

## Lo ominoso como categoría de la ciencia ficción\*

### The Uncanny as a Science Fiction Category

---

IVÁN MARTÍN CEREZO

Universidad Autónoma de Madrid. Campus Universitario de Cantoblanco. Carretera de Colmenar Km. 15. 28049 Madrid (España)

Dirección de correo electrónico: [ivan.martin@uam.es](mailto:ivan.martin@uam.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2759-0624>

Recibido: 28-1-2020. Aceptado: 17-3-2020.

Cómo citar: Martín Cerezo, Iván, “Lo ominoso como categoría de la ciencia ficción”, *Castilla. Estudios de Literatura* 11 (2020): 275-300.

Este artículo está sujeto a una [licencia “Creative Commons Reconocimiento-No Comercial” \(CC-BY-NC\)](#).

DOI: <https://doi.org/10.24197/cel.11.2020.275-300>

**Resumen:** A raíz de la ampliación de la teoría de los mundos posibles propuesta por Javier Rodríguez Pequeño a la establecida por Tomás Albaladejo, en la que establece un mundo posible fantástico verosímil, se muestran como posibles algunos productos de nuestra imaginación asociados con el desarrollo científico y tecnológico. Será precisamente la noción de extrañamiento cognoscitivo propuesta por Darko Suvin para definir la ciencia ficción sobre la que desarrollaré la propuesta de lo ominoso como una categoría inseparable de este tipo de textos (ampliable también a películas y videojuegos) utilizando para ello los trabajos de Sigmund Freud, Masahiro Mori y Angela Tinwell, entre otros.

**Palabras clave:** ciencia ficción; ominoso; valle inquietante; literatura; cine; videojuegos.

**Abstract:** Since the extension of Javier Rodríguez Pequeño to the Tomás Albaladejo possible worlds theory, a model of verisimilar fantastic fiction in which some products of our imagination related to the scientific and technological development is considered as possible. Taking the concept of the cognitive strangement by Darko Suvin to define the Science Fiction I will develop the proposal of the uncanny as an inseparable category of this kind of texts (expandable to films and videogames) by using the works of Sigmund Freud, Masahiro Mori and Angela Tinwell among others.

**Keywords:** science fiction; uncanny; uncanny valley; literature; films; videogames.

---

\* Este trabajo se ha realizado en el marco del Proyecto de Investigación marco del Proyecto de Investigación “Translatio” (Referencia: PGC2018-093852-B-I00), concedido por el Ministerio de Ciencia, Investigación y Universidades.

## 1. LA CIENCIA FICCIÓN EN LA TEORÍA DE LOS MUNDOS POSIBLES

Este trabajo, en el que abordaré las relaciones entre la categoría de lo ominoso dentro de la literatura en general y de la ciencia ficción en particular, se enmarca dentro de los estudios que tienen como objeto los mundos ficcionales (Albaladejo, 1986 y 1992; Doležel, 1999; Rodríguez Pequeño, 1997 y 2008; Martín Jiménez, 2015). Estos mundos posibles no solo son creaciones literarias, sino que se englobarían dentro de las creaciones de carácter artístico o sistemas de modelización secundario tal y como los define Yuri Lotman y, en este sentido, el estudio de mundos ficcionales englobaría, entre otras manifestaciones, la literatura, la pintura, el cómic, el cine o los videojuegos. Por tanto, el análisis que planteo de lo ominoso necesariamente tiene que ser de carácter transversal, y tomo como referencia la propuesta de Tomás Albaladejo de mundo posible como una construcción de carácter semántico y la ampliación hecha por Javier Rodríguez Pequeño para situar mi estudio.

Tomás Albaladejo define mundo posible como la serie de instrucciones que rigen el referente de un texto literario, de tal manera que para construir ese referente hay que poner los elementos del texto en relación con nuestra realidad. Esa serie de elementos sería lo que llama estructura de conjunto referencial, que estaría compuesta por los seres, estados, procesos, acciones e ideas que habitarán el mundo del texto. Así, un mundo posible se define como una construcción de carácter semántico-extensional a partir de una determinada estructura de conjunto referencial y su relación con nuestra realidad. Teniendo esto en consideración, define tres tipos de modelo de mundo tomando como referencia la mimesis: el modelo de mundo tipo I es el de lo verdadero, un modelo de mundo en el que su estructura de conjunto referencial está regida por las mismas reglas que las de nuestro mundo, de tal manera que los elementos que la componen son miméticos, no ficcionales y verosímiles; el modelo de mundo tipo II es el de lo ficcional verosímil, un modelo de mundo que parte del tipo I pero al que a su estructura de conjunto referencial se ha incorporado algún elemento de carácter ficcional, por lo que se caracteriza por ser mimético, ficcional y verosímil; el modelo de mundo tipo III es el de lo ficcional inverosímil, un modelo de mundo al que a su estructura de conjunto referencial se ha incorporado algún elemento de carácter no mimético y que puede presentar elementos tanto del tipo II como del tipo I, por lo que se caracterizaría por ser no mimético, ficcional e inverosímil, dado que se asume que la verosimilitud está ligada a la mimesis

(Albaladejo, 1986: 58-59). Es precisamente en este punto donde Rodríguez Pequeño propondrá su ampliación, dado que no comparte el hecho de que necesariamente haya esta relación entre mimesis y verosimilitud cuando algún elemento de la estructura de conjunto referencial sea de carácter no mimético. De ahí que proponga ampliar el modelo de mundo no mimético, dando como resultado un nuevo modelo de mundo tipo III, el de lo fantástico verosímil, y un modelo de mundo tipo IV que coincidiría con el tipo III propuesto por Tomás Albaladejo (Rodríguez Pequeño, 2008: 126-127).

Este nuevo modelo de mundo tipo III, el de lo fantástico verosímil, podría incorporar igualmente elementos de los modelos de mundo tipo II y tipo I, pero con la diferencia de que algún elemento de su estructura de conjunto referencial es de carácter no mimético, de tal manera que sus instrucciones serían las de ser no mimético, ficcional y verosímil. Esta ampliación se produce sobre todo por los textos que se engloban dentro del género de la ciencia ficción, un género en el que el elemento o elementos no miméticos se presentan como posibles a través de alguna explicación de carácter científico, lo que los dotará de verosimilitud, o bien se presentan como posibles en un futuro cercano o lejano como consecuencia del avance científico y tecnológico. Precisamente será este avance el que generará un estado de credulidad a través del cual se aceptarán como posibles hechos todavía no posibles en el contexto de creación del texto, haciéndolos más verosímiles a través de explicaciones científicas (ciencia ficción dura), o bien dando por posibles los hechos que se narran y centrándose en la acción que tiene lugar (ciencia ficción blanda).

La ciencia ficción como subgénero literario es difícil de definir debido a las diferentes consideraciones que se han hecho sobre el mismo, empezando por el de su denominación: *predifiction*, *profiction*, *futurifiction*, *anticipation*, *speculative fiction*, *fantascienza* o *Scientifiction*, entre otros (Rodríguez Pequeño, 2008: 169-170). Y todos esos diferentes prefijos que acompañan al sustantivo “ficción” determinan los posibles significados que podemos atribuirle, tomando lo ficcional no solo como aquello que no es pero que podría haber sido o podría ser, sino también de lo que podría llegar a ser según las reglas que rijan el referente del mundo posible. Cuando se habla del pasado o del presente es más sencillo dar más o menos verosimilitud a los elementos que forman parte del mundo creado y establecer cuáles de ellos pertenecen a los verdaderamente sucedidos y a los que podrían haber sucedido y cuáles de ellos no, en otras palabras, determinar qué elementos son o no miméticos.

Y la combinación de los mismos puede afectar o no a la historicidad de lo que se narra, como puede ser el ejemplo de la novela histórica y de la novela histórica fantástica (Martín Cerezo, 2017). En el caso que nos ocupa, esos elementos o alguno de ellos tiene relación con la consideración de que algo no existe ahora mismo, pero podría llegar a existir porque todos los elementos del mundo real apuntan en esa dirección o hacen que sea posible pensar en ellos, es decir, en lo que no es pero que puede llegar a ser. Por tanto, es necesario que las leyes que rigen el referente partan de un modelo de mundo tipo II. Así todos esos prefijos apuntan hacia el futuro, la predicción, la anticipación, la especulación, lo fantástico y lo científico. Y es precisamente en este último aspecto donde podemos encontrar la relación entre todos ellos: es el avance científico y tecnológico (como ya he comentado) el que permite pensar, especular, predecir, anticipar que elementos que son tomados como fantásticos o poco probables en el momento en el que se crea el texto (entendido en sentido amplio) sean posibles en un futuro y el hecho de que se utilice la ciencia para explicar y dar verosimilitud a hechos fantásticos. Y es en este sentido en el que se manifiesta Javier Rodríguez Pequeño al decir que

No podemos olvidar que este género nace en la segunda mitad del siglo XIX, cuando los avances científicos y tecnológicos hacen que el hombre, de repente, se lo crea casi todo, pues lo que hacía tan solo unos años era impensable, ahora es perfectamente factible. La ciencia aumentó el confort y las posibilidades del hombre, y la respuesta de éste es de total confianza, a pesar de surgir una corriente pesimista encabezada por Wells y, más tarde, por el Verne de la segunda etapa, que presentía desastres ocasionados por el mal uso que de la ciencia hará el hombre (Rodríguez Pequeño, 2008: 172-173).

Es con sus primeros escritos, en concreto con la publicación de *Cinco semanas en globo* en 1863, cuando Julio Verne inaugura la novela científica y de anticipación y, posteriormente, las antiutopías o distopías (Rodríguez Pequeño, 2018: 2 y 4), fundamentando las primeras obras en la verosimilitud a través de explicaciones científicas:

como consecuencia de la utilización de la ciencia para hacer verosímil lo fantástico, Verne crea la ciencia ficción (H. G. Wells no escribirá hasta la última década del siglo XIX), definida por la presentación de una historia fantástica en la que lo fantástico o sobrenatural, lo que transgrede las leyes del mundo empírico del autor, está explicado, con

intención de hacerlo creíble, por medio de una hipótesis o de un principio científico. Efectivamente, la ciencia ficción trata de situaciones que normalmente no se dan, pero que se presentan como reales por acción de la ciencia, que precisamente tiene la misión de que esa fantasía parezca realizable, posible, verosímil (Rodríguez Pequeño, 2018: 15).

Como puede desprenderse de esta afirmación, la ciencia ficción se basaría en dar apariencia de verdad a hechos que en el contexto empírico en el que se crea el texto todavía no son posibles, pero sí verosímelmente imaginables a través de una hipótesis o algún principio científico. Y aunque en sus obras Verne prescinde del elemento del terror que estaba asociado a lo fantástico, sí que es cierto que el presentar o pensar como científicamente posibles esos hechos pueda causar sorpresa y temor en quien los contempla como espectador y los asume como verosímiles. En relación con esta cuestión, Darko Suvin desarrolla su concepción de la ciencia ficción como literatura del extrañamiento cognoscitivo, buscando no solo recrear ese ambiente empírico, sino interesándose también en lo que llama *novum*, “algo nuevo y extraño” (Suvin, 1984: 26) y que puede darse en diferentes grados de magnitud: aparatos, técnicas, ubicaciones espacio-temporales, personajes o incluso relaciones nuevas en el contexto del autor (Suvin, 1984: 95). El recurso del extrañamiento ya aparecía desarrollado por Viktor Sklovski en su artículo “El arte como artificio” como método para superar el automatismo al que está sujeto el uso del lenguaje estándar, desautomatizarlo, con el fin de presentar una visión nueva del objeto representado. Para Darko Suvin, en la ciencia ficción ese extrañamiento es la consecuencia de presentar científicamente hechos ficcionales, es decir, el extrañamiento aparecería como el resultado de enfrentar “un sistema normativo fijo [...] con un punto de vista o perspectiva que conlleva un conjunto de normas nuevo” (Suvin, 1984: 28). Al proceder de esta manera, el objeto representado es reconocible, familiar, pero deviene extraño al aparecer bajo ese nuevo sistema de normas: el objeto familiar se ha vuelto ominoso (más adelante me centrare en esta cuestión). El extrañamiento, de este modo, sirve para realizar una transformación dinámica de la realidad dentro de la propia realidad a través de un elemento cognoscitivo que en una gran mayoría de casos es científico, es decir, que “el núcleo cognoscitivo de la trama determina el extrañamiento narrativo” (Suvin, 1984: 39). Así, para Suvin, podremos encontrar en mayor o menor medida estos elementos que definen el género en las diferentes modalidades en las que se manifiesta el mismo, como

pueden ser la utopía, el viaje fabuloso, la anticipación, los superhombres, las inteligencias artificiales, los viajes en el tiempo o el encuentro con seres extraños, entre otros.

## 2. LO OMINOSO

Este último aspecto que he comentado en relación a la ciencia ficción será sobre el que recaiga principalmente mi propuesta, pero ¿qué es lo ominoso? Según el primer estudio realizado sobre el tema por Sigmund Freud y que lleva precisamente el título de “Lo ominoso” (1919), lo ominoso (traducido a veces como lo siniestro o inquietante) es “aquella variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido de antiguo, a lo familiar desde hace largo tiempo” (Freud, 1992: 220) y genera angustia y horror, es decir, que excita un miedo intenso producido por un elemento real o imaginario que supone un riesgo o daño potencial. La cuestión está en cómo algo familiar, conocido, adquiere una naturaleza inquietante, para lo que se servirá de lo dicho por Schelling al establecer que “*unheimlich* es todo lo que estando destinado a permanecer en secreto, en lo oculto, ha salido a la luz” (225). Este elemento, por tanto, podría referirse a algún trauma infantil que queda reprimido y que cuando aflora en la edad adulta lo hace con más fuerza, como luego analiza en “El hombre de arena” de Hoffmann. Así, hace referencia a una duplicación en la que el elemento duplicado, una vez que vuelve a aparecer, genera terror porque de alguna manera va a estar asociado con la muerte (234-235). Esta duplicación o repetición no solo estará referida a acciones y objetos, sino también a ideas, estados o seres, es decir, a que elementos aparentemente triviales cuando aparecen más de una vez pueden adquirir una naturaleza inquietante: repetición de algún número en un lapso de tiempo corto, repetición de un sueño en la vida real, repetición de itinerarios, repetición de pensamientos en personas diferentes o incluso repetición de personas. En este último caso expresará que “a muchos seres humanos les parece ominoso en grado supremo lo que se relaciona de manera íntima con la muerte, con cadáveres y con el retorno de los muertos, con espíritus y aparecidos”, de tal manera que “el muerto ha devenido enemigo del sobreviviente y pretende llevárselo consigo para que lo acompañe en su nueva existencia” (241-242). Aparte de fantasmas, encontramos por tanto cualquier tipo de muertos vivientes con cuerpo físico, ya sean vampiros o zombis en cualquier de sus tipos. Es decir, el efecto ominoso, el miedo, el terror, se puede producir también cuando “se borran los límites entre fantasía y

realidad, cuando aparece frente a nosotros como real algo que habíamos tenido por fantástico” (244) e inverosímil, habría que añadir. Es necesario, por tanto, que para que se produzca el efecto de lo ominoso nos encontremos en un modelo de mundo que tome las reglas de la realidad efectiva como base y plantee como posible, verosímil, la aparición de algún elemento que las transgreda. En este sentido, se torna fundamental el estudio que hace Freud, dentro del mismo artículo, sobre las condiciones que permiten que este elemento aparezca en la ficción, ya que “muchas cosas que si ocurrieran en la vida serían ominosas no lo son en la creación literaria, y en esta existen muchas posibilidades de alcanzar efectos ominosos que están ausentes en la vida real” (248) y, al construir el mundo ficcional el creador tiene la libertad de elegir un mundo como el nuestro o con las mismas reglas que las del nuestro o un mundo cuyas reglas lo alejen. Es decir, en la construcción del mundo ficcional se debe elegir entre un modelo realista y un modelo fantástico. Sin embargo, en un modelo de mundo fantástico, como el de los cuentos de hadas, el efecto de lo ominoso desaparece al dar por sentado que cualquier cosa es posible, de tal manera que lo que produce el efecto de lo ominoso queda del todo excluido. También este efecto se diluye cuando se acepta la existencia de seres espirituales del tipo que sean en la construcción ficcional. Sin embargo, el efecto cambia cuando nos encontramos en un mundo como el nuestro:

La situación es diversa cuando el autor se sitúa en apariencia en el terreno de la realidad cotidiana. Entonces acepta todas las condiciones para la génesis del sentimiento ominoso válidas en el vivenciar, y todo cuanto en la vida provoca ese efecto lo produce asimismo en la creación literaria. Pero también en este caso puede el autor acrecentar y multiplicar lo ominoso mucho más allá de lo que es posible en el vivenciar, haciendo que ocurran cosas que no se experimentarían —o sólo muy raramente— en la realidad efectiva. En alguna medida nos descubre entonces en nuestras supersticiones, que creíamos superadas; nos engaña, pues habiéndonos prometido la realidad cotidiana se sale de ella. Reaccionamos ante sus ficciones como lo hubiéramos hecho ante unas vivencias propias; cuando reparamos en el engaño ya es demasiado tarde, ya el autor ha logrado su propósito, pero me veo precisado a sostener que no ha alcanzado un efecto puro. Permanece en nosotros un sentimiento de insatisfacción, una suerte de inquina por el espejismo intentado, como yo mismo lo he registrado con particular nitidez tras la lectura del cuento de Schnitzler «La profecía» y parecidas producciones que coquetean con lo milagroso. Empero, el escritor dispone de otro recurso mediante el cual puede sustraerse de esta rebelión

nuestra y al mismo tiempo mejorar las condiciones para el logro de sus propósitos. Consiste en ocultarnos largo tiempo las premisas que en verdad ha escogido para el mundo supuesto por él, o en ir dejando para el final, con habilidad y astucia, ese esclarecimiento decisivo. Pero, en general, se confirma lo antes dicho: que la ficción abre al sentimiento ominoso nuevas posibilidades, que faltan en el vivenciar.

Todas estas variantes sólo se refieren en sentido estricto a lo ominoso que nace de lo superado. Lo ominoso generado desde complejos reprimidos es más resistente, sigue siendo tan ominoso en la creación literaria —si prescindimos de una condición— como en el vivenciar. Lo otro ominoso, que viene de lo superado, muestra ese carácter en el vivenciar y en la creación literaria que se sitúa en el terreno de la realidad material, pero puede perder parte de su efecto en las realidades ficticias creadas por el escritor. (Freud, 1992: 249-250)

Por todos estos motivos que expone, el cauce ideal de representación de lo ominoso tiene que ser un modelo de mundo tipo II, el de lo ficcional verosímil. De ahí que sea necesario que el texto (entendido en sentido amplio) genere las condiciones necesarias para que irrumpa lo inquietante en la realidad cotidiana y cree angustia y temor. En este sentido, son muy interesantes las palabras que escribe H. P. Lovecraft para describir la obra de Algernon Blackwood y su habilidad en la creación de determinadas atmósferas:

Respecto a la calidad del genio del señor Blackwood no puede haber ninguna duda, pues nunca nadie se ha acercado siquiera a la habilidad, seriedad y minuciosa fidelidad con las que él registra las insinuaciones de anormalidad en ciertos objetos y experiencias ordinarios, o a la sobrenatural perspicacia con la que construye, detalle tras detalle, las sensaciones y percepciones completas experimentadas en el tránsito de la realidad a la vivencia o la visión preternaturales. Aun sin un dominio particularmente notable del mágico arte de la palabra, es sin duda el maestro absoluto e incuestionable de la creación de atmósferas inquietantes, y es capaz de evocar lo que casi equivale a una historia a partir de un simple fragmento de sobria descripción psicológica. Entiende, mejor que cualquiera de sus colegas, cuán plenamente algunas mentes sensibles moran permanentemente en la zona fronteriza entre el sueño y la realidad, y lo relativamente ligera que es la diferencia entre esas imágenes formadas a partir de objetos reales y las excitadas por obra de la imaginación. (Lovecraft, 2016: 13)

Ejemplos perfectos a propósito de esto y de la teoría expuesta por Freud son los que encontramos precisamente en la obra de Algernon Blackwood *Los sauces*, obra que fue publicada en 1907, donde el siguiente fragmento es un magnífico ejemplo de todo lo dicho anteriormente:

Fue extraordinaria también la forma en que la brusca retirada de la brillante luz del sol se llevó consigo cuanto aportaba de alegría el paisaje; y dado que aquel particular entorno ya había logrado transmitirnos la sugestión de algo siniestro, el cambio, naturalmente, resultó tan notable como inoportuno. Para mí, soy consciente de ello, el panorama entenebrecido se tornó manifiestamente más alarmante, y más de una vez me sorprendí calculando cuánto tardaría la luna llena, después de la puesta de sol, en alzarse por el este, y preguntándome si las nubes que se extendían por el cielo impedirían y en qué medida que iluminase la pequeña isla.

Con aquel mutismo casi completo del viento –que no obstante aún se permitía breves ráfagas ocasionales– me parecía que el agua discurría más negra por la vega y que los sauces se apiñaban más densamente. Estos últimos también mantenían una especie de movimiento propio e independiente, susurrando entre ellos cuando ninguna corriente los sacudía y agitándose insólitamente desde las raíces a la copa. Cuando el alma de objetos comunes como éstos se carga con la sugerencia del horror, estimulan la imaginación más poderosamente que otros de apariencia inusual; y aquellos arbustos de sauce, apretándose a nuestro alrededor, revistieron para mí en la oscuridad la extraña y grotesca apariencia de criaturas vivientes con voluntad propia. Sentí que la misma familiaridad de su aspecto enmascaraba algo maligno que era hostil a nuestra presencia. Las fuerzas de la región se aproximaban con la llegada de la noche. Se estaban concentrando en nuestra isla y, de forma particularmente ominosa, a nuestro alrededor. Tales eran, en términos de la imaginación, mis indescriptibles sensaciones en aquel extraordinario lugar ante la apabullante presencia de aquéllas.

Habiendo dormido un buen rato al principio de la tarde, me sentía razonablemente recuperado del agotamiento de una noche perturbadora, pero esto sólo sirvió para volverme más susceptible que antes al obsesionante influjo del encantamiento del lugar. Me resistí a ello, riéndome de mis temores por absurdos e infantiles, sirviéndome de explicaciones fisiológicas muy obvias; sin embargo, a pesar de todos mis esfuerzos, aquéllos le ganaron tanto terreno a mi razón que temía la llegada de la noche tanto como lo haría un chiquillo extraviado en el bosque. (Blackwood, 2016: 66-67)

En el relato de Blackwood nos encontramos dentro del género de terror como un claro ejemplo de la teoría freudiana de lo ominoso, pero hay que tener presente que el ejemplo literario al que recurre Freud en su estudio es el relato de “El hombre de arena” de Hoffmann, un relato que ejemplifica claramente el sentimiento de temor ante lo que el protagonista en su infancia cree que es este ser, el cual queda reprimido y aparentemente superado, y que aflora en la edad adulta con una fuerza tal que acaba llevándole a la muerte. En este relato encontraremos dos duplicaciones o repeticiones de seres que serán lo que generen miedo y angustia: por un lado encontraremos al hombre de arena en la infancia y en la edad adulta del protagonista; por otro, encontramos a un ser artificial, una autómeta, Olimpia. El efecto ominoso que pueden crear estos últimos seres ya lo anuncia Ernst Jentsch en su artículo “Zur Psychologie des Unheimlichen” y que Freud reproducirá en su estudio:

Uno de los artificios más infalibles para producir efectos ominosos en el cuento literario consiste en dejar al lector en la incertidumbre sobre si una figura determinada que tiene ante sí es una persona o un autómeta, y de tal suerte, además, que esa incertidumbre no ocupe el centro de su atención, pues de lo contrario se vería llevado a indagar y aclarar al instante el problema, y, como hemos dicho, si tal hiciera desaparecería fácilmente ese particular efecto sobre el sentimiento. E. T. A. Hoffmann ha realizado con éxito, y repetidas veces, esta maniobra psicológica en sus cuentos fantásticos. (Freud, 1992: 227)

Será esta cuestión de los seres artificiales sobre la que me centraré en relación con la ciencia ficción, pero todo lo dicho hasta ahora deja claro la estrecha relación entre lo ominoso y el terror, por lo que el análisis de este elemento se convertirá en un aspecto casi central en los estudios del género gótico. En este sentido, por ejemplo, tenemos el estudio que realizan Andrew Bennett y Nicholas Royle sobre las diferentes maneras en las que se puede manifestar lo ominoso y que desarrolla también David Punter. Así, estos autores establecen que lo ominoso se manifiesta en los siguientes puntos: la repetición (que incluye el *déjà vu* y el *Doppelgänger*), la casualidad y el destino, el animismo, el antropomorfismo, el automatismo, la incertidumbre sobre la identidad sexual, el miedo a ser enterrado vivo, el silencio, la telepatía y la muerte (Bennet y Royle, 1999: 37-40; Punter, 2004: 283-287).

### 3. LO OMINOSO Y LA CIENCIA FICCIÓN: DE LOS AUTÓMATAS A LOS ANDROIDES

Ya he mencionado anteriormente cómo el extrañamiento propio del género puede producir ominosidad, inquietud, en aquellos elementos que se presentan desde un nuevo conjunto de normas que pueden aplicarse al mundo real. Y acabamos de ver en qué consiste esta categoría de lo ominoso, que fundamentalmente tiene que ver con ese proceso de desfamiliarización y con la repetición, es decir, la visión de un objeto familiar que bajo determinadas circunstancias se percibe de otra manera, creando un sentimiento de temor en quien lo contempla.

Uno de los elementos más interesantes que aparecerán dentro de la ciencia ficción es el de los seres no humanos, que pueden ser de dos tipos y se da por hecho que esos seres existen o pueden llegar a existir: en primer lugar, encontraríamos los que vienen de mundos por conocer (como los octópodos en *Historia de tu vida* de Ted Chiang, adaptada al cine por Denis Villeneuve con el título de *La llegada*) o los que se descubren en otros mundos (como puede ser el propio planeta Solaris en *Solaris* de Stanislaw Lem o el ser que aparece en *Alien* de Ridley Scott), aceptándose, por tanto, el hecho de que hay vida más allá del planeta Tierra y lo que se plantea sobre todo es cómo sería el contacto con esas otras formas de vida, llegándose incluso a establecer sistemas coloniales como el que crea Ursula K. Leguin en *El nombre del mundo es bosque* (adaptada al cine en *Avatar* por James Cameron); en segundo lugar, encontraríamos los seres creados por los propios seres humanos y que dan lugar a los distintos seres artificiales que pueblan no solo la literatura, sino también el cine o los videojuegos. Así, en esta segunda categoría no solo encontraríamos a seres como el Monstruo en *Frankenstein* de Mary Shelley (sin entrar en consideraciones sobre si realmente este texto puede considerarse como ciencia ficción) o los creados por el doctor Moreau (*La isla del doctor Moreau* de H. G. Wells), sino también a seres como HAL 9000 (tanto en la película de Stanley Kubrick como en la novela de Arthur C. Clarke *2001: una odisea espacial*), los replicantes de *¿Sueñan los andriodes con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick (o su adaptación hecha por Ridley Scott en *Blade Runner*) o los androides de *Almas de metal* de Michael Crichton (adaptada para serie televisiva bajo el título homónimo de su versión original, *Westworld*) y del videojuego *Detroit: Become Human* de David Cage, por citar algunos ejemplos.

De entre estos dos tipos de seres no humanos ya mencionados, este trabajo, para abordar las relaciones de lo ominoso con la ciencia ficción, se centrará en concreto en el segundo, el caso de las inteligencias artificiales en sus diferentes representaciones, particularmente el de los androides. Por ejemplo, en *Almas de metal* (1973) la historia se sitúa en un parque temático llamado Delos poblado por androides en el que encontramos la reconstrucción de tres mundos históricos para divertimento de los seres humanos: el oeste americano de finales del siglo XIX, la Edad Media y la Roma clásica. No solo los seres humanos podrán disfrutar el hecho de habitar en ellos, sino que también podrán interactuar a su antojo con los seres que los pueblan. Una vez que llegan al parque las personas son recibidas por azafatas y Peter pregunta a John (los dos personajes principales de la obra) si la que les ha recibido es o no un androide, respondiendo este último que no es posible distinguir entre un ser humano y un androide salvo que se miren las manos, ya que su reproducción no es del todo exacta. Los androides que habitan este mundo son indistinguibles de los seres humanos externamente, pero no dejan de ser robots creados al servicio de los humanos y bajo unos patrones de comportamiento que los hacen predecibles. Y, en este sentido, hay pocas diferencias con los que dan inicio por primera vez a este tipo de seres artificiales en la obra de 1920 *R.U.R. (Robots Universales Rossum)* de Karel Čapek.

El texto de Čapek es una obra de teatro situada en una isla no mencionada de nuestro mundo en la que se encuentra la oficina central de la fábrica de Robots Universales Rossum. Estos seres artificiales fueron creados por un científico llamado Rossum, que descubrió una sustancia química igual que la materia viva, pero de composición diferente, a partir de la cual empezó a experimentar hasta llegar a una reproducción exacta del ser humano, “se empeñó en fabricar gentes como nosotros” (Čapek, 1971: 29). Y en ese intento de crear no solo seres artificiales, sino mano de obra barata, un sobrino de Rossum dio con la solución:

DOMIN [...] Aquel cuyas necesidades son mínimas. El joven Rossum inventó un obrero que tiene... un mínimo de exigencias. Lo tuvo que simplificar. Rechazó todo aquello que no contribuía directamente al trabajo. De esta manera suprimió lo que hace al hombre más caro. En realidad lo que hizo fue eliminar al hombre de sus planes y hacer el robot. Señorita Glory, los robots son más perfectos que nosotros[...]. Tienen una inteligencia enormemente desarrollada, pero no tienen alma. (Čapek, 1971: 30)

Y es que un robot tal y como lo crea Čapek (en la ciencia ficción luego se pasará a hablar también de replicantes y androides) es una creación hecha por el hombre de una máquina para desarrollar trabajos penosos y en condiciones de servidumbre, desprovista de sentimientos y sometida a los deseos de su amo y creador. El neologismo, en el momento en el que Čapek escribe su obra, que es la palabra checa *robot*, derivada de *robotá* ('trabajo penoso'), ha pasado a designar cualquier ser mecánico con mayor o menor parecido con el ser humano, pero no hay que olvidar que significa 'trabajador'. El robot, por tanto, es un ser con forma humana, capaz de razonar y ausente de sentimientos, que se crea para suplir o ayudar al ser humano en determinados trabajos. Se fabrican en masa y sus necesidades son mínimas para abaratar el coste, por lo que se les desprende de cualquier tipo de sentimiento y, por lo tanto, de conciencia. De ahí que cuando la adquieren, lo único que puede ocurrir es que intenten liberarse de su esclavitud: "al final de la obra los robots crecen más bien como un nuevo orden humano que como extraños inhumanos, más como trabajadores que como máquinas; adquieren de nuevo el dolor, los sentimientos y el amor, e inician un ciclo nuevo de creación o civilización" (Suvin, 1984: 345).

Este miedo a una posible revolución y toma de conciencia de su lugar en el mundo y la aparición de sentimientos en ellos genera un estado de inquietud en el ser humano como creador de seres artificiales y precisamente por el miedo que le genera su propia creación establece dentro de sus modelos de comportamiento, programación, unas pautas que sirvan para que en ningún caso estos seres supongan un posible peligro. En este sentido, es interesante la creación de Asimov en 1942 de las famosas tres leyes de la robótica en uno de sus primeros relatos sobre robots titulado "El círculo vicioso", aunque quizá serán sobre todo conocidas con la publicación de 1950 *Yo, robot*:

1. Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes están en oposición con la primera Ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no esté en conflicto con la primera o segunda Leyes. (Asimov, 1984: 7)

Estas tres leyes, que fecha en este libro en el año 2058, sirven para proteger al ser humano de sus propias creaciones, sobre todo cuando estas creaciones pasan de ser partes mecánicas visibles a tener una apariencia

completa o casi completamente humana (léase, por ejemplo, “El hombre bicentenario”). Las leyes sirven para cualquier tipo de robot, ya tenga apariencia mecánica o androide, de tal manera que su comportamiento será predecible y sus creadores, los seres humanos, se aseguran de que no se rebelen en ningún caso contra ellos, fijando además su muerte, que estará predestinada de antemano: “RUR no produce un tipo uniforme de robots. Los hay mejores y peores. Pero no importa. Viven, perdón, trabajan durante veinte años” (Čapek, 1971: 30). El problema viene cuando de repente aparecen los sentimientos y los seres artificiales dejan de ser simplemente máquinas:

PRIMUS: Elena, ¿no notas que el corazón empieza a latir de repente?

ELENA (Se echa a reír a carcajadas ingenuamente): ¿El corazón? ¿A latir?

ALQUIST (Se despierta al oír las risas. Se levanta): ¿Qué...? ¿Qué es esto? ¿Risas...? ¿Seres humanos...? ¿Quién ha vuelto?

ELENA: ¿Qué nos puede hacer, Primus?

ALQUIST (Tambaleándose hacia ellos): Seres humanos... ¿Vosotros sois seres humanos? (Elena lanza un grito y se da la vuelta. Alquist toca a Primus) ¿Quién eres?

PRIMUS: El robot Primus. (Čapek, 1971: 71-72)

No solamente son indistinguibles externamente, sino que una vez que aparecen las emociones y los sentimientos estos seres son ¿humanos?, ¿humanoides?, ¿androides?, ¿robots? Para Javier Ordóñez, lo humano en HAL 9000 de *2001: Una odisea en el espacio* “nace cuando aparece su capacidad de decidir hacer o no hacer, pero también cuando descubre emociones como ansiedad, sospecha, ira, miedo, terror” y cuando desea “ser dueña de su cuerpo” (Ordóñez, 2018: 109). Las emociones (como el enfado, la tristeza, el miedo, la felicidad, el asco o la sorpresa) y los sentimientos, según Antonio Damasio, se utilizan en la formación de la identidad subjetiva (Damasio, 2012: 174), por lo que son fundamentales en la creación del yo. Y distingue entre estos dos elementos de la siguiente manera: “Mientras que las emociones son percepciones que se acompañan de ideas y modos de pensamiento, los sentimientos emocionales, en cambio, son principalmente percepciones de lo que nuestro cuerpo hace mientras se manifiesta la emoción, junto con percepciones del estado de nuestra mente durante ese mismo período de tiempo” (Damasio, 2012: 176). HAL 9000 necesita poseer su cuerpo para poder sentir sus emociones, Primus siente cómo una parte de su cuerpo se comporta de una

manera determinada ante una emoción. Estos sentimientos de la emoción son, de esta manera, “percepciones de nuestro estado corporal mientras se da un estado emocional” (Damasio, 2012: 185) generados a partir de imágenes de objetos o acontecimientos que están teniendo lugar en el mismo momento, que pertenecen al pasado o que son producto de la imaginación. La emoción frente al objeto o acontecimiento modifica de alguna manera el estado corporal y el cuerpo transmite una señal al cerebro. Las emociones son automáticas y al responder a programas de acción estables son predecibles y reconocibles, por lo que no están sujetas a un proceso de aprendizaje: “La ejecución de una misma emoción puede variar, de una ocasión a otra, pero no varía tanto como para hacer que sea irreconocible al sujeto o a los demás” (Damasio, 2012: 195). Será precisamente sobre esta cuestión sobre la que se articule la teoría del valle inquietante propuesta por Masahiro Mori en 1970 en relación a nuestra percepción del parecido de una máquina o ser artificial con el de un ser humano.

El artículo de Mori traducido del japonés como “The Uncanny Valley” en su única traducción aceptada por el autor (2012) es casi con seguridad uno de los artículos de robótica más comentados y debatidos en la actualidad desde que se presentara en una primera versión en la revista *Energy* en 1970, posteriormente en el libro de Jasia Reichardt *Robots: Fact, Fiction, and Prediction* en 1978 y en 2005 se propusiera una traducción que se difundió bastante no solo entre la comunidad de robótica. Desde entonces hasta ahora esta teoría ha cobrado cada vez más importancia y controversia no solo en el ámbito de la robótica sino también en discusiones sobre el realismo de los gráficos generados por ordenador para las películas y videojuegos (Rhee, 2013: 302). En esta teoría, como he comentado, se mide la afectividad del ser humano con respecto a robots, desde los que tienen una apariencia totalmente mecánica hasta los que parecen y actúan casi como humanos. Su hipótesis parte del hecho de que a medida que la apariencia de los robots se hace más humana debería producirse cada vez más empatía hacia ellos. Sin embargo, esta teoría demuestra que hay un punto en el que cuando esta apariencia es casi exacta, pero no acaba siendo del todo realista, la percepción pasa de la empatía al asco y el rechazo, produciéndose este valle: “I have noticed that, in climbing toward the goal of making robots appear like a human, our affinity for them increases until we come to a valley [...], which I call the *uncanny valley*” (Mori, 2012: 98). El punto más bajo y de afinidad casi nula aparecería en los robots industriales, incluso en aquellos cuyos brazos

desempeñan la misma función que la que desarrollan unos brazos humanos, ya que en la creación de estos robots no se busca el parecido humano, sino su funcionalidad. Sin embargo, un caso diferente es el que se encuentra en los robots de juguete, en cuya creación puede apreciarse que se ha buscado algún parecido con el ser humano (tienen cara, extremidades y torso) y el grado de afinidad es mucho más alto, pudiéndose crear incluso un vínculo emocional en quien lo posee. Un caso diferente es el que presentan las prótesis que son casi indistinguibles de los miembros que suplen, en los que el sentimiento de afinidad pasa al rechazo una vez que el observador se da cuenta de que lo que está viendo o tocando no es real y ese miembro se vuelve ominoso. Lo que debería percibirse como algo familiar se vuelve extraño y crea una sensación no solo de rechazo, sino también de asco y de temor y, además, este sentimiento se incrementa en el caso de que haya movimiento:

Since the negative effects of movement are apparent even with a prosthetic hand, to build a whole robot would magnify the creepiness. This is just one robot. Imagine a craftsman being awakened suddenly in the dead of the night. He searches downstairs for something among a crowd of mannequins in his workshop. If the mannequins started to move, it would be like a horror story. (Mori, 2012: 100)

Como puede verse, el movimiento de un ser artificial cuyo parecido y cuyo movimiento no son del todo humanos produce el efecto descrito por Freud en su estudio sobre lo ominoso al encontrarnos ante un ser que parece humano, pero que no lo es y la percepción del mismo sería la misma que la de estar presentes ante un muerto viviente. Este ser no solo producirá un sentimiento de miedo, como ya se ha expuesto, sino también de asco al percibir que en su estado hay algo anormal y puede existir algún tipo de contaminación:

Los seres humanos sienten asco no sólo de alimentos en mal estado y del hedor o la fetidez que desprenden, sino que pueden sentirlo de una variedad de situaciones en las que la pureza de los objetos o del comportamiento se halla afectada y existe “contaminación”. Y lo que es asimismo muy importante, en los seres humanos la percepción de acciones moralmente reprobables provoca también asco. (Damasio, 2012: 186)

El miedo puede provocar parálisis o movimiento y el asco producir rechazo, elementos que se tomarán en consideración en la utilización y

creación de estos seres artificiales en los diferentes productos culturales. En este sentido, es muy interesante cómo la reacción frente a los autómatas cambió de la sorpresa y la admiración en el XVIII al miedo en el siglo XIX, pasando de ser una atracción ferial en la que se ponía de manifiesto su alarde técnico a percibirse como algo siniestro u ominoso. Las relaciones entre humanos y máquinas estaban en el corazón de muchos proyectos de la Ilustración (Morus, 2002: 2) y no es de extrañar, por tanto, que encontremos numerosos comentarios positivos en este sentido a las creaciones hechas por el hombre a través de la técnica: Voltaire hablaba de Jacques de Vaucanson, famoso en su época por la creación de autómatas de diverso tipo, como un nuevo Prometeo que había tomado el fuego de los cielos para animar los cuerpos de los autómatas (Pedraza, 1998: 72); Diderot y d'Alembert, por su parte, prestaron atención en su *Enciclopedia* a la sorpresa que generan y a los conocimientos que debe tener el creador para hacer que incluso parezca que los labios del autómata se muevan o que respire (Peirano y Sánchez Tejedor, 2009: 23-24 y 39-46). Sin embargo, esta percepción de los autómatas como alardes de la técnica y de la relojería sufrirá un cambio con el Romanticismo, que heredó la imagen que al final de la Ilustración se tenía de los mismos como algo cuya humanidad estaba degradada. Pero no solo esto, sino que empezaron a verse como algo opuesto a lo natural y al mismo tiempo “embodying the potential to come alive as the ultimate instrument of the supernatural. This is the source of the anxious uncertainty in response to the uncanny nature of the Romantic automaton” (Kang, 2011: 211). Los autómatas se movían como por arte de magia y las historias románticas añadieron el horror al incorporar la posibilidad de que algo sobrenatural tenía que estar detrás para que los límites entre lo animado y lo inanimado quedaran difuminados (Kang, 2011: 214). No es de extrañar, en este sentido, que Hoffmann en su relato “El hombre de arena”, de 1816, incorporara esta cuestión, ya que para él los autómatas estaban “del lado de lo siniestro, al borde de la animación por intervención sobrenatural o por una percepción depravada del contemplador” (Pedraza, 1998: 69):

Lo que me extraña es que tantos de nosotros tengamos la misma opinión sobre Olimpia. Esa muchacha —¡no me lo tomes a mal, hermano!— nos parece un tanto rara, como si fuera muy estirada y careciera de alma. Su cuerpo es muy hermoso, tanto como su rostro, ¡eso sí que es verdad!. Podría pasar por bella si su mirada no pareciera sin vida... quiero decir, si no pareciera carecer del sentido de la vista. Su paso es extrañamente regular,

cada uno de sus movimientos parece provocado por la puesta en marcha de un engranaje mecánico. Su interpretación, su canto, ambos tienen algo de ese ritmo desagradable y sin alma de esos muñecos que cantan, y lo mismo ocurre con su forma de bailar. En nuestra opinión, se ha vuelto muy inquietadora esa Olimpia y no quisiéramos tener nada que ver con ella; nos parece que solo hace como que vive y, por eso, su condición es de lo más misteriosa. (Hoffmann, 2009: 196-197)

Como puede verse, la descripción que se hace de Olimpia es en estos términos y refleja un conocimiento e interés por los autómatas, ya que había visto los de J. G. Kauffmann, el turco de Wolfgang von Kempelen y conocía el flautista de Vaucanson. Por este motivo, cuando se habla de Olimpia se hace en términos que no solo reflejan lo dicho, sino que recuerdan a lo que ya he tratado a propósito del valle inquietante. Estos sentimientos de temor y de asco que provocan el valle ya habían aparecido anteriormente en otro relato suyo titulado *Los autómatas*, donde al comienzo se describe a uno de ellos, el turco parlante, como un muerto viviente y uno de los personajes, Luis, describe de la siguiente manera la sensación que le producen:

—A mí me resultan sumamente desagradables —comentó Luis— todas esas figuras que no tienen aspecto humano, aunque imitan a los hombres y tienen toda la apariencia de una muerte viviente, o de una vida mortecina. Ya en mi más tierna infancia yo salía corriendo, sin dejar de llorar, cuando me llevaban a ver las figuras de cera, y todavía hoy soy incapaz de entrar en una de esas estancias sin que me sobrecoja un sentimiento espantoso y siniestro. Siento deseos de gritar las palabras de Macbeth: «¿Qué miras con esos ojos que no ven?», cuando percibo, fijas en mí, las miradas muertas, inmóviles y vidriosas de todos esos potentados y héroes famosos, asesinos y criminales. Creo que la mayoría de los hombres comparte esta misma sensación, aunque no en tan alto grado como me sucede a mí. No tenéis más que observar cómo la multitud desfila en silencio ante la sala de figuras de cera y murmura en voz baja sin atreverse a levantar la voz; ya comprenderéis que no lo hacen por respeto a los personajes que la sala del museo alberga, sino que se ven compelidos a este *pianissimo* debido al efecto siniestro y misterioso que flota en el ambiente. En resumen, me producen una impresión deplorable los movimientos mecánicos de estas figuras muertas que imitan a los vivos, y estoy convencido de que vuestro extraordinario e ingenioso Turco me va a obsesionar, como si fuera un monstruo nigromante, sobre todo en mis noches de insomnio. (Hoffmann, 2018: 13)

Tanto un texto como otro de Hoffmann ponen de manifiesto no solo ese sentimiento de miedo que se produce ante un ser que acaba concibiéndose como “el otro”, sino que además este otro adquiere una naturaleza inquietante al ser percibido como algo que parece humano, pero no lo es. Ya he expuesto antes que siempre hay algo que delata a este tipo de creaciones, ya sean sus manos como en *Almas de metal* o su incapacidad de transmitir sentimientos como lo haría un ser humano. En este sentido, son como figuras de cera animadas cuyos ojos no tienen alma. Uno de los momentos en los que aparece el valle inquietante tiene que ver precisamente con esta cuestión, ya que el observador no es capaz de percibir ni reconocer emociones en quien las está experimentando. El sujeto de la misma, el ser artificial, es percibido entonces como alguien enfermo o incluso muerto.

Terminaré mi trabajo ejemplificando con la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas mecánicas?* escrita en 1968, pero no quiero olvidar *Solaris*, novela escrita por Stanislaw Lem en 1961. Esta obra, tal y como expone Suvin, no solo es un puzzle científico, sino también una historia sobre las emociones humanas, entre otras cosas (Suvin, 1998: 104). En ella se presenta la interacción entre el planeta Solaris, que está completamente cubierto por un océano orgánico e inteligente, y los científicos que residen en una base de investigación estudiándolo. El océano es una entidad inteligente y reacciona con respecto a la actividad humana que se desarrolla en su exterior materializando el trauma moral central de cada uno de los investigadores, creando un ser artificial exactamente igual que la causa del trauma que reside en cada uno de sus recuerdos más profundos. Así, cada uno de los científicos será visitado por una mujer a la que de alguna manera perdió o menospreció, es decir, aparecerá la persona con la que todavía mantiene una herida abierta. No solo esto, sino que la propia obra puede ser leída como una alegoría sobre la imposibilidad de dar interpretaciones de la realidad definitivas, que no pueden pertenecer más que al dogma, y abre la posibilidad a que no sea solo interpretada en clave antropocéntrica. Suvin comenta al respecto que “Humans always project their mental models upon the foreign universe: on Solaris, the universe obligingly materializes one projection. Thus, the stars are for Lem [...] a parabolic mirror for ourselves, a roundabout way to understand our world, species and times” (Suvin, 1998: 105). Si la realidad es lo que queremos que sea, entonces solo nos puede devolver nuestros propios fantasmas, tal y como hace el

propio planeta Solaris. Así intenta mostrar que el ser humano no es la medida de todas las cosas salvo para otros seres humanos, y que nuestros modelos mentales no se pueden proyectar de una manera útil en el universo (Suvin, 1998: 107). Por eso cuando aparecen los visitantes creados por Solaris, Kelvin no lo entiende y Snaut expone la imposibilidad de pensar de otra manera que no sea la propia, solo podemos asimilar lo desconocido comparándolo con lo conocido:

[...] tal planeta es árido como el Sahara, tal otro glacial como el Polo Norte, un tercero lujurioso como la Amazonia. [...] No tenemos necesidad de otros mundos. Lo que necesitamos son espejos. No sabemos qué hacer con otros mundos. Un solo mundo, nuestro mundo, nos basta, pero no nos gusta como es. Buscamos una imagen ideal de nuestro propio mundo; partimos en busca de un planeta, de una civilización superior a la nuestra, pero desarrollada de acuerdo con un prototipo: nuestro pasado primitivo. (Lem, 2002: 87-88)

De esta manera, la obra plantea que frente al intento de comprender lo que es diferente o rebasa nuestra comprensión preferimos destruirlo. Pero aparte de estas cuestiones, la obra también muestra el contacto que se da entre el planeta y los seres humanos con anterioridad a la llegada de Kelvin a la estación y cómo en una de las primeras expediciones el propio planeta intenta crear un ser humano, en concreto un niño. Sin embargo, el resultado acaba generando otra presentación del valle inquietante:

[...] Veía a ese niño con tanta claridad. Subía y bajaba, junto con las olas; pero aparte de ese movimiento general del cuerpo, el niño se movía; ¡era horrible! [...] Parecía una muñeca de museo, pero una muñeca viva. Abría y cerraba los labios, hacía distintos gestos, gestos horribles. No eran sus propios gestos... [...] Los ojos le brillaban, y uno hubiera podido creer que era un niño verdadero, pero aquellos movimientos, aquellos gestos que alguien parecía ensayar... como si alguien, algún otro, estuviese ejercitándose... [...] sabía que aquellos gestos no eran naturales. [...] esos movimientos no tenían sentido. [...] La cara era más terrible que el resto, porque una cara tiene expresión, y aquella cara... no sé como decirlo. Estaba viva, sí, pero no era humana. O más bien, el conjunto de los rasgos, los ojos y la tez, sí, pero la expresión, los movimientos de la cara, no. (Lem, 2002: 98-99)

Como vuelve a verse, las expresiones faciales de las emociones o su ausencia, son uno de los elementos que generarán este sentimiento de

inquietud, temor y asco que forman parte de lo ominoso cuando aparece en relación a estos seres artificiales, lo que produce una falta de empatía en quienes los observa e interactúa con ellos de alguna manera. La falta de empatía que se percibe en ellos y el hecho de no poder predecir su comportamiento a partir de su lenguaje no verbal produce incluso un efecto mayor de inquietud, lo que provoca un efecto de peligro potencial y comportamiento violento (Tinwell, 2015: 103). Esta cuestión será un elemento fundamental en la obra de Philip K. Dick antes mencionada, ya que, ante la imposibilidad de distinguir a un humano de un androide por su apariencia externa, se someten en la novela a diversos test para medir este elemento en función de su lenguaje no verbal, ya que los androides no superan el test en alguna de las partes del mismo. Esta falta de empatía no solo hacia los propios seres humanos sino también hacia el sufrimiento de cualquier ser vivo se puede percibir en la escena que se encuentra al final de la novela cuando Roy Baty, el que podría considerarse el líder de los androides, le dice a Pris Stratton que corte cuatro patas a la araña que Isidore había encontrado para ver si podía vivir con la mitad de ellas y como, ante el sufrimiento de Isidore al ser testigo de lo que está haciendo, Pris se muestra totalmente impasible (Dick, 2001: 163) tanto hacia el sufrimiento de Isidore como del de la araña. Esta escena de la araña cierra de alguna manera la que aparece casi al comienzo cuando se habla precisamente de la empatía y el ejemplo que se pone es el de este ser vivo, que para su supervivencia como ser no gregario necesita carecer de ella, como ocurre con los androides al considerarlos cazadores solitarios (Dick, 2001: 29). La existencia de sentimientos genera en el ser humano vulnerabilidades, las cuales son importantes para experimentar alegría y sufrimiento personales y empatizar con la alegría y sufrimientos de los demás (Damasio, 2018). Mientras que el ser humano tiene vida y sentimientos los androides carecen tanto de una cosa como de la otra, pero al final en la novela todo parece contradecirse y la distinción entre seres artificiales y seres naturales queda completamente difuminada.

Otra de las cuestiones que se pueden observar en esta obra tiene relación con el valle inquietante en la escena en la que Rick Deckard, la persona encargada de “retirar” (¿asesinar?) a los androides fugados, y Rachael, una androide del mismo tipo, quedan en un hotel y acaban acostándose. El sentimiento de ominosidad aparecerá más adelante cuando Deckard tenga que matar a Pris y vea la cara de Rachael, ya que al pertenecer al mismo modelo de producción le hace ser consciente de ello. El otro momento llega cuando se van a acostar, ya que Deckard tendrá que

crear mentalmente un sentimiento que puede ser contradictorio con las señales que su cuerpo le manda cuando besa a Rachael en los labios:

Cogió su barbilla aguda, pequeña, ahuecando la palma de la mano, y alzó suavemente su cabeza hasta que estuvo a su altura. Se preguntaba cómo sería besar a una androide. Y se inclinó a besar los labios secos de Rachael. No hubo reacción; ella quedó impasible, como si no le importara. Y sin embargo él sentía que no era así. O tal vez fuera solamente lo que habría querido... (Dick, 2001: 149)

Deckard acaba dejando que Rachael se vaya aun sabiendo que es una androide Nexus-6, del mismo tipo que los androides que ha eliminado y que va a eliminar, llegando incluso a plantearse una relación con ella si fuera posible y él no estuviera casado. Y mientras que Rachael se concibe a sí misma como un ser no vivo, Deckard la percibe como “una entidad orgánica” (Dick, 2001: 156), aunque carezca de expresión en el rostro. A partir de este momento, ya es consciente de que, después del trabajo que tiene pendiente, no podrá eliminar a ninguno más: ha dejado de pensar en ellos como presas y lo ha empezado a hacer como seres vivos con los que empatiza. De hecho, ya no será capaz de distinguir entre seres artificiales y seres no artificiales, viéndolos a todos por igual. Y no solo se dará cuenta de que puede amar a una androide, sino de que los androides también han adquirido sentimientos y pueden amar (Dick, 2001: 176). Deckard, así, acabará sintiendo empatía no solo por los androides, sino por cualquier ser vivo, de ahí que se sumerja en la depresión al ser consciente de que quizá lo que ha cometido no es más que una serie de asesinatos.

## CONCLUSIONES

La idea del hombre de crear un ser artificial a su imagen y semejanza no es nueva en absoluto y es algo que se puede encontrar en textos que no tienen que ver con la ciencia ficción, como la creación del *golem* por el rabino Loew a partir del barro o el ser que crea Victor Frankenstein al unir fragmentos de cadáveres y animar el cuerpo resultante dotándolo de vida. Y, en ambos casos, el ser creado acabará escapando al control de su creador, por lo que este buscará su muerte de una manera casi obsesiva. De esta manera, Loew podrá acabar con el *golem*, pero no así Frankenstein, que acabará siendo víctima de su creación. En estos casos, así como en el de la creación de los robots, estas acciones se han visto

como un acto de arrogancia del ser humano para suplir al teólogo a través de la ciencia, y en palabras de Asimov “que un ser humano intentase semejante creación era producir una parodia sin alma que inevitablemente se volvía tan peligrosa como el *golem* y como el Monstruo” (Asimov, 1993: 16). Quizá sea este el motivo por el que suele aparecer reflejado el miedo que producen nuestras propias creaciones y la necesidad de destruirlas de una manera casi obsesiva. HAL 9000 morirá a manos de Dave de una manera brutal al extraerle todas las unidades de memoria y los androides Nexus-6 no son simplemente “retirados”, sino que sus muertes están más cercanas a un descuartizamiento: “es la vieja historia de la humanidad, eliminar todo lo parecido pero que no es igual” (Ordóñez, 2018: 110)

Tal y como comenta Antonio Damasio en su libro *El extraño orden de las cosas*, es totalmente razonable la idea de construir robots que ayuden y acompañen al ser humano y subyacen en su exposición las dos primeras leyes de la robótica de Asimov. Sin embargo, la duda que plantea es si realmente podrán darse de manera “natural” los elementos necesarios para que un robot sienta emociones, es decir, una experiencia mental subjetiva de su estado corporal, lo que implica una mente consciente, la perspectiva de su propio organismo y sentimientos individuales (Damasio, 2018). Y es precisamente el dejar abierta esta cuestión, afirmar que se puede hacer en parte y que es algo que sigue abierto a la investigación, lo que permite pensar que quizá en un futuro podamos encontrarnos con algo parecido a lo que se ha reflejado en la ficción y que ya se ha empezado a hacer en la realidad, como el robot Sophia de Hanson Robotics.

En este trabajo he pretendido demostrar la relación que hay entre lo ominoso y la ciencia ficción a partir del efecto que produce este elemento y bajo qué circunstancias y la idea de *novum* y extrañamiento cognitivo planteada por Darko Suvin. El estudio que he propuesto se centra principalmente en el caso de los androides y el cambio que se produce en la percepción de los seres artificiales desde los autómatas a los robots centrándome en algunos elementos culturales y científicos y tomando como referencia un conjunto de textos literarios que podría antojarse escaso, aunque considero que son lo suficientemente explicativos para demostrar no solo cómo anticipan teorías científicas actuales, sino también como estas teorías e hipótesis científicas corroboran en buena medida las intuiciones que a través de la literatura se han hecho al respecto. Creo que queda por hacer en este sentido en futuros trabajos, pero si la hipótesis que planteo es correcta, desde la teoría de los mundos posibles creada por

Tomás Albaladejo y ampliada por Javier Rodríguez Pequeño precisamente por este género literario, sería posible pensar que la ciencia ficción por naturaleza es un género ambivalente. Por esta cuestión no sería un género literario encuadrado en un único modelo de mundo, ya sea el de lo ficcional inverosímil o el de lo fantástico verosímil, sino que su cauce ideal de representación debería estar situado en un modelo de mundo tipo II de lo ficcional verosímil por el efecto ominoso que produce el *novum*, pudiendo, por su naturaleza prospectiva, situarse también en un modelo de mundo fantástico.

### BIBLIOGRAFÍA

- Albaladejo, Tomás (1986), *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*, Alicante, Universidad de Alicante.
- Albaladejo, Tomás (1992), *Semántica de la narración: la ficción realista*, Madrid, Taurus.
- Asimov, Isaac (1984), *Yo, robot*, traducción de Manuel Bosch Barrett, Barcelona, Edhasa.
- Asimov, Isaac (1993), *Visiones de robot*, traducción de Lorenzo Cortina, Barcelona, Plaza & Janés.
- Bennett, Andrew y Nicholas Royle (1999), *Introduction to Literature, Criticism and Theory*, London, Prentice-Hall.
- Blackwood, Algernon (2016), *Los sauces*, trad. de Óscar Mariscal, Madrid, Hermida Editores.
- Čapek, Karel (1971), *R.U.R. (Robots Universales Rossum)*, Versión libre de Juan Cervera, Madrid, Sagrado Corazón.
- Damasio, Antonio (2012), *Y el cerebro creó al hombre: ¿cómo pudo el cerebro generar emociones, sentimientos, ideas y el yo?*, Barcelona, Destino.

- Damasio, Antonio (2018), *El extraño orden de las cosas: la vida, los sentimientos y la creación de las culturas*, Barcelona, Destino.
- Dick, Philip K. (2001), *Blade Runner. ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, Traducción de César Terrón, Barcelona, Planeta.
- Doležel, Lubomir (1999), *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*, Madrid, Arco/Libros.
- Freud, Sigmund (1992), “Lo ominoso”, en Sigmund Freud, *Obras completas*, Buenos Aires, Amorrortu editores, vol. XVII, pp. 215-251.
- Hoffmann, E.T.A. (2009), “El hombre de arena”, en Marta Peirano y Sonia Bueno Gómez-Tejedor (eds.), *El rival de Prometeo. Vidas de autómatas ilustres*, Madrid, Impedimenta, pp. 151-208.
- Hoffmann, E.T.A. (2018), *Los autómatas*, traducción de Konrad Berg, Madrid, Eneida.
- Kang, Minsoo (2011), *Sublime dreams of living machines. The Automaton in the European Imagination*, Massachusetts Harvard University Press.
- Lem, Stanislaw (2002), *Solaris*, Barcelona, Minotauro.
- Lovecraft, H. P. (2016), “Textos inéditos extraídos de su correspondencia”, en Algernon Blackwood, *Los sauces*, traducción de Óscar Mariscal, Madrid, Hermida Editores. El texto original puede consultarse en H. P. Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature*, <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>.
- Martín Cerezo, Iván (2017), “Fantasía e historia en la trilogía de las guerras husitas de Andrzej Sapkowski”, en Manuel Martínez Arnaldos y Carmen María Pujante Segura (eds.), *La teoría literaria ante la narrativa actual*, Murcia, Universidad de Murcia, pp. 103-113.
- Martín Jiménez, Alfonso (2015), “A Theory of Impossible Worlds (Metalepsis)”, *Castilla. Estudios de Literatura* 6, pp. 1-40.

- Mori, Masahiro (2012), “The Uncanny Valley”, *IEEE Robotics & Automation Magazine* 19, 2, pp. 98-100.
- Morus, Iwan Rhys (2002) (ed.), *Bodies/Machines*, Oxford-New York, Berg.
- Ordóñez, Javier (2018), “HAL 9000: matar a la máquina”, en Quim Casas, Vicente Díaz, Jaime Iglesias, Javier Ordóñez y Enric Ros (eds.), *2001: Una odisea del espacio. El libro del 50 aniversario*, Madrid, Notorious, pp. 102-110.
- Pedraza, Pilar (1998), *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*, Madrid, Valdemar.
- Peirano, Marta y Sonia Bueno Gómez-Tejedor (eds.) (2009), *El rival de Prometeo. Vidas de autómatas ilustres*, Madrid, Impedimenta.
- Punter, David y Glennis Byron (2004), *The Gothic*, Oxford, Blackwell.
- Rhee, Jennifer (2013), “Beyond the Uncanny Valley: Masahiro Mori and Philip K. Dick’s *Do Androids Dream of Electric Sheep?*”, *Configurations* 21, 3, pp. 301-329.
- Rodríguez Pequeño, Javier (1997), “Mundos imposibles: ficciones posmodernas”, *Castilla. Estudios de Literatura* 22, pp. 179-187.
- Rodríguez Pequeño, Javier (2008), *Géneros literarios y mundos posibles*, Madrid, Eneida.
- Rodríguez Pequeño, Javier (2018), “Jules Verne: de la odisea a la ciencia ficción”, *Castilla. Estudios de Literatura* 9, pp. 1-19.
- Suvin, Darko (1984), *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Suvin, Darko (1988), *Positions and Presuppositions in Science Fiction*, London, Palgrave Macmillan.
- Tinwell, Angela (2015), *The Uncanny Valley in Games and Animation*, Florida, CRC Press.