*, inescapables ojos espaciales; no se olvide que en las ciudades simbólicas de Vonnedick y de Colvin, predomina la vigilancia. Hay ojos en el cielo que todo el tiempo están indagando, espiando y fortaleciéndose con la información. Y una de las ideas de este relato, medio novela, medio ensayo era trabajar esa figura opresiva de la ciudad como campo de vigilancia, nuestra ciudad puede ser a veces la montaña sagrada, la cueva o el laberinto, pero siempre va a ser un panóptico, un sitio para ponernos bajo el microscopio y la ética

va a estar en los que se atreven a devolver la mirada a ese cíclope carcelero en el que la tecnología se ha convertido. El gran hermano de Orwell es ahora más real que nunca y el arte, como siempre, será puesto a prueba, como visible liberador.



Rikk vuela hacia una misión desconocida, mientras que Vonnedick y París lo saludan. Nótese la presencia de Ricardo Pérez Alzate, nuestro ilustrador, cerca del garaje.

Anexo: Subgénero vs. Subgénero



El Siguiete aparte busca explicar de manera gráfica las estéticas de los subgéneros con los que se trabajó, usando como punto de referencia la TARDIS, la nave espacio-temporal que aparece en la serie inglesa *Doctor Who*.

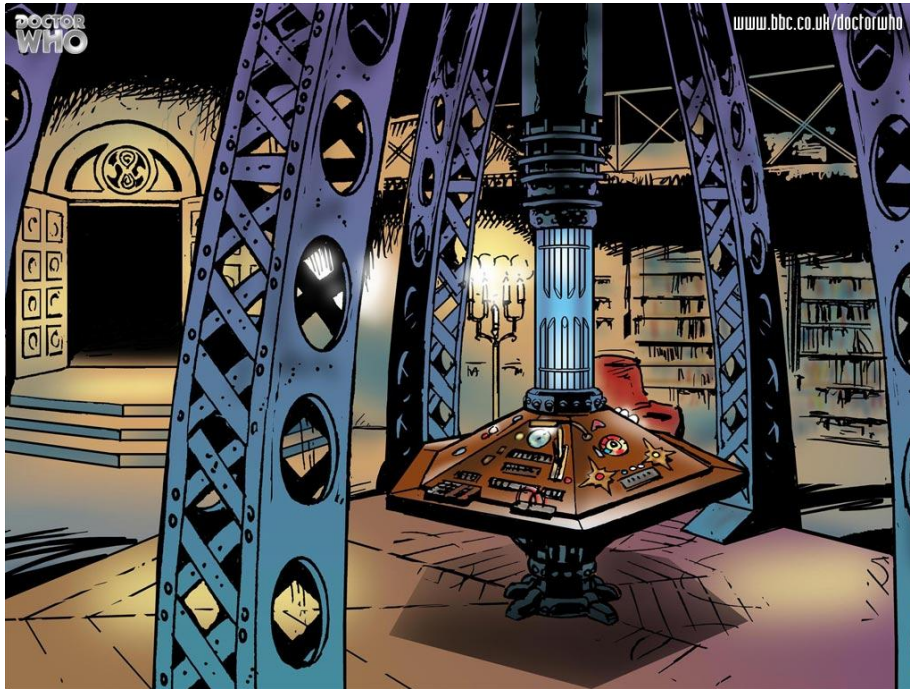
TARDIS es acrónimo de Time And Relative Dimensions In Space. La TARDIS es un vehículo que puede viajar a cualquier espacio, tiempo y dimensión. Su apariencia es absurda (no en vano escritores de *New Weird* como Neil Gaiman y Douglas Adams escriben para esta serie). En el exterior es una pequeña caseta/cabina telefónica de la policía, como las de principio del siglo veinte. En el Interior es un aposento inmenso, el cual está presidido por una consola hexagonal con la que se pilotea la

TARDIS. Pequeña afuera, grande adentro la TARDIS es también lo que se conoce como una capsula entrópica. Además es un ser vivo, consciente porque su núcleo es justamente una estrella con esas características.

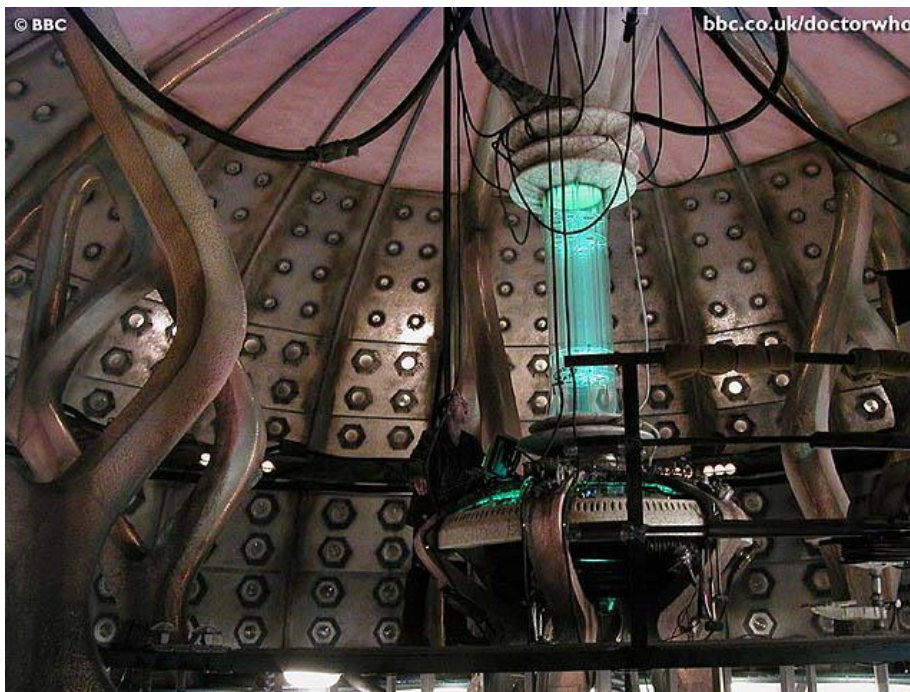
El Exterior siempre es igual, pero el interior puede mutar de acuerdo a los gustos de su dueño. Durante mucho tiempo la consola y el interior de la TARDIS tuvieron una estética de *Space Opera* con superficies planas y limpias, propias del optimismo de ese subgénero.



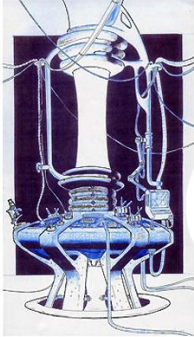
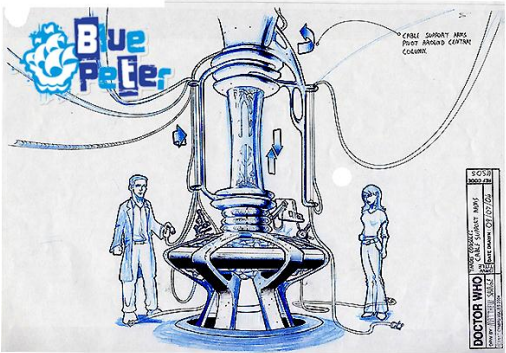
Luego evolucionó a una estética *Steampunk* muy imponente y dramática. El *Steampunk* es también optimismo pero industrial y retro-tecnológico. Su génesis se puede hallar en las obras de Julio Verne y H.G. Wells.



Es la misma consola pero en madera y con arcos de metal muy propios de la ingeniería industrial. Después mutó a lo orgánico, a lo biomecánico, estética del *Cyberpunk*.



Otra vistas del estilo *Cyberpunk*. Este se caracteriza por mezclar lo mecánico con lo orgánico de manera

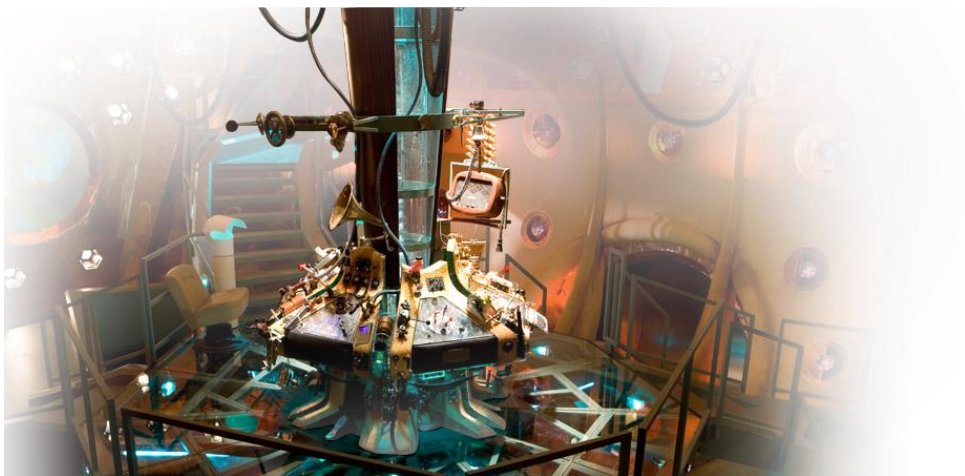


Y finalmente se transformó en un look muy absurdo, de collage, con las cualidades del *New Weird*. El cual es muy influido por la decostrucción y el *collage* propias del dadaísmo, el surrealismo y el Pop-Art.



Esta última consola es un *collage* de tecnologías de la era industrial que incluye un televisor de la década del cincuenta, una máquina de escribir de los treinta, un computador de los ochenta y una victrola de los veinte.





Imágenes tomadas de <http://www.bbc.co.uk/programmes/b006q2x0>

Bibliografía:

- AMIS, Kingsley. *El universo de la Ciencia-Ficción*. Madrid: Editorial Ciencia Nueva, 1966.
- ARENDRT, Hannah. *La condición humana*. Barcelona, España. Editorial Paidós Ibérica. 2005.
- ASIMOV, Isaac. *Cuentos completos I y Cuentos completos II*. Barcelona: Ediciones B, 2005.
- BARCELÓ, Miquel. *Ciencia-ficción, guía de lectura*. Barcelona: Ediciones B, 1990
- BAUDELAIRE, Charles. *El pintor de la vida moderna* (en línea). www.historiadelarteull.org. 1863.
<http://www.historiadelarteull.org/ficheros/File/ baudelaire el pintor de la vida moderna.pdf>. (Consulta Abril 8 de 2011)
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidad Líquida*. Buenos Aires, Argentina. Fondo de Cultura económica. 2009.
- BEARDSLEY, Monroe C; HOSPERS, John. *Estética: Historia y Fundamentos*. Ediciones Cátedra. 1976.
- BENET, Rafael. *El futurismo comparado*. Editorial Omega. 1949.
- BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Discursos interrumpidos I. Buenos Aires. 1989.
- BOTERO, Arturo. Sáenz, Alberto. *Medellín, República de Colombia*. New York. The Schilling Press inc, 1ª Edición 1923. Colección biblioteca básica de Medellín. ITM. 2da Edición semifacsimilar 2006.
- BOZAL, Valeriano. *Estética y modernidad*. www.dialnet.com.
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=309249>. (Consultado Diciembre de 2010).
- BRADBURY, Ray. *Fahrenheit 451*. Ediciones Minotauro. 1953.

CABOT, Mateu. *La importancia de los estudios estéticos del siglo XVIII (en línea)*. www.scribd.com.

<http://es.scribd.com/doc/36826555/estudios-esteticos-del-siglo-XVIII>. (Consulta Abril 22 de 2011). (Texto originalmente publicado en: Introducción, pág. 7-22, en: A.G.Baumgarten, J.J.Winckelmann, J

CABRERA INFANTE, Guillermo. *El libro de las ciudades*. Madrid España. Editorial Alfaguara. 1999

CHION, Michel. *La Audiovisión*. "Y al que no le guste que se joda". Edición Nº 1. Mendoza, Argentina. Ediciones Digitales el Túnel. 2001.

DAUMAL, René. *El monte análogo*. Atalanta. 1952.

DELGADO, Manuel. *Ciudad líquida, ciudad interrumpida*. 1999

_____. *El animal público*. Barcelona, España. Editorial Anagrama. 2008.

_____. *La ciudad de la diferencia*. Fundación Baruch Spinoza. 1997.

_____. *La ciudad mentirosa*. Editorial Catarata. 2007.

_____. *Sociedades Movedizas*. Barcelona, España. Editorial Anagrama. 2007.

DICK, Philip K. *UBIK*. Ediciones Minotauro. 1969.

ESCOBAR CALLE, Miguel (Compilador). *La ciudad y sus cronistas*. Medellín, Colombia. Biblioteca básica de Medellín. ITM. 2003.

FERRATER MORA, José. *Diccionario de Filosofía (2 Tomos)*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Sudamericana.

FERRERAS, Juan Ignacio. *La novela de Ciencia-Ficción*. Madrid: Siglo XXI, 1972.

GADAMER, Hans-Georg. *La actualidad de lo bello*. Barcelona, España. Ediciones Paidós. 1991.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Culturas Híbridas, Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México D.F. Editorial Debolsillo. 2009.

- GERLAC, Holda. *El futurismo italiano (en línea)*. http://cee.110mb.com/142_futuristalian.pdf. (Consulta Octubre de 2010).
- GRANDINI, Luigi. *Futurismo y dada*. Audio. futurism & dada reviewed 1912-1959 (Sub Rosa, 1995).
- GAUT, Berys; McIVER LOPES, Dominic (Edited by). *The Routledge Companion to Aesthetics*. Routledge, Taylor & Francis Group. 2001.
- GUÉNON, René. *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*. Biblioteca Esotérica Esonet.ORG <http://www.esonet.ORG>. 1950.
- HABERMAS, Jürgen. *El discurso filosófico de la modernidad*. Buenos Aires, Argentina. Katz Editores. 2008.
- HEGEL, G.W.F. *Lecciones de Estética (2 Tomos)*. Barcelona, España. Ediciones Península. 1989.
- HEIDEGGER, Martin. *El origen de la obra de arte*. Madrid, España. Publicado en Caminos del Bosque. Ed
- JAMES, Edward. *The Cambridge companion to science fiction*. Cambridge: Cambridge University Press. 2003.
- JARQUE, Vicente. *La estética bajo sospecha*. Experiencia histórica y arte contemporáneo: ensayos de estética y modelos de crítica. Páginas 15 a 20.
- JODOROWSKY, Alejandro; MOEBIUS (GIRAUD, Jean). *El Incal*. (Comic). Les Humanoïdes Associés. Publicado por entregas de 1980 a 1988. Editorial Norma (Compilado).
- KAGARLITSKI, Yuli. *¿Qué es la ciencia-ficción?* Barcelona: Ediciones Guadarrama, 1977.
- LANCEROS, Patxi. *Verdades frágiles, mentiras útiles. Éticas, estéticas y políticas de la postmodernidad*. España. Editorial Hiria Liburuak. 2000.
- LEFEBVRE, Henry. *El derecho a la ciudad*. <http://www.revista-theomai.unq.edu.ar/numero20/ArtNunez.pdf> . Revista digital Contratiempo <http://www.revistacontratiempo.com.ar/lefebvre.htm>.

LEROI-GOURHAN, André. *El gesto y la palabra*. Venezuela. Editorial Universidad Central de Venezuela.

LORCA, Javier. *De las naves espaciales a los cyborgs. Historia de la Ciencia-Ficción y sus relaciones con las máquinas*. Buenos Aires, Capital Intelectual, 2010.

LYOTARD, Jean-Francois. *La condición posmoderna*. Madrid, España. Ediciones Cátedra S.A. 1987.

_____. *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona, España. Editorial Gedisa S.A. 2008.

_____. *Moralidades Posmodernas*. Madrid, España. Editorial Tecnos. 1996.

McLUHAN, Marshall. *Comprender los medios de Comunicación*. Barcelona, España. Paidós. 1996.

MONTAR, Josep María; Muxi, Saida. *Los significados de la ciudad posmoderna*. Seattle. Artículo revista espacios, Pág. 22 y 23. 2006.

MORENO, Fernando Ángel. *Teoría de la literatura de Ciencia-Ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: PortalEditions, 2010.

_____. "Planteamientos retóricos de la novela de Ciencia-Ficción" en *Letras de Deusto*, vol. 38, nº 120, 2008, pp. 95-106.

_____. "Sobre la naturaleza ficcional de la Ciencia-Ficción: aportaciones teóricas para su estudio" en *Revista de Literatura Hispanoamericana*, nº 59, julio-diciembre de 2009, pp. 65-91

MUMFORD Lewis. *La ciudad en la historia (2 tomos)*. Buenos Aires, Argentina. Infinito. 1966.

OESTERHELD, Héctor Germán; SOLANO LÓPEZ, Francisco. *El Eternauta*. (Comic). Publicado en *Hora Cero Semanal* por entregas de 1957 a 1959. Editorial RM VERLAG (Compilado).

OLIVERAS, Elena. *Estética, la cuestión del arte*. Buenos Aires, Argentina. MC Editores. 2007.

- PIZZA, Antonio; PLA SERRA, Maurici. *Viena-Berlín. Teoría arte y arquitectura entre los siglos XIX y XX*. Barcelona. UPC, S.L. 2002.
- PLEBE, Armando. *Proceso a la estética*. Valencia, España. Universidad de Valencia. Servicio de Publicaciones. 1993.
- POMMER, E. (Productor), & LANG, F. (Director). (1927). *Metropolis* [Película]. República de Weimar., Alemania: UFA.
- POPEANGA Chelarú, Eugenia. *Modelos urbanos: de la ciudad moderna a la ciudad posmoderna*, Madrid, España. Universidad Complutense de Madrid.
- POUIVET, Roger. *Sobre el arte de masa*. Francia. G Revista Médium. Transmettre pour innover N° 2, ene-feb-mar 2005, pag. 74-88.
- QUINTANA PORRAS, Laura. *Gusto y comunicabilidad en la estética de Kant*. Santafé de Bogotá, Colombia. Universidad Nacional de Colombia, facultad de ciencias humanas. 2008.
- ROJAS LÓPEZ, Manuel Bernardo. *La ciudad maldita de Zaratustra o el Apocalipsis de la Modernidad*. Medellín, Colombia. Co-Herencia, Universidad EAFIT. Ene-Jul 2007. Vol. 4 N° 006.
- SCHORSKE, Carl. *Viena fin de siglo*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili S.A. 1981.
- STIEGLER, Bernard. *Lo inorgánico organizado Leroi-Gourhan*. Les cahiers de médiologie N°6.
- TATARKIEWICZ, Wladyslaw. *Historia de seis ideas*. Colección Metrópolis. Editorial Tecnos. 1987.
- VATTINO, Gianni. *El fin de la modernidad*. Barcelona, España. Editorial Gedisa. 2007.
- VERDONE, Mario. *El futurismo*. Santafé de Bogotá, Colombia. Editorial Norma.1997.
- VONNEGUT, Kurt. *Matadero Cinco o la cruzada de los niños*. Editorial Delacorte. 1969.

VV. AA. *Obras Maestras: La Mejor Ciencia-Ficción del Siglo XX*.
Barcelona: Ediciones B, 2007.

ZARONE, Giuseppe. *Metafísica de la ciudad: encanto utópico y desencanto metropolitano*. Editorial Pre-Textos. 1988.

Filmografía

MELNICK, D. (Productor), & RUSSELL, K. (Director). (1980). *Altered States* [Película]. Burbank., California: Warner Bros.

REICHENBACH, F. (Productor), & WELLES, O. (Director). (1975). *F for Fake* [Película]. . Francia, Irán, Alemania. Les Films du Prisme.

TAICHER, R. (Productor), & JODOROWSKY, A. (Director). (1973). *The Holy Mountain* [Película]. México D.F., México: ABKO.

THOMAS, E. (Productor), & NOLAN, C. (Director). (2010). *Inception* [Película]. . Burbank., California: Warner Bros.

Agradecimientos:

A Ricardo Pérez Alzate (A.K.A. Rick Lee), por las ilustraciones que acompañan este trabajo y por su ingeniosa amistad.

A mi madre María Helena, por llevarme café caliente a las 4 am.

Al Dr. Yobenj Aucardo Chicangana-Bayona por su las orientaciones y la cordialidad.



Kit-Kat, Cuerpo sinestésico, con las alas extendidas