EL SUICIDIO EN LOS INICIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN

Ruy BURGOS-LOVÈCE

(The University of North Carolina at Chapel Hill)

Aceptado: 21-XII-2006.

ruiyburgos@aol.com

RESUMEN: Los tres relatos analizados en este artículo, *The Sandman* (1817) de Hoffmann, *The Mortal Immortal* (1834) de Mary Shelley y *Rappaccini's Daughter* (1844) de Hawthorne, han sido tradicionalmente analizados desde los presupuestos de la literatura fantástica y gótica. Sin embargo, en los tres casos, sus autores realizan extrapolaciones, respetando la lógica cognitiva, a partir del conocimiento científico de sus épocas. Cumplen con ello los requisitos de la ciencia ficción y pueden ser, por tanto, analizados teniendo en cuenta el protocolo de lectura propio de este género. Tal perspectiva permite considerar sus inverosimilitudes como textualmente reales e incorporarlas al análisis de los proyectos de suicidio de sus protagonistas. En los tres casos se aprecia el síndrome de Frankenstein, propio de los inicios de la ciencia ficción, según el cual toda trasgresión científica de las leyes de la naturaleza conduce a la destrucción. **Palabras clave:** Ciencia ficción, suicidio, literatura gótica, literatura fantástica, *The Sandman*, *The Mortal Immortal*, *Rappaccini's Daughter*, extrapolación, síndrome de Frankenstein.

ABSTRACT: The three stories analyzed in this article —Hoffmann's *The Sandman* (1817), Mary Shelley's *The Mortal Immortal* (1834) and Hawthorne's *Rappaccini's Daughter* (1844)— have been traditionally analyzed from the perspectives of fantastic and gothic literature. However, all three contain cognitive logic extrapolations of the scientific knowledge at the time of publication. Therefore, they comply with the requirements of science fiction and may be analyzed under the light of the science fiction reading protocol. Said perspective allows considering the improbable as literally real and makes it possible to incorporate such improbabilities into the analysis of the protagonists' suicide projects. Additionally, the Frankenstein syndrome—according to which all scientific transgressions of natural law lead to destruction—is manifested in all three stories. **Keywords:** Science fiction, suicide, gothic literature, fantastic literature, *The Sandman*, *The Mortal Immortal*, *Rappaccini's Daughter*, extrapolation, Frankenstein syndrome.

La ciencia ficción y su crítica son relativamente recientes y, por lo tanto, poco conocidas en círculos literarios y académicos de más larga tradición. Sin embargo, el proceso de desarrollo y consolidación que actualmente las impulsa conduce a una ampliación de las perspectivas desde las cuales es posible analizar textos ya visitados por la crítica tradicional o, empleando la terminología propia de la ciencia ficción, crítica «mundana».¹ En esa línea, es objeto del presente estudio analizar, desde el protocolo de lectura de la ciencia ficción, la articulación del suicidio en tres relatos de la primera mitad del siglo XIX: *The Sandman* (1817) de E. T. A. Hoffmann, *The Mortal Immortal* (1834) de Mary Wollstonecraft Shelley y *Rappaccini's Daughter* (1844) de Nathaniel Hawthorne.

Estos tres relatos comparten el hecho de alojar, en el interior de sus mundos fictivos, ciertos elementos textuales característicos de la ciencia ficción que resultan determinantes en el deseo de muerte de sus protagonistas. Dichos elementos, en general entendidos como simbólicos por la crítica tradicional, podrían ser analizados a partir del potencial de extrapolación² de la ciencia ficción, a la luz del cual, los suicidios que culminan las tres obras —propósito de resultado ignorado en el final abierto de *The Mortal Immortal*— adquieren nuevas dimensiones interpretativas.

Bajo el protocolo de lectura mundano, tanto la relación de Nathanael con los autómatas (*The Sandman*) como la naturaleza venenosa de Beatrice (*Rappaccini's Daughter*) y la eterna juventud de Winzy (*The Mortal Immortal*) son consideradas inverosimilitudes fantásticas o góticas, indicios de metafóricas dimensiones encubiertas que dirigen la interpretación de los relatos. Sin embargo en los tres casos, para presentar estos elementos, sus autores hacen extrapolaciones a partir del conocimiento científico de sus épocas respetando la lógica cognitiva, cumpliendo, así, los requisitos de la ciencia ficción. Por ello, el protocolo de lectura propio de este género permite considerar dichos elementos como textualmente reales e incorporarlos, como tales, al análisis de los suicidios.

Así, el suicidio de Nathanael se podría entender como resultado de su compulsión a la reconstitución y ampliación cíclica de un cierto cuadro de percepción —generado

¹ Samuel R. Delany establece, desde un ángulo inverso al tradicional, la singularidad de la ciencia ficción al denominar como «mundane fiction» al resto de géneros literarios (Delany 176). Tal denominación, que encontraría gran aceptación en los estudios críticos de ciencia ficción, demuestra el esfuerzo de este género, acogido desde sus inicios como «menor», por reclamar su soberanía.

² En ciencia ficción, el término extrapolación se entiende en función del significado del verbo inglés *to extrapolate*: «to infer (an unknown) from something that is known; conjecture» («Extrapolate»). Así, las novelas basadas en la extrapolación serían aquellas en que el autor «accepts the current state of scientific knowledge, projects from it either in time or in space, and tries to imagine and articulate the resultant situation or conditions» o, de manera más intuitiva, las del tipo «if this goes on» (Malmgren 12).

en su infancia y consolidado en su juventud— en el que es esencial la presencia de los autómatas con que el joven se relaciona, de un modo u otro, a lo largo de su vida. Por su parte, el suicidio de Beatrice viene marcado por su deseo de rehuir el fulminante poder toxicológico —regalo de la obsesión científica de su padre— que le permite matar con el tacto y el aliento y que, por ende, la aísla de sus congéneres. Por último, la eterna juventud que a Winzy le proporciona la alquimia, lo obliga a experimentar consigo mismo a fin de determinar las características de su supuesta inmortalidad. La empresa suicida en la que se embarca es, desde este punto de vista, el experimento principal de dicho proceso de investigación.

Por supuesto, la exploración de las posibilidades de lo inverosímil no es exclusiva de la ciencia ficción —aunque sí característica intrínseca suya, como ya se adelantó, el hacerlo sin vulnerar la lógica cognitiva— y tradicionalmente, desde otros muchos géneros se ha acometido tal empresa.

Es precisamente esta presencia de elementos inverosímiles en la narrativa de Hoffmann, el primero de nuestros autores, la que ha llevado a la crítica tradicional a adscribir su producción literaria al área de la literatura fantástica, hasta el punto de que «at least for the first half of the nineteenth century, the “fantastic tale” is synonymous with “tale in the style of Hoffmann”» (Calvino x). El género fantástico «est fondé essentiellement sur une hésitation du lecteur —un lecteur qui s’identifie au personnage principal— quant à la nature d’un événement étrange» (Todorov 165). Si en algún momento de la narrativa se produce una aclaración definitiva de la duda, el cuento se vuelve extraño o maravilloso; extraño si la explicación respeta las leyes naturales, maravilloso si el esclarecimiento es sobrenatural. En otras palabras, lo fantástico se equilibra entre lo extraño y lo maravilloso. Aunque a principios del siglo XIX la ciencia ficción no se había independizado aún, sus características ya habían comenzado a vislumbrarse en sus géneros precursores. Todorov define cinco subgéneros de lo maravilloso y explica que uno de ellos, lo maravilloso científico, es «ce qu’on appelle aujourd’hui la science-fiction» (Todorov 62). En ese subgrupo, como se verá más adelante, encuentra perfecto acomodo el relato *The Sandman*.

Por su parte, tanto *The Mortal Immortal* como *Rappaccini’s Daughter* han sido tradicionalmente analizados desde los presupuestos de la ficción gótica, pues es opinión consensuada que *The Mortal Immortal* se halla «most clearly in the gothic mode» (Hoeveler 153) y que *Rappaccini’s Daughter* cae de pleno «within the tradition called Gothic fiction, a literature of crumbling castles, family curses, vague witchcraft, and sepulchral mists» (Rabkin 161).³ Según Baldick, en el gótico se combinan «a fearful

³ Según Rabkin, el origen de la denominación «gótico» se remonta a la publicación de *The Castle of Otranto* (1764), obra que su autor, Horace Walpole, subtitula «*A Gothic Tale*» (Rabkin 161). Anecdóticamente,

sense of inheritance in time with a claustrophobic sense of enclosure in space, these two dimensions reinforcing one another to produce an impression of sickening descent into disintegration» (Baldick xix). Las relaciones entre el gótico y la ciencia ficción, que ya resuenan en la anterior definición, han sido ampliamente analizadas y establecidas por la crítica. No sólo se ha visto en la literatura gótica el germen de la ciencia ficción, sino que incluso algunos estudiosos opinan que las obras de este género se caracterizan por estar, precisamente, «cast in the Gothic or post-Gothic mode» (Aldiss 25). Finalmente, la íntima conexión entre ambos géneros parece desprenderse de forma natural del hecho, ampliamente aceptado, de que *Frankenstein* (Shelley, 1818), excelso producto del goticismo de principios del siglo XIX, se considere, a su vez, la primera novela de ciencia ficción.

El consenso crítico tradicional en torno a la adscripción genérica de los tres relatos objeto de este estudio (literatura fantástica y gótica) no impidió, sin embargo, que Asimov los incluyera en su antología de la mejor ciencia ficción del siglo XIX. Este cambio de perspectiva permite dejar atrás los confines de lo mundano y adentrarse en territorios literarios en que, librarse del yugo de la verosimilitud, no implica perder la cognición. Sólo la ciencia ficción permite esto, por lo que se hace necesario confirmar que, independientemente de la decisión editorial de Asimov, los tres relatos satisfacen los que se consideran requisitos de este género. Darko Suvin⁴ indica cómo estos textos, además de producir distanciamiento en el lector (*estrangement*),⁵ deben ser novedosos (*novum*) y lógicos (*cognition*), ya que la ciencia ficción se distingue específicamente de otros géneros por «the narrative dominance or hegemony of a fictional novum (novelty, innovation) validated by cognitive logic». Esa novedad, además, ha de ser «“totalizing” in the sense that it entails a change of the whole universe of the tale» (Suvin 63-64). En términos prácticos, el lector implícito⁶ de ciencia ficción debe sentir que el mundo textual en el que se ve inmerso no es el suyo propio (distanciamiento), que los personajes de ese mundo se enfrentan a situaciones nunca antes planteadas (novedad) y, final-

y como sugerencia de una posible y microscópica intertextualidad entre un texto gótico y uno de ciencia ficción, cabría mencionar la similitud homónima entre el castillo de Otranto y el planeta Trantor, capital imperial del universo de la *Fundación* de Asimov, cuyo encierro y absoluta ausencia de ciclo ameritaría adjudicarle la denominación de planeta gótico por excelencia.

⁴ El artículo dedicado a Suvin en *The Science Fiction Encyclopedia* (Nicholls, 1979) indica cómo este autor «has been very closely associated with the development of academic interest in science fiction in the USA», ya que sus obras contienen «one of the most formidable and sustained theoretical attempts to define sf as a genre» (Nicholls 1190).

⁵ Según Brecht, la representación que causa distanciamiento es aquella «which allows us to recognize its subject, but at the same time makes it seem unfamiliar» (citado por Suvin 6). Este término crítico, nos recuerda Suvin, «was first developed on non-naturalistic texts by the Russian Formalists» (Suvin 6).

⁶ El término «lector implícito» se emplea para no socavar la definición del género haciéndola depender de lectores específicos. Como afirma Todorov, al hacer referencia al lector, «nous avons en vue non tel ou tel lecteur particulier, réel, mais une “fonction” de lecteur, implicite au texte» (Todorov 36).

mente, que esa novedad obedece a reglas y leyes lógicamente establecidas (cognición).

Cabe destacar que en estos tres relatos, el distanciamiento se apoya más sobre lo científico que sobre lo social; es decir, superficialmente, y sobre todo socialmente, el mundo textual es casi indistinguible del mundo histórico de las respectivas épocas de publicación. En *The Sandman*, el autor no especifica el marco geográfico de su relato más allá de identificar las ciudades por medio de letras mayúsculas; las cuales supuestamente remiten a ciudades europeas, probablemente alemanas. La época tampoco se explicita, pero las diversas referencias a figuras históricas, tales como Spallanzani, Cagliostro o Chodowiecki,⁷ dan a entender que el relato se ambienta en el siglo XVIII. En el caso de *Rappaccini's Daughter*, Carol Marie Bensick fundamenta ampliamente su afirmación de que «no aspect of the fictitious historical action of *Rappaccini's Daughter* is out of harmony with a proposed setting of between 1527 and 1533 in Padua» (Bensick 32). Por último, en *The Mortal Immortal* tanto la localización geográfica como la temporal quedan claramente establecidas desde la primera línea: «July 16, 1833—This is a memorable anniversary for me; on it I complete my three hundred and twenty-third year!» (Shelley 1991, 51). Trescientos veintitrés años antes de 1833 es 1510 y, en ese año, el alquimista Cornelius Agrippa, personaje histórico que Shelley incluye en su cuento, da clases en la Universidad de Dôle en Francia. Así pues, los protagonistas de estos tres relatos habrían pasado desapercibidos en las calles de S— y G— en el siglo XVIII, en las de Padúa en 1527 y en las de Dôle en 1510, respectivamente.⁸

En cierto modo, esta familiaridad social disminuye la naturaleza totalizante de la novedad reclamada por Suvin, así como la necesidad de diferenciación que estipula Asimov al afirmar que una de las características fundamentales y definitorias de la ciencia ficción es la creación de sociedades «based and organized on reasonable technological and scientific change so that it is quite *different from the one we live in*» (énfasis agregado) (Asimov 1986, 8). Pero hay que recordar que, a principios del siglo XIX, la ciencia ficción estaba apenas iniciando su proceso de independencia y que, por lo tanto, algunas de sus características no se habían consolidado todavía plenamente. Como explica Lofficier, «prior to Jules Verne's grand entrance onto the science fiction stage in 1864, the earlier part of the century showed no clean break with the literary tradition inherited from before the French Revolution» (Lofficier 333).

Sin ocuparse, pues, de alterar el ámbito social, los autores de estos cuentos crean el distanciamiento propio de la ciencia ficción por medio de extrapolaciones aprovechando que, ya desde el siglo XVIII, no era inaudito que la ciencia produjera tecnologías aparentemente milagrosas. De hecho, para cada una de las novedades distanciadoras

⁷ «You cannot get a better picture of him than by turning over one of the Berlin almanacs and looking at Cagliostro's portrait engraved by Chodowiecki; Spallanzani looks just like him» (Hoffmann 26).

⁸ Debe recordarse que la Historia es parte del mundo presente del lector.

incluidas en estos relatos, se pueden encontrar paralelos reales ocurridos algunos años antes de sus fechas de publicación.

En 1738, Jacques de Vaucanson construyó un autómatas en forma de fauno que tocaba la flauta y, en 1739, un pato mecánico que aleteaba, comía grano y excretaba,⁹ y un pastor provenzal «who performed on a drum while also playing the three-holed pipe known as the *gaboulet*» (Cottom 53). Más tarde, en 1769, Wolfgang von Kempelen presentó en sociedad un autómatas que jugaba al ajedrez.¹⁰ Estos son sólo dos ejemplos de los diversos mecánicos fabricantes de autómatas que, en el siglo XVIII, asombraban al mundo europeo.¹¹ Entre esta profusión de proto-robótica, Cottom acertadamente nos recuerda que «the descendants of Vaucanson's automatons would include, in addition to things made by other mechanicians, the imaginary figure made by Mary Shelley's "new Prometheus" in *Frankenstein*» (Cottom 64).¹² No sorprende, entonces, que cuarenta y nueve años después de Von Kempelen, Hoffmann extrapole en el mundo textual de *The Sandman* estas incursiones en la proto-robótica presentando a una autómatas capaz de seducir al joven Nathanael.¹³

Hawthorne escribe *Rappaccini's Daughter* treinta años después de la publicación, en París, del tratado sobre venenos que le valdría a su autor, Mateo Orfila, la consideración de padre de la Toxicología.¹⁴ Así, el autor extrapola los logros de la naciente disciplina toxicológica presentando una mujer tan colmada de veneno, como resultado de las experimentaciones a que ha sido sometida, que los antídotos son para ella, paradójicamente, veneno mortal. Por su parte, la inmortalidad planteada por Shelley en *The Mortal Immortal* es novedosa no por simple extrapolación sino por lo que podría denominarse *parapolación*; es decir, la exploración de regiones paralelas a la ciencia

⁹ En 1781, Christophe-Frédéric Nicolai reveló que el pato mecánico en realidad no digería el grano sino que simplemente «excreted a prepared mush already hidden within its body» (Cottom 69).

¹⁰ No sería hasta 1857 —cincuenta y cinco años después de dicha presentación—, que Silas W. Mitchell publicaría, en *The Chess Monthly*, un artículo titulado «The Last of a Veteran Chess Player» en el cual revelaba que el autómatas ajedrecista, conocido como el *turco mecánico*, era en realidad un muñeco movido por un jugador experto escondido dentro del mesón sobre el cual descansaba el tablero.

¹¹ Aunque más tarde, como se ha indicado, se demostraran las irregularidades de algunos de estos autómatas, el hecho es que en su momento se presentaron como productos reales de los avances científicos y, como tales, fueron acogidos.

¹² En 1771, el anatomista Luigi Galvani «noticed that the muscles of dissected frog legs twitched wildly when a spark from a static electric machine happened to strike them». Mary Shelley extrapola este hecho científico presentando en *Frankenstein* al anatomista Víctor Frankenstein, quien supera a Galvani «infusing life into a whole body rather than an isolated muscle, and doing so permanently rather than transiently» (Asimov 1981, 182-183).

¹³ Cottom también menciona al «famous "Musician" designed by Henri-Louis Jaquet-Droz (1773)» que debutó en sociedad —como después veremos que también hace la autómatas Olimpia en *The Sandman*—, con un concierto de piano (Cottom 68).

¹⁴ En 1814-1815 se publicó este *Traité des poisons tirés des règnes minéral, végétal et animal, ou, Toxicologie générale, considérée sous les rapports de la Physiologie, de la Pathologie et de la Médecine Légale*. La primera edición en Estados Unidos fue en 1817 y para el año 1819 ya había sido traducido al alemán, al español, al italiano y al inglés.

de su época. En este contexto, la alquimia presentada por la autora no es *acientífica* sino *paracientífica*.¹⁵ En todo caso, este aventurarse fuera de los límites de la ciencia produce la novedad, a la vez que el hecho de aplicar fuera de tales límites el rigor del método científico garantiza la cognición.

Dado, pues, que la novedad científica o alquímica que estos relatos presentan distancia al lector implícito sin caer en lo ilógico, y que las extrapolaciones que en ellos se dan tienen su base en el conocimiento científico de sus épocas, estos cuentos cumplen los requisitos de la ciencia ficción; y es que no hay que olvidar que «une œuvre peut, par exemple, manifester plus d'une catégorie, plus d'un genre» (Todorov 26). Analizaremos, pues, desde esta perspectiva, las circunstancias específicas que provocan en sus respectivos protagonistas el deseo de muerte.

En *The Sandman*, el suicidio del joven Nathanael se produce cuando concurren, por tercera vez, los factores que a lo largo de su vida se han combinado para formar un cierto cuadro de percepción: la presencia de Coppelius (Coppola), un proceso de carácter ocular u óptico, la pérdida de un ser querido y el rapto de un autómatas desactivado. El inicio de la formación de este cuadro se produce durante su infancia, marcada por el terror que le produce el misterioso Coppelius, que trabaja por las noches con su padre en el laboratorio de la casa. En la mente del niño se combina la curiosidad y fascinación que siente hacia estas secretas investigaciones con la identificación que establece —inducido por las palabras de su madre y la niñera— entre Coppelius y el siniestro Arenero de la leyenda celta («The Sandman»).¹⁶

Coppelius, por su parte, se complace en fomentar dicha identificación y, así, cuando en una ocasión sorprende a Nathanael espiando en el laboratorio, amenaza con sacarle los ojos para colocárselos a un autómatas que supuestamente están fabricando («Now we've got eyes —eyes— a beautiful pair of children's eyes» Hoffmann 20).¹⁷ De esta forma se sugiere —y con ello se crea el distanciamiento en el lector— que las misteriosas investigaciones puedan ser parte de un proyecto de construcción de andróides. Más allá de esto, Coppelius trata al niño como a un autómatas («we will now at any rate observe the mechanism of the hand and the foot» Hoffmann 20) y de hecho, durante el transcurso de la narración, Nathanael parece convertirse en uno de los objetos de

¹⁵ Aunque pareciera que, en principio, el establecimiento del método científico en su forma actual elimina completamente la alquimia, fue necesario esperar hasta el siglo XIX para que ésta se distinguiera claramente de la ciencia. Como ejemplo de esta coexistencia tenemos el tratado de alquimia del venerable Isaac Newton «Of Nature's Obvious Laws & Processes in Vegetation», escrito «[i]n the decade of the 1670s» (Dobbs 14).

¹⁶ Aunque la madre explica a Nathanael que decir «the Sandman is come» (Hoffmann 16) cuando llega Coppelius es simplemente una manera de advertir que es hora de irse a la cama, la niñera le da la siniestra versión popular de la leyenda: el Arenero es un hombre temible que a los niños que se resisten a acostarse les echa arena en los ojos para que se les caigan y les sirvan de alimento a sus pequeños que viven en la media luna.

¹⁷ En estos momentos, Coppelius restringe entre sus dedos las cenizas de la chimenea, supuestamente para echárselas a los ojos al niño, adquiriendo, así, la perversa dimensión del Arenero de la leyenda.

experimentación de este oscuro personaje, al que de alguna forma tiene rendida su voluntad.

Un año después de este incidente, el padre de Nathanael muere en una explosión mientras trabaja en el laboratorio con Coppelius y éste huye. El joven explica cómo, momentos después de la explosión, «something went rustling and clattering past my door» (Hoffmann 21). Esta observación del narrador ha pasado en general desapercibida para la crítica mundana, centrada en apreciar la oscilación entre lo extraño y lo maravilloso requerida por lo fantástico. Sin embargo, desde la perspectiva de la ciencia ficción, podría entenderse que mientras el susurro (*rustling*) es el ruido de la ropa de Coppelius, el traqueteo (*clattering*) es el ruido de los restos del autómatas que arrastra o carga con dificultad en su huida. Este traqueteo en la noche confirmaría, pues, la existencia real del autómatas —hasta ahora únicamente respaldada por las impresiones de un niño aterrorizado— y, por tanto, cobraría sentido el constante vagar de Coppelius en busca de un mecánico que pueda proporcionar ojos —vida— a su creación.

Años más tarde, siendo Nathanael ya estudiante universitario, los factores del cuadro de percepción se reúnen una vez más. Un vendedor de aparatos ópticos llama a la puerta del joven y, aunque asegura llamarse Guiseppe Coppola, Nathanael sospecha que se trata de Coppelius. La impresión causada por este reencuentro se transforma en depresión («Nathanael gave himself to gloomy reveries» Hoffmann 30) y el joven comienza a escribir poemas siniestros y a leerse los a Clara, su prometida. Cuando, tras una de estas vehementes lecturas, Clara le sugiere que eche el poema al fuego, Nathanael monta en cólera y la empuja mientras la insulta: «You damned lifeless automaton» (Hoffmann 33). La espontánea elección de su insulto revela cómo la presencia de Coppola/Coppelius ha provocado, en la mente del joven, la asociación entre el autómatas indefinido de la infancia y la amada de la juventud y prefigura, asimismo, el giro que va a sufrir su vida amorosa.

En la ciudad universitaria en que reside, el incendio de un laboratorio situado en su edificio —repetición del incidente de la infancia— lo obliga a mudarse a un apartamento desde el que puede ver la sala en que se encuentra Olimpia, hija de Spalanzani. Coppola no tarda en presentarse y venderle al joven el catalejo con que pasará horas y horas observándola. Cuando Spalanzani da un baile para presentar a su hija en sociedad, Nathanael baila con ella toda la noche a pesar de que la joven únicamente articula sonidos inteligibles («Ach! Ach! Ach!»). Aunque los demás invitados se dan cuenta o saben que es una autómatas, el joven no parece preocuparse por ello y considera que «the few words [...] she speaks are genuine hieroglyphs of the inner world of Love and of the higher cognition of the intellectual life revealed in the intuition of the Eternal beyond the grave» (Hoffmann 41).

Poco después decide ir a declarar su amor y, mientras sube las escaleras de su

casa, oye grandes voces y ruidos de lucha y forcejeo: «The voices which were making all this racket and rumpus were those of Spalanzani and the fearsome Coppelius» (Hoffmann 43). Nótese cómo el narrador retoma aquí el originario nombre de Coppelius para resaltar el paralelismo entre el primer cuadro de percepción de la infancia de Nathanael y el que está a punto de producirse. Pues si hasta ahora sólo la presencia de Coppola/Coppelius y el proceso óptico —enamoramiento del joven a través del catalejo— se habían concitado, al entrar en la habitación Nathanael ve a Spalanzani y Coppelius luchar por el cuerpo inerte de Olimpia. Coppelius finalmente se impone y se va cargando el cuerpo de la autómatas. En ese momento, Nathanael ve que a Olimpia le faltan los ojos y, al volverse a Spalanzani, éste se los lanza ensangrentados al pecho. El joven cae preso de una crisis de histeria.

En la primera iteración del ciclo, los factores del cuadro de percepción estaban considerablemente espaciados en el tiempo y, de hecho, Nathanael jamás ve al autómatas. En la segunda iteración, el cuadro de percepción se amplía, ya que el rapto del autómatas desactivado se funde con la pérdida del ser querido. En estas dos primeras iteraciones, Nathanael ha sido un observador pasivo de la formación del cuadro de percepción. Más adelante, cuando en la tercera iteración el cuadro de percepción se presente en forma incompleta, Nathanael hará lo necesario para completarlo.

Recuperado de esta crisis y retomada su relación con Clara, los dos jóvenes suben durante un paseo a una torre para ver los alrededores. Cuando Clara llama la atención de Nathanael hacia un «strange little grey bush», éste se lleva la mano al bolsillo y encuentra el catalejo con que espiaba a Olimpia. Al buscar el arbusto, Clara entra en su campo de visión. Vista a través del catalejo, la imagen de Clara se le confunde con la de la androide Olimpia y lo induce a completar el cuadro de percepción fijado en su mente.¹⁸ Por ello, el joven comienza a saltar y empujar a Clara mientras le grita: «Spin round, wooden doll! Spin round, wooden doll!» (Hoffmann 46). Nuevamente, Nathanael ha fundido en su cerebro al autómatas y al ser querido, esta vez en la figura de Clara: empujándola hasta hacerla caer de la torre conseguiría tanto la desactivación del primero como la pérdida del segundo. Pero el hermano de Clara interviene y la rescata —es decir, después de todo, Nathanael la pierde—, con lo cual el joven, que no puede parar ya el proceso, asume él mismo el papel de autómatas, corriendo en círculos por la galería mientras grita: «Spin round, fire wheel! Spin round, fire wheel!». En esos momentos Coppelius, desde la plaza al pie de la torre, grita: «Ha! Ha! Wait a bit; he'll come down of his own accord» (Hoffmann 46). Se han reunido tres factores: la visión a través del catalejo, la pérdida del ser querido y la presencia fatal de Coppelius. En su afán por

¹⁸ Como una persona que ve un triángulo a pesar de que a la figura geométrica se le hayan borrado los vértices.

completar el cuadro de percepción, Nathanael se lanza al vacío y suministra el elemento que faltaba, el autómatas desactivado que Coppelius podrá llevarse (*raptar*).

A la luz de los estudios de Durkheim, el de Nathanael sería un suicidio *maníaco*;¹⁹ según Camus, repentino y producto de un largo proceso de socavamiento,²⁰ por citar dos perspectivas bien conocidas; pero todo intento de determinar la psicología del suicidio del joven es arriesgado. Esto no ha impedido que la crítica, centrándose en el estado mental de Nathanael, haya considerado que algunos de los personajes de este relato no son más que una proyección de su perturbada mente, explicando así su suicidio como producto de la locura. Huet considera que Olimpia, tal como el monstruo de Frankenstein o las criaturas del Dr. Moreau, son «all works of art, that is works of fiction» (Huet 77). Por su parte, Tatar sugiere que «Coppelius and Olimpia are in a sense Nathanael's own creations—figures that he brings to life with the power of his mind's eye» (Tatar 604). En otras palabras, para explicar la singularidad y extrañeza de estos personajes, hay críticos que consideran que, no sólo la autómatas Olimpia sino también Coppelius, perfectamente humano, funcionan como abstracciones, especies de muñecas rusas destinadas a incluir una ficción —producto de la mente de Nathanael— en otra —el relato en sí—.

En cambio, desde el punto de vista de la ciencia ficción, hasta el autómatas, y sobre todo el autómatas —misterio de la infancia, objeto de amor en la juventud— funciona como personaje concreto cuya extrañeza nunca se consideraría maravilla. Dotado de esta solidez, el autómatas puede, en primer lugar, constituirse en piedra angular del cuento, pues sólo por construir autómatas se inmiscuye Coppelius reiteradamente en la vida de Nathanael; sólo para dárselos a un autómatas, o a un monstruo como el de Frankenstein, puede ser útil robarle los ojos a un niño; sólo una autómatas puede producir el extremo de cristalización stendhaliana del amor que se da en Nathanael;²¹ sólo un autómatas puede, en fin, ser raptado muerto dos veces. Y en segundo lugar, aceptar como real la existencia de los autómatas con los que Nathanael se relaciona, permite aventurar una explicación de su suicidio más allá de dictar una declaración de locura insondable.

¹⁹ Es decir, un suicidio debido a «des hallucinations [...] des conceptions délirantes» que hacen al enfermo buscar la muerte «pour échapper à un danger ou à une honte imaginaire, ou pour obéir à un ordre mystérieux qu'il a reçu d'en haut» (Durkheim 30).

²⁰ «Un geste comme celui-ci se prépare dans le silence du cœur au même titre qu'une grande œuvre. L'homme lui-même l'ignore. Un soupire, il tire où il plonge. D'un gérant d'immeubles qui s'était tué, on me disait un jour qu'il avait perdu sa fille depuis cinq ans, qu'il avait beaucoup changé depuis et que cette histoire "l'avait miné"» (Camus 16).

²¹ Para Stendhal, la cristalización del amor es esa «opération de l'esprit [...] qui tire de tout ce qui se présente la découverte que l'objet aimé a de nouvelles perfections» (Stendhal 35). Ninguna mujer humana habría proporcionado a Nathanael tanta libertad para construirla en su fuero interno con tal perfección. O bien, vista desde otra perspectiva, la historia del amor de Nathanael por Olimpia es el ejemplo más extremo de la teoría de Stendhal, y su confirmación, pues tan absolutamente interior e independiente de la realidad del objeto elegido ha de ser el proceso del enamoramiento, que incluso una autómatas puede provocarlo.

Nathanael se suicida impulsado por una intensificación de la tendencia a completar cuadros de percepción, que es la misma capacidad mental que normalmente nos induce, casi contra nuestra voluntad, a formar las imágenes que vemos en cuadros impresionistas.

Esta aceptación de la realidad concreta de lo aparentemente maravilloso, también puede arrojar nueva luz sobre *Rappaccini's Daughter*. De hecho, la sustitución de lo maravilloso por lo extraño/científico es una de las causas por las cuales los elementos esenciales de la literatura gótica —el confinamiento espacial y la influencia del pasado— no parecen causar la decadencia y desintegración propias del género. Sin recurrir a la ciencia ficción, Doubleday explica esta inusitada cualidad de la obra de Hawthorne proponiendo que, en ella:

the familiar resources of the Gothic romancer are not used primarily to awaken terror or wonder but to embody a moral—not to induce an intense psychological state in the reader but to *make imaginatively concrete* a truth of general and permanent significance or to symbolize a condition of mind and soul (énfasis agregado) (Doubleday 250).

Por eso es que, a pesar de que Rappaccini ha sometido a su hija desde niña a experimentos que le han conferido la toxicidad que la obliga a vivir entre los muros de su casa y su jardín, Beatrice, alejada de una degeneración física o mental que podrían espantar al lector, se ve «redundant with life, health, and energy» (Hawthorne 88) y ni su naturaleza ni su encierro parecen preocuparle. De hecho, lejos de causarle deterioro, pareciera que el tratamiento a que ha sido sometida contribuye a su lozanía. Tal hecho no resulta del todo extraño si se considera que, a fin de cuentas, todo este proceso forma parte de un proyecto más ambicioso; lo que Rappaccini intenta en Beatrice es trascender «the limits of mortality» (Doubleday 259) y, en ese sentido, el texto de Hawthorne presenta claras similitudes con *The Mortal Immortal* de Shelley.

Lo que despierta el corazón de Beatrice de su beatífica calma, y conduce en última instancia a su suicidio, es la llegada de Giovanni Guasconti, quien, como Nathanael, viene a realizar estudios universitarios a la ciudad y se aloja en un apartamento a través de cuya ventana puede observarla en su espacio, el jardín de su casa. Este lugar, como también ocurriera en *The Sandman*, refleja la naturaleza de su propietaria. Por ello, mientras que en la habitación de Olimpia, Nathanael veía la imagen de la simplicidad de una existencia autómatas («a little table on which she had placed both her arms, her hands being folded together» Hoffmann 26), lo que ve Giovanni es un magnífico jardín repleto de hermosas plantas entre las que Beatrice vive. Y como ellas, la joven esconde un misterio tras su belleza, pues el jardín «is cultivated by the own hands of Signor Giacomo Rappaccini, the famous doctor who [...] distills these plants into medicines that are as potent as a charm» y que reflejan cuidados que hacen pensar que tienen virtudes «known to the scientific mind that fostered them» (Hawthorne 86). Como ente botánico-

toxicológico, Beatrice convive, pues, con las plantas que son, como ella, resultado de las experimentaciones de su padre.

El corazón de Beatrice no es el único que se ve alterado por la llegada de Giovanni. De hecho, la presencia del joven propicia un nuevo enfrentamiento entre el doctor Rappaccini y su rival profesional, el profesor Pietro Baglioni. Existe entre ambos científicos «a professional warfare of long continuance [...] in which [Baglioni] was generally thought to have gained the advantage» (Hawthorne 91). Esta derrota no ha impedido a Rappaccini continuar realizando experimentos, ni ha conducido a que Baglioni considere cerrado el caso, es decir, la rivalidad científica entre ellos es un proceso aún abierto que, además, tendrá amplias consecuencias en el desarrollo de la acción. Baglioni advierte a Giovanni que Rappaccini «cares infinitely more for science than mankind. His patients are interesting to him only as subject for some new experiment» (Hawthorne 90). A Baglioni le resulta evidente que Rappaccini desea repetir en el joven el éxito científico que ha tenido en su hija y producir, así, dos seres humanos extraordinarios. Por ello, desea utilizarlo como agente que le permitirá normalizar a Beatrice y arruinar, así, el éxito de las investigaciones de su rival. A partir de ese instante, Giovanni pasa a ser, como Beatrice, un simple peón en la partida de ajedrez mortal que juegan los científicos.

Naturalmente, la advertencia del catedrático no disuade al joven de comprarle flores a Beatrice esa misma tarde ni de irse a su casa a mirar por la ventana con la esperanza de verla. En esta situación se aprecia un paralelismo con lo que ocurriera a Nathanael, quien también desarrolló una profunda atracción hacia Olimpia mirándola por la ventana. En el caso de *The Sandman*, esta mera contemplación finalizaba con la «conversación» que ambos mantenían en el baile. Si en su caso, como ya se indicó, la imposibilidad de comunicación derivaba de la incapacidad de la autómatas de articular el lenguaje, en el caso de Giovanni y Beatrice, la incomunicación se plasmará a otro nivel, pues será la imposibilidad del tacto la que se interponga entre los integrantes de esta pareja.

Beatrice, a diferencia de Olimpia, no tiene problemas de habla. Con las flores recién compradas todavía en su mano, Giovanni la ve salir al jardín para decirle al macizo de flores púrpura: «Give me thy breath, my sister [...] for I am faint with common air» (Hawthorne 92) y cortar una de sus flores y prendérsela al pecho. Giovanni es también testigo de la muerte de una lagartija y de un insecto que se acercan a las flores púrpuras y a la joven. Cuando Beatrice, finalmente, ve a Giovanni, el joven, aún sorprendido, le lanza las flores, ella las acepta, le responde amablemente y se retira. A Giovanni le parece que el ramo de flores ha comenzado a marchitarse al momento en que Beatrice entra en su casa.²²

²² Para potenciar la ambigüedad y el suspense, Hawthorne no sólo hace que Giovanni contemple estos

Pero la partida entre los científicos ya es imparable, el primer movimiento de Rappaccini es dejar entrar a Giovanni en el jardín.²³ Al igual que ocurriera, pues, en *The Sandman*, es el «padre» de la joven el que propicia el encuentro con su admirador. Sin embargo, mientras en el caso de Nathanael la invitación al baile no fue más que una de las «many unmistakable proofs of his good feeling toward him» (Hoffmann 42), en el caso de Rappaccini la invitación al jardín es un paso premeditado para el desarrollo de su investigación. En la primera de tales visitas, Giovanni intenta tocar el macizo de flores púrpura pero Beatrice le toma la mano con fuerza y le advierte: «Touch it not! [...] It is fatal!» (Hawthorne 100). Rappaccini, cual científico que observa el progreso de su experimento, presencia la escena desde las sombras de la casa. Al día siguiente, Giovanni se percató de los efectos de tocar a Beatrice: «a burning and tingling agony in his hand [...] the very hand which Beatrice had grasped in her own» (Hawthorne 101). Nótese pues que, tanto en esta pareja como en la formada por Nathanael y Olimpia, lo que se interpone entre los amantes es un factor propio de la ciencia ficción: la afasia de la autómatas Olimpia y la inaccesibilidad táctil de Beatrice.²⁴

El siguiente movimiento de Baglioni, similar al de Coppola en *The Sandman*, es aparecer intempestivamente en la residencia de Giovanni y ofrecerle un objeto que lo ayudará en su intento de relacionarse con la joven: «a small, exquisitely wrought silver vial» (Hawthorne 105) cuyo contenido es el antídoto que, según Baglioni, normalizará a Beatrice. Movimiento, pues, similar y diferente, ya que a diferencia de Coppola, Baglioni sí advierte al joven de lo singular de la naturaleza de su amada, tan letal como las plantas de su jardín.

Antes de que el joven proceda según las recomendaciones del profesor, la ciencia de Rappaccini revela su potencia, pues han bastado los paseos por el jardín y un único contacto con Beatrice, para que las flores e insectos que Giovanni toque mueran. Al pedirle explicaciones a Beatrice, la joven confirma su toxicidad y le expresa su alegría

sorprendentes fenómenos tras haber estado tomando vino con Baglioni, sino que además, a través del narrador, desautoriza sus impresiones. Para ello, a cada observación de Giovanni, el narrador añade un comentario destinado a hacer al lector dudar de la fiabilidad de los sentidos del joven. Así, se afirma que a la distancia a la que ve la lagartija, Giovanni «could scarcely have seen anything so minute». Más tarde, cuando el insecto volador se acerca a Beatrice, se sugiere que «it could not be but that Giovanni Guasconti's eyes deceived him». Finalmente, en el momento en que el ramo de flores se marchita en las manos de la propia Beatrice, el narrador señala que «there could be no possibility of distinguishing a faded flower from a fresh one at so great a distance» (Hawthorne 92-93).

²³ Giovanni sospecha que la criada Lisabetta, a instancias de Rappaccini, le ha mostrado la entrada al jardín «cambio de una moneda de oro: «A surmise [...] crossed his mind, that this interposition of old Lisabetta might perchance be connected with the intrigue [...] in which [...] Dr. Rappaccini was involving him» (Hawthorne 96). Por otra parte, como señala Liebman, también es posible que Lisabetta esté «working for Baglioni, if anyone» (Liebman 522).

²⁴ En una época en que proliferaban en la literatura las parejas de amantes separadas por impedimentos familiares, sociales o económicos, tal planteamiento resulta absolutamente novedoso y permite ampliar las perspectivas desde las que analizar el universo de los sentimientos.

por haberlo conocido: «Until Heaven sent thee, dearest Giovanni, oh, how lonely was thy poor Beatrice!» (Hawthorne 108). Giovanni monta en cólera, la maldice, la insulta («poisonous things») y la acusa de haberlo vuelto venenoso para obligarlo a quedarse con ella.²⁵ Las duras palabras del joven desencadenan en Beatrice el deseo de morir: «Oh, what is death after such words as thine?» (Hawthorne 109).

Agotada la ira, Giovanni piensa en normalizar a Beatrice y normalizarse a sí mismo con el antídoto de Baglioni y así volver a los «limits of ordinary nature», pero el narrador advierte que es demasiado tarde: «O, weak, and selfish, and unworthy spirit that could dream of an earthly union and earthly happiness as possible after such deep love had been so bitterly wronged as was Beatrice's love by Giovanni's blighting words» (Hawthorne 109).

Beatrice, que también sabe que no hay esperanza, acepta el antídoto que Giovanni le ofrece aun sabiendo que para ella es un veneno mortal: «Give it to me [...] I will drink but do thou await the result» (Hawthorne 110). La calma y la racionalidad con que Beatrice se dispone a beber el líquido, indican que su suicidio obedece a un álgebra ineluctable. Para la joven, la vida que le espera —encerrada en un jardín y sujeta a los experimentos de su padre, el más reciente de los cuales ha sido procurarles un consorte que termina despreciándola e intentando ingenuamente cambiar su naturaleza—²⁶ es más terrible que la muerte.

Sin embargo, la situación aún empeora para Beatrice al saber, de labios de su padre, que Giovanni es tan venenoso e inmune como ella y que, por tanto, ahora pueden «Pass on [...] through the world, most dear to one another and dreadful to all besides!» (Hawthorne 110). A la reclusión conventual de su hija hasta ese momento, Rappaccini añade, así, el aislamiento que viene de separarla definitivamente del resto de los seres humanos, para los que Beatrice es venenosa y mortífera. La joven puede escoger entre quedarse para siempre en su jardín o decidirse a vagar por el mundo provocando el terror a su paso, en compañía de un único consorte posible cuya calidad personal ya ha quedado en entredicho. En tales circunstancias, morir es claramente el mal menor. Beatrice bebe el antídoto.²⁷

²⁵ Giovanni se comporta aquí como Nathanel, quien no duda en hablarle duramente a Clara e intentar empujarla hacia la muerte.

²⁶ Tal como en el *Frankenstein* de Shelley, el problema insalvable de crear un «monstruo» es procurarles una pareja. El monstruo de Frankenstein, más insumiso que Beatrice, plantea tal dilema a su creador como una exigencia: «You must create a female for me, with whom I can live in the interchange of those sympathies necessary for my being. This alone you can do; and I demand it of you as a right which you must not refuse» (Shelley 2004, 172). Cuando tal proyecto se venga abajo (pues Víctor, creador del monstruo, decide finalmente echar al mar las partes de cuerpo de mujer con que estaba fabricándole una compañera), el monstruo de Frankenstein, a diferencia también de Beatrice, se volverá violento y vengativo.

²⁷ Parece poco probable que Baglioni haya tenido plena conciencia de que la joven moriría pues, cuando se dirige a Rappaccini tras verla caer víctima del antídoto, el tono de su voz es de «triumph mixed with horror»

Para ciertos críticos, la negación de la realidad de Beatrice en el texto parece inevitable. Norford indica que Beatrice «is the offspring of Rappaccini in the sense that she is a character he has created, as Hawthorne created Hester Prynne» (Norford 182) y abstrae, asimismo, a todos los personajes principales a facetas de la personalidad de su autor: «Each character in the story, then may be related to an aspect of Hawthorne himself: Rappaccini the intellect, Beatrice the heart or soul, Giovanni the fancy or imagination, and Baglioni reason and common sense» (Norford 185). Brenzo va más allá y, junto a Beatrice, abstrae hasta su jardín: «Beatrice's poisonous nature as well as the garden and its content are to be understood symbolically» (Brenzo 152). Por su parte, Bensick indica que la base histórica de la toxicidad de Giovanni «was likely to have been syphilis» (Bensick 103), entendiendo así el relato como una metáfora de la que fuera una de las más temibles enfermedades del siglo XIX.

Tal como en el caso de *The Sandman*, gran parte de la crítica mundana de *Rappaccini's Daughter* se circunscribe al análisis de abstracciones. La novedad que ofrece la óptica de la ciencia ficción en este caso, tal como en el caso de *The Sandman*, es su capacidad de aceptar que el personaje es real y literalmente como se describe; es decir, que Beatrice es tan tóxica como el macizo de flores púrpura. Así, libre de las ambigüedades generadas por la exigencia de verosimilitud de la prosa mundana, el suicidio de Beatrice se puede entender como la valiente renuncia de la joven a llevar a cabo la horrible misión que se le encomienda: vivir «poisoning everything and everyone they come in contact with» (Alsen 431), revelando de esta forma lo incompatible de su naturaleza moral con el destino que su padre ha dispuesto para ella. Pero por otra parte, no hay que olvidar que las duras palabras de Giovanni han sembrado la desesperación en el corazón de la joven. Tras ellas, su voluntaria aceptación de la muerte se podría entender como uno de los suicidios por amor tan en boga en la época. No obstante, su caso sería altamente singular, ya que Beatrice al perder a Giovanni —su único compañero posible en el mundo— literalmente pierde la posibilidad de amar. Tal como ocurriera en el caso de *The Sandman*, la perspectiva que proporciona el protocolo de lectura de la ciencia ficción permite enfocar desde originales ángulos el complejo mundo de los sentimientos amorosos, al llevar a límites insospechados sus tradicionales barreras y parámetros.

Más aún, aceptar que Beatrice es letal y que su tacto y su aliento fulminan, es lo que permite entender que su suicidio obedezca no sólo al desconsuelo emocional que le

(Hawthorne 111). En opinión de Brenzo, tampoco queda claro que la propia Beatrice sepa que el antídoto es mortal, aunque su manera de decir que va a tomarlo indica que «she suspects it will be deadly and accepts her death quite happily while saving Giovanni's life at the same time» (Brenzo 164). Desde este punto de vista, en el último experimento en que Beatrice participa como conejillo de indias, lo hace por voluntad propia y por el bien de otro ser humano.

causan las crueles palabras de Giovanni, sino también a su rechazo de la vida de aislamiento y soledad a que la condena su poder toxicológico. Esta perspectiva enfatiza, de manera singular y novedosa, el peso espiritual que cargan aquellos cuya naturaleza los hace herir involuntariamente a los demás, como es, por ejemplo, también el caso del Quasimodo de Víctor Hugo —y su escalofriante fealdad—, o del Winzy de Shelley —con su eterna juventud—.

En *The Mortal Immortal*, Shelley nos presenta a Winzy, un joven cuya pobreza le impide casarse con su amada Bertha. Para ahorrar dinero, pasa la mayor parte de su tiempo trabajando como aprendiz de alquimista, lo que hace que Bertha, finalmente, se interese en otro. En estas difíciles circunstancias personales, Winzy recibe, en su trabajo, el encargo de vigilar la evolución de un misterioso líquido rosado y despertar al alquimista «when the rose-color fades». Justo antes de dormirse, el sabio agrega: «do not touch the vessel—do not put it to your lips; it's a philter—a philter to cure love; you would not cease to love your Bertha—beware to drink!» (Shelley 1991, 54).

Naturalmente, el joven se distrae pensando en su amada hasta que los destellos dorados que despiende el líquido llaman su atención. Como hipnotizado, Winzy se lleva el recipiente a los labios y, justo antes de beber, afirma: «It will cure me of love—of torture». Cuando ha ingerido la mitad del líquido, Cornelius se agita y el joven, asustado, deja caer el recipiente que se rompe en mil pedazos. El alquimista se enfada enormemente con él pero no sabe que ha bebido, y como el propio Winzy explica: «I never undeceived him» (Shelley 1991, 55). Contrariamente a lo esperado, el filtro, lejos de erradicar su amor, parece haberlo aumentado: «I no longer loved—oh, no! I adored—worshipped—idolized her». Y Bertha, inesperadamente, corresponde a sus sentimientos («Oh, Winzy [...] take me to poverty and happiness»), cambio que el sorprendido Winzy atribuye al poder de la pócima que «inspired me with courage and resolution, thus winning for me an inestimable treasure in my Bertha» (Shelley 1991, 56). Cinco años más tarde el alquimista, en su lecho de muerte, informa a Winzy de que el elixir era, en realidad, «a cure for love and for all things—the Elixir of Immortality» (Shelley 1991, 57).²⁸

Aunque en principio Winzy no cree en su inmortalidad, el tiempo pasa y no envejece, lo que acaba por provocar el rechazo en todos los que lo rodean hasta tal punto que, el siempre joven Winzy y su esposa, «without saying adieu to any one quitted [their] native country to take refuge in a remote part of Western France» (Shelley 1991, 60). Tras el rechazo y la emigración, viene la muerte, no sólo de Bertha, sino de todos sus conocidos y seres queridos.

²⁸ El que es conocido como único antídoto contra el amor, el tiempo, que puede quizás resultar débil para los parámetros de una vida mortal, con la inmortalidad adquiere todo su poder.

Palacio apunta cómo, a partir de este momento de la obra, el objetivo esencial de Shelley es explorar el tema de la inmortalidad desde la perspectiva de la leyenda del Judío Errante; es decir, «le supplice de celui dont l'existence se prolonge contre son gré et se traduit dans les éternelles pérégrinations, le repos et la stabilité refusés» (Palacio 118). Pues es de suponer que la primera emigración no será la última y que, por lo tanto, la longevidad impide echar raíces.²⁹ No es de extrañar, entonces, que Winzy se lamente: «how many have been my cares and woes, how few and empty my enjoyments!» (Shelley 1991, 61).³⁰

A lo largo de su interminable vida, Winzy siempre ha sospechado que el elixir no lo protegería contra la muerte causada por «fire—sword—and the strangling waters» (Shelley 1991, 62). Sin embargo, y a pesar de considerar la vida una pesada carga, a estos tres medios de ponerle fin encuentra reparos. Así, declara no haberse hecho soldado ni duelista para no involucrar a otros en su muerte y que, aunque se ha preguntado si —dadas sus circunstancias— el suicidio podría no considerarse un crimen, nunca se ha animado a lanzarse al agua de los lagos y ríos que ha contemplado largamente con intenciones autodestructivas. Y es que, en el fondo, Winzy se debate entre el hastío de la vida y el temor a la muerte porque «the fear of age and death often creeps coldly into my heart and the more I live, the more I dread death, even while I abhor life». Por último, parece entender que su conflicto es lógico resultado de haber forzado y extendido, mediante el artificio, su naturaleza más allá de su límite natural, infringiendo «the established laws of his nature» (Shelley 1991, 62).

Finalmente, Winzy encuentra una solución a su dilema: «This very day I conceived a design by which I may end all—without self-slaughter, without making another man a Cain—an expedition which mortal frame can never survive, even endued with the youth and strength that inhabits mine. Thus I shall put my immortality to the test» (Shelley 1991, 62). Esquivando, así, tanto el suicidio directo como la responsabilidad de forzar un asesinato, Winzy recurre a lo que podría considerarse una versión especial del juicio de Dios: medirse con el poder de la naturaleza —enemigo invencible— en una especie de combate singular.

Aunque, técnicamente, hay poca diferencia entre lanzarse voluntariamente a un río y caerse al agua desde un puente colgante que se cruza durante una peligrosa expedición emprendida voluntaria, y sobre todo, innecesariamente, la sutil diferencia entre ambos casos, hace posible la creación de una especie de suicidio indirecto que no podría conside-

²⁹ Bradbury explora conmovedoramente este tema en *Hail and Farewell* (1953), obra en la que el protagonista es «a small boy, twelve years old, with a birth certificate in his valise to show he had been born forty-three years ago» (Bradbury 107).

³⁰ Palabras que recuerdan a las que Giovanni profiriera al expresar su deseo de volver, mediante el antídoto, a los «limits of ordinary nature» (Hawthorne 109).

rarse criminal, en la medida en que caerse de un puente es un accidente y no un suicidio. Es lo que Durkheim denomina «suicides embryonnaires» —frente a la rotundidad del «suicide complet et développé» (Durkheim 7)—, pues según este autor, suicidio es «toute mort qui résulte médiatement ou immédiatement d'un acte positif ou négatif, accompli para la victime elle-même et qu'elle savait devoir produire ce résultat» (Durkheim 3).

The Mortal Immortal, sorprendentemente, ha atraído poco la atención de los críticos, al punto de que «one of the few critics who mentions it at all says that [...] it fails to develop into anything significant» (O'Donohoe 83). A pesar de ello, es posible, obviamente, encontrar diversos comentarios críticos sobre este relato. Por lo general, el protocolo mundano ha inducido a la crítica a centrarse en Bertha tanto o más que en Winzy. Bertha como «aging and querulous wife [...] consumed with jealousy» (Smith 39) o como personificación de «Winzy's transcendent achievement of complete self-sufficiency» (Hofkosh 210). Dicho enfoque desatiende las perspectivas filosóficas que abre la existencia de un joven que no envejece y que, a pesar de ello, se debate entre el deseo y el temor de la vida y de la muerte; para él «life is worthless and death fearful» (O'Donohoe 86).

En la prosa mundana, la inmortalidad cae por definición en el territorio de lo maravilloso e implica, en general, vida infinita, invulnerabilidad y vitalidad constante, las cuales, a su vez, son cualidades específicamente divinas y, por lo tanto, ajenas al ser humano. Fuera de la ciencia ficción podemos estudiar sólo los efectos que las acciones y los poderes de los dioses (los inmortales) tienen en los seres humanos (los mortales), no el efecto que la inmortalidad en sí tendría en un ser humano. A lo más, se llega al caso del príncipe troyano Titón, a quien Eos, diosa de la Aurora, concedió una inmortalidad parcial que le aseguraba vida infinita e invulnerabilidad sin vitalidad constante.³¹ Esta nefasta combinación le envejece el cuerpo y el alma y lo priva del consuelo y descanso de la muerte.

Cual Prometeo inmune a los poderes del Olimpo, y dotada de una sensibilidad científica imposible en Eos, Shelley concede en Winzy la inmortalidad a un ser humano, no como un don inmutable, lo cual sería nuevamente prerrogativa de dioses, sino como una empresa que llevar a cabo, lo cual es ciertamente tarea de humanos. A diferencia de lo maravilloso —dominio de los dioses—, la alquimia —lo extraño/lo propio de la ciencia ficción— no le permite a Winzy saber a ciencia cierta ni si es inmortal ni cuáles son las características de tal inmortalidad. El joven se ve forzado, por ello, a convertirse en sujeto de sus propios experimentos para conocer los efectos que el proceso alquímico ha tenido en su naturaleza.

³¹ Tal como le ocurriera a la Sibila de Cumas, que al solicitar de Apolo la inmortalidad, olvidó incluir en su petición la eterna juventud.

En treinta años Winzy concluye que es muy probable que su supuesta inmortalidad le garantice vitalidad constante. Aproximadamente tres siglos después, Winzy debe conceder que es muy probable que la vida infinita —obvio *sine qua non*— también sea una de las características de su posible inmortalidad. Naturalmente, estas características tienen como precio la soledad y el aislamiento, y Winzy llega a la conclusión de que no puede contarse entre los seres humanos. La muerte de su esposa se lo anuncia: «I wept to feel that I had lost all that really bound me to humanity»; su extrema longevidad se lo confirma: «They are not my fellows» (Shelley 1991, 61-62).

Para asegurarse razonablemente de lo infinito de su vida y lo constante de su vitalidad, Winzy sólo ha tenido que dejar pasar el tiempo. Para saber si es invulnerable, Winzy diseña, ya no como simple aprendiz de alquimista sino como riguroso hombre de ciencia, su experimento infalible: su expedición suicida «which mortal frame can never survive» (Shelley 1991, 59). Si muere, el joven alcanza la paz de la muerte, si sobrevive, obtiene la garantía de la inmortalidad. Desde la perspectiva de la ciencia ficción, de ningún modo se trata aquí de un hombre que intenta suicidarse porque está *cansado de la vida*, Winzy es simplemente un hombre de ciencia cuyo sujeto experimental es él mismo; aun así, sus acciones son potencialmente suicidas.

Prueba de que a pesar de la naturaleza de sus acciones Winzy, paradójicamente, no tiene intenciones suicidas es el hecho de que el joven hace grandiosos planes en función de los resultados de su experimento. Si muere, por lo menos su nombre sobrevivirá en las páginas de su narrativa: «a miserable vanity has caused me to pen these pages. I would not die and leave no name behind». Si no muere, Winzy planea convertirse en «the wonder and benefactor of the human species» (Shelley 1991, 62).

Que se plantee esta tarea sobrehumana indica que, de ser inmortal, Winzy se consideraría semidivino y, en ausencia de otros semidioses como él, su única fuente de compañía sería la humanidad, no como conjunto de congéneres con los cuales convivir —lo cual ya se ha demostrado, es imposible— sino como especie biológica a la cual beneficiar. Este interés de Winzy en la especie humana tiene de práctico que, como compañera, la especie humana podría durarle entre medio millón y un millón de años.³² Sin embargo, esta es sólo una solución pasajera pues, si Winzy es verdaderamente inmortal, llegará el día en que la especie humana se extinga y se encuentre nuevamente solo y aislado. Por eso declara que, más tarde, adoptará «more resolute means» con el fin de liberar su vida «by scattering and annihilating the atoms that compose my frame» y elevarla «to a sphere more congenial to its immortal essence» (Shelley 1991, 63).

³² Como puede apreciarse en el esquema de Johanson, las especies homínidas que han precedido al *Homo sapiens* en los últimos cinco millones de años, han durado, en promedio, aproximadamente un millón de años (Johanson 284).

Independientemente de su complejidad, el intento de suicidio de Winzy se debe a la singularidad que la alquimia ha proporcionado a su naturaleza. Ni dios ni humano, el joven se enfrenta a una soledad aterradora. Para hallarle un sentido a su extraña existencia, decide primero explorar —investigar— sus características; su proyecto de suicidio es, en este contexto, el experimento principal, el que determinará el carácter de la misión que adoptará. De manera similar, Beatrice se suicida para escapar al enclaustramiento e incomunicación a que la condena su naturaleza tóxica. Ella no puede, como Winzy, hallarle un sentido filantrópico a su peculiar existencia, pues para el resto de la humanidad, su presencia se traduce en muerte.³³ La naturaleza moral de Beatrice, acuciada por la pérdida del amor, la hace rechazar tan terrible perspectiva. Por su parte, Nathanael se suicida solo y aislado, víctima de su tendencia a la reconstitución del cuadro de percepción que se fijó en su mente en la infancia y en el cual es determinante la presencia e influencia de los autómatas.

En los tres casos hay un factor científico-tecnológico que produce un exceso que perturba la vida del personaje de manera tal, que la única salida posible es el suicidio. Porque en los tres relatos sus protagonistas son, en alguna medida, víctimas —conejiillos de indias— de investigaciones científicas que osan alterar los límites de la Naturaleza. Nathanael está psicológicamente sometido al poder de Coppelius, oscuro investigador que busca el secreto de la vida. Beatrice no es más que el resultado de uno de los pasos en el proceso de investigación de su padre, que busca, entre venenos, la inmortalidad. El aprendiz de alquimista Winzy se convierte en sujeto experimental de sí mismo al beber el elixir de inmortalidad. La soledad a que dicho experimento lo condena, lo induce, a su vez, a convertirse en riguroso hombre de ciencia.

Todo esto concuerda con el que Asimov denominaría «síndrome de Frankenstein» de la ciencia ficción de sus lecturas de juventud, género creador de monstruos, robots, máquinas, o en general entes o productos científico-tecnológicos que, por diversas razones, terminaban volviéndose contra sus creadores,³⁴ provocando el terror a su alrededor y, en último término, su propia autodestrucción.

Asimov explica cómo, hasta el siglo XVIII, los avances tecnológicos se habían producido con tal lentitud que las sociedades eran incapaces de percibir el cambio que causaban. Sin embargo, para principios del siglo XIX la tecnología avanzaba con tal rapidez que las personas «became aware that the world was changing» y más aun, de que «it was human thought and human ingenuity that was the agent of change» (Asimov 1991, 11). El *Frankenstein* (1818) de Shelley es uno de los primeros reflejos del vértigo

³³ A lo más, Beatrice salva a Giovanni al demostrar con su muerte que el antídoto sería veneno mortal para el joven también.

³⁴ El objetivo de las tres leyes de la robótica de Asimov es, específicamente, garantizar que sus robots no puedan nunca aparecer en textos regidos por el síndrome de Frankenstein.

social causado por el despegue de esta carrera tecnológica. Los tres cuentos estudiados en este artículo tienen en común con la novela de Shelley, en diversas medidas, el síndrome de Frankenstein, y en ellos el suicidio representa el trágico final de quienes se relacionan con la ciencia.

Aún a principios del siglo XXI, y a pesar de los avances de la ciencia desde la época de publicación de estas obras, una interacción cotidiana entre humanos y autómatas o la posibilidad de transformar la naturaleza humana en literalmente venenosa o inmortal, es patrimonio de la ciencia ficción. La capacidad de este género de ampliar, sobre bases de carácter científico, los límites de la realidad conocida, permite aventurar un análisis de la naturaleza humana ante circunstancias extremas o novedosas a las que la verosimilitud veda el acceso. Es así como la ciencia ficción abre las puertas de lo desconocido —quizás del porvenir— no sólo en la literatura de realidades futuras, sino también en la realidad de literaturas pasadas.

BIBLIOGRAFÍA

- ALDISS, Brian W. y David Wingrove, *Trillion Year Spree. The History of Science Fiction*, Atheneum, New York, 1986.
- ALSEN, Eberhard, «The Ambitious Experiment of Dr. Rappaccini», *American Literature*, vol. 43, n° 3 (Nov., 1971), pp. 430-431.
- ASIMOV, Isaac, «The First Science Fiction Novel», *ASIMOV on Science Fiction*, Doubleday, Garden City, NY, 1981.
- , «Specialization», *Isaac Asimov's Science Fiction*, (Nov., 1986), pp. 4-8.
- , (editor), *Isaac Asimov Presents: The Best Science Fiction of the 19th Century*, Knightsbridge, New York, 1991.
- BALDICK, Chris (editor), *The Oxford Book of Gothic Tales*, Oxford UP, Oxford, 1992.
- BENSICK, Carol Marie, *La Nouvelle Beatrice: Renaissance and Romance in «Rappaccini's Daughter»*, Rutgers UP, New Brunswick, NJ, 1985.
- BRADBURY, Ray, *Hail and Farewell, S is for Space*, Bantam-Pathfinder, New York, 1972.
- BRENZO, Richard, «Beatrice Rappaccini: A Victim of Male Love and Horror», *American Literature*, vol. 48, n° 2 (May, 1976), pp. 152-164.
- CALVINO, Italo (editor), *Fantastic Tales: Visionary and Everyday*, Pantheon, New York, 1997.
- CAMUS, Albert, *Le mythe de Sisyphe*, Gallimard, París, 1942.
- COTTOM, Daniel, «The Work of Art in the Age of Mechanical Digestion», *Representations*, n° 66 (Spring, 1999), pp. 52-74.
- DELANY, Samuel R, «Generic Protocols: Science Fiction and Mundane», *The Technological Imagination: Theories and Fictions*, eds. Teresa de Lauretis, Andreas Huyssen y Kathleen Woodward, Coda P, Madison, 1980.
- Dobbs, Betty J., *The Foundations of Newton's Alchemy: or, «The Hunting of the Greene Lyon»*, Cambridge UP, New York, 1975.
- DOUBLEDAY, Neal Frank, «Hawthorne's Use of Three Gothic Patterns», *College English*, vol. 7, n° 5 (Feb., 1946), pp. 250-262.
- DURKHEIM, Emile, *Le suicide: Étude de sociologie*, Quadrige / Presses Universitaires de France, París, 1983.
- «Extrapolate» Random House Unabridged Dictionary, Second Edition, 1993.
- HAWTHORNE, Nathaniel, *Rappaccini's Daughter, Isaac Asimov Presents: The Best Science Fiction of the 19th Century*, eds. Isaac Asimov, Martin H. Greenberg y Charles G. Waugh, Knightsbridge, New York, 1991.
- HOEVELER, Diane Long, «Mary Shelley and Gothic Feminism: The Case of *The*

- Mortal Immortal*», *Iconoclastic Departures: Mary Shelley after Frankenstein: Essays in Honor of the Bicentenary of Mary Shelley's Birth*, eds. Syndy M. Conger et al, Associated UP, Cranbury, NJ, 1997.
- HOFFMANN, E. T. A., *The Sandman* (traducción de J. T. Bealby), *Isaac Asimov Presents: The Best Science Fiction of 19th Century*, eds. Isaac Asimov, Martin H. Greenberg y Charles G. Waugh, Knightsbridge, New York, 1991.
- HOFKOSH, Sonia, «Disfiguring Economics: Mary Shelley's Short Stories», *The Other Mary Shelley: Beyond Frankenstein*, eds. Audrey A. Fisch, Anne K. Mellor y Esther H. Schor, Oxford UP, New York, 1993.
- HUET, Marie-Helene, «Living Images: Monstrosity and Representation», *Representations*, n° 4 (Fall, 1983), pp. 73-87.
- JOHANSON, Donald C. y Maitland A. EDEY, *Lucy: The Beginnings of Humankind*, Simon & Schuster, New York, 1981.
- LIEBMAN, Sheldon W., «Hawthorne and Milton: The Second Fall in *Rappaccini's Daughter*», *The New England Quarterly*, vol. 41, n° 4 (Dec., 1968), pp. 521-535.
- LOFFICIER, Jean-Marc y Randy LOFFICIER, *French Science Fiction, Fantasy, Horror and Pulp Fiction: A Guide to Cinema, Television, Radio, Animation, Comic Books and Literature from the Middle Ages to the Present*, McFarland, Jefferson, NC, 2000.
- MALMGREN, Carl D., *Worlds Apart: Narratology of Science Fiction*, Indiana UP, Bloomington, 1991.
- MITCHELL, Silas W., «The last of a Veteran Chess Player», *The Chess Monthly: An American Chess Serial*, ed. Daniel Willard Fiske, P. Miller and Son, New York, n° 1 (Feb. 1857), pp. 41-44.
- NICHOLLS, Peter (editor), *The Science Fiction Encyclopedia*, Doubleday, Garden City, NY, 1979.
- NORFORD, Don Parry, «Rappaccini's Garden of Allegory», *American Literature*, vol. 50, n° 2 (May, 1978), pp. 167-186.
- O'DONOHUE, Nick, «Condemned to Life: *The Mortal Immortal* and *The Man Who Never Grew Young*», *Death and the Serpent: Immortality in Science Fiction and Fantasy*, eds. Carl B. Yoke y Donald M. Hassler, Greenwood Press, Westport, CT, 1985.
- ORFILA, Mateo P., *Traité des poisons tirés des règnes minéral, végétal et animal, ou, Toxicologie générale, considérée sous les rapports de la Physiologie, de la Pathologie et de la Médecine Légale*, 2 vols., Crochard, Paris, 1814-1815.
- PALACIO, Jean de, *MARY SHELLEY dans son oeuvre*, Klincksieck, Paris, 1969.
- RABKIN, Eric S. (editor), *Science Fiction: A Historical Anthology*, Oxford UP, Oxford, 1983.

SHELLEY, Mary W., *The Mortal Immortal, Isaac Asimov Presents: The Best Science Fiction of the 19th Century*, eds. Isaac Asimov, Martin H. Greenberg y Charles G. Waugh, Knightsbridge, New York, 1991.

——, *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, Simon & Schuster, New York, 2004.

SMITH, Johanna, M., *Mary Shelley*, Twayne-Simon & Schuster-Macmillan, New York, Prentice Hall, London, 1996.

STENDHAL, *De l'amour*, Garnier-Flammarion, París, 1965.

SUVIN, Darko, *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, Yale UP, New Haven, 1979.

TATAR, Maria M., «E. T. A. Hoffmann's *Der Sandmann*: Reflection and Romantic Irony», *MLN*, vol. 95, n° 3 (Apr., 1980), pp. 585-608.

TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la Littérature Fantastique*, Seuil, París, 1970.