

METALLUM TERRA: UNA APROXIMACIÓN AL IMAGINARIO DE LA VIDA ARTIFICIAL EN LA HISTORIETA DE CIENCIA FICCIÓN ARGENTINA

Metallum Terra: an Approach to the Imagery of Artificial Life in Sci-fi Argentine Comics

SILVIA KURLAT-ARES
INVESTIGADORA INDEPENDIENTE
SILVIAKARES@HOTMAIL.COM
ORCID: 0000-0001-5639-4377

DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.1028>
vol. 30 | 2024 | 203-214

Recibido: 19/01/2024 | Aceptado: 06/03/2024 | Publicado: 12/07/2024

Resumen

Las historietas de *Metallum Terra* de Alcatena y Mazzitelli proponen mundos distópicos, poblados por formas de vida artificial cuya sociabilidad e imaginarios políticos re-evalúan conceptos de historia, sujeto y comunidad. Tal exégesis aparece de modo conflictivo en un volumen que apela a muy diversos y contradictorios materiales para configurar una forma de subjetividad que deviene monstruosa y que se ancla en el pasado para imaginar lo social. Este trabajo analiza cómo y por qué en estas historietas se anula toda forma de voluntad utópica tradicional, para narrar un futuro fracasado antes de materializarse.

Palabras clave

historieta, ciencia ficción, vida artificial, subjetividad, Argentina

Abstract

Alcatena and Mazzitelli's *Metallum Terra* comic book offers dystopian worlds populated by artificial life forms whose sociability and political imaginaries re-evaluate concepts of history, subject and community. This exegesis emerges in conflictive ways in the volume. To meditate about the social condition, stories appeal to different and contradictory materials, which create a monstrous subjectivity anchored in the past. In this article, I analyze how and why these comics cancel all forms of traditional utopian will to narrate a future that has failed before its materialization.

Keywords

Comic, Science Fiction, Artificial Life, Subjectivity, Argentina

Introducción

Entre los años 2001 y 2010 hubo intensos debates sobre las transformaciones del campo cultural argentino y el surgimiento de nuevas narrativas. Diversos ensayos anunciaban (no sin cierto escándalo) el cierre de las agendas de escritura de la década anterior o, más bien, del fin de las formas del realismo que habían poblado, en diversas encarnaciones, el siglo XX.¹ Aunque estaban invisibilizadas y confundidas en los espacios de lo popular y lo masivo, y pese a tener largas genealogías en la cultura nacional, la aparente emergencia de formas como la ciencia ficción (de aquí en más, CF), terror y fantasía alarmaba a la crítica. Su nueva centralidad fracturó las percepciones críticas vigentes sobre la cultura nacional y permitió re-evaluar géneros y modalidades. Etiquetadas como pos-realistas, estas narrativas regresan sobre una sensibilidad gótica y orientalista, muchas veces articulada con otros elementos (Dabove, 2019: 200-204), e incluyen la pervivencia del romanticismo como uno de sus sustratos ideológicos. En torno esta cuestión, Carlos Gamerro ha dicho:

... el terror gótico-romántico y el terror político son como hermanos siameses: podrán ser separados y vivir vidas autónomas, pero siempre seguirán siendo mellizos [...] mi hipótesis, o tal vez apenas conjetura, es que el nudo central, del cual se despliegan luego estos hilos que viajan hacia el pasado y el presente, es el que ata el terror gótico-romántico con el terrorismo de estado de la última dictadura. (Gamerro, 2023: s/p)

Desde otra perspectiva, Umberto Eco ha reflexionado también sobre esa conjunción:

The ugliness that Hugo saw as typical of the new aesthetic was the *grotesque* (“a deformed, horrible, repellent thing transported with truth and poetry to the realm of art”) the most fecund of the sources that nature makes available to artistic creation. In his *Discourses on Poetry* (1800) Schlegel had talked of the free eccentricity of images typical of the grotesque or arabesque as the destruction of the customary order of the world. In his *Preschool of Aesthetics* (1804) Jean Paul talks of this as a *destructive humour* [...which] is transformed into something terrible and unjustifiable... (Eco, 2007: 280; cursivas del original)

Estas características son particularmente palpables en la historieta, donde la violencia, lo grotesco y el humor son los ingredientes para narrar la experiencia del cambio de siglo. La presencia de máquinas vivientes y autómatas muchas veces monstruosos crea un particular efecto de alteridad, pues lo natural y lo tecnológico no siempre pueden distinguirse. La recurrencia de esos objetos vivos en espacios pesadillescos pone a prueba cómo pensar la condición humana, cómo concebir lo social y la sociabilidad, así como los contratos que los sostienen. En el presente trabajo, analizaré estas cuestiones en *Metallum Terra y otros mundos imposibles*, un conjunto de historietas con dibujos de Quique Alcatena (1957) y guión de Eduardo Mazzitelli (1952).² La primera parte del tomo (es decir, *Metallum Terra*, de aquí en más MT) fue publicada primero en la revista *Cóctel* (1991-1993) en 1991, con dos recopilaciones de Doedytores datadas en 1993. Un segundo grupo de historietas (*Otros mundos imposibles*) sería agregado más tarde al núcleo original, completando y ampliando el universo viso-narrativo de aquel primer experimento. Salvo las tapas de las ediciones de los noventa, las historietas son en blanco y negro, con un riguroso trabajo de las planchas donde se cruzan lo deforme y lo grotesco, con complejas referencias culturales y claras apuestas ideológicas. Este estilo puede rastrearse a la colaboración inicial de Alcatena y Mazzitelli en *Pesadillas* (1989) de la revista *Skorpio* (1974-1996).

Las historietas o episodios que componen la primera parte de MT son relatos unitarios que crean un universo que es, con frecuencia, completamente a-biológico; la mayoría de los mundos del volumen están contruidos sin lo que normalmente se percibe como materia viva, o en espacios donde la relación

¹ Estos debates aparecieron en textos de Ludmer (2002, 2007), Sarlo (2007) y Saítta (2013).

² Publicado en 2015, el volumen fue concebido exclusivamente para el público argentino, a diferencia de historietas y seriales pensadas con una doble perspectiva de consumo: los mercados internos y externos, generalmente italiano o francés. Era típico que las historietas se publicaran primero afuera del país, y luego, en traducción, en la Argentina.

entre lo vivo y lo no-vivo opera a contrapelo de las convenciones narrativas de los diversos géneros a los cuales apela. Alcatena ha dicho que se trata de un “mundo metálico, habitado por hombres de metal. Hombres de metal, no robots, valga la aclaración” (Alcatena, 2010: s/p). No se trata entonces de una vida artificialmente producida, sino de una vida cuya naturaleza es de una otredad tan radical que parece poner en escena lo que Rosi Braidotti ha llamado *zoé*, es decir, una “fuerza dinámica de la vida en sí, capaz de autoorganización [y que] permite la vitalidad generativa” (Braidotti, 2013: 79). Esos universos (y sus habitantes) no son solo mundos-otros vagamente reconocibles: son también lugares donde las leyes normales de la física han sido alteradas. *MT* debe su nombre a territorios y seres hechos de metal u otros materiales inorgánicos. Las culturas allí desplegadas operan, en palabras de Eco, desde una estética que destruye el orden establecido a través del humor, referencias a lo real, o citas literarias, pictóricas y cinemáticas que aquí adquieren nuevo peso ontológico. La segunda sección del libro, “Otros mundos imposibles”, fue realizada específicamente para esta publicación, e incluye dieciséis historias o episodios donde se cruzan el canon cultural globalizado con programas políticos nacionales. Algunos episodios aparecen interconectados o por sus personajes o por los lugares donde ocurren y tienen la estructura de fábulas con crueles moralejas. Esta parte retorna el universo viso-narrativo a lo biológico, pero es un regreso marcado por la anomalía y por la experiencia de lectura de la primera parte. Mezcla de belleza y fealdad, de ética e inmoralidad, los mundos y habitantes de estas historietas repugnan y atraen con igual intensidad, lo cual sugiere que una aproximación neutra (Eco, 2007: 426) a la experiencia de lectura es imposible. La ruptura de la relación orgánico/inorgánico funda un aparente exotismo visual y literario alienante que pone en primer plano la experiencia de extrañamiento cognitivo.

MT se lee como si fuese parte del universo de la CF; pero es una lectura desbocada, excedida por imaginarios³ siniestros y oníricos, y por un complejo sistema de citas en clave. El universo cultural que aparece en los episodios opera con toda suerte de materiales co-existentes para crear un lenguaje viso-narrativo que abreva no solo en la CF, en la narrativa fantástica vinculada con los relatos sobre héroes primitivos, en los cuentos de hadas, o en diversas mitologías, sino también en los tropos de la cultura argentina (como la relación campo/ciudad) y en la violencia política. En este sentido, *MT* se hace eco del famoso *dictum* de Marcelo Cohen sobre la capacidad omnívora de la CF: “Gracias a su amoralidad textual, a su inescrupuloso abuso de otras poéticas, la CF es la pionera de la posmodernidad literaria, y a la vez un género siempre fronterizo entre la ambición y la pretensión” (Cohen, 2003: 164). Estas historietas trabajan con la arquitectura de la CF, pero con los vocabularios de otros géneros y formas. De allí que la cita, mejor dicho, la cita errada, la cita que el lector cree reconocer de modo lejano y al mismo tiempo capcioso, se convierta en una suerte de subtexto donde conviven en forma simultánea efectos recordados pero novedosos de consumos culturales anteriores.

Esa misma experiencia aplica a cómo *MT* construye sus espacios, pues se trata de mundos arcanos y, a la vez futuros, super-tecnologizados, singulares, inviables e inalcanzables. Armados con todo de tipo de materiales y máquinas,⁴ sugieren que lo humano es solo una más de las formas posibles de vida consciente.

³ Al hablar de los aspectos visuales de la historieta, me refiero al imaginario como el conjunto de representaciones y referencias a tradiciones que permiten evocar movimientos estéticos, eventos históricos o significados culturales atados a imágenes específicas. En el caso de la historieta, esos imaginarios constituyen una gramática anclada en un repertorio de conocimientos a los que el lector debe acceder para descodificar y comprender la lectura. El imaginario visual no ilustra ni complementa lo escrito, sino que es parte integral de los códigos viso-narrativos (Groensteen, 2013). En todo otro caso, me refiero al imaginario en un sentido más laxo, pero que se relaciona con el concepto elaborado primero por Benedict Anderson en *Imagined Communities* en 1983.

⁴ Como ejemplo y para no abundar, en una de las primeras historias del volumen es posible reconocer los típicos molinos de viento Halladay salpicando el paisaje campestre que habitan agricultores hechos de antiguas herramientas como azuelas, latas de aceite o embudos. La historia cuenta las andanzas de un caballero cuyo cuerpo está hecho de piezas de armadura, y que cree que las locomotoras que asuelan la región son dragones. A su vez, las locomotoras a carbón son monstruos con voluntad y culturas propias. El caballero busca esos monstruos para destruirlos, pero carece de códigos morales y en el camino ataca a una pareja de campesinos sin razón, y viola a la mujer. Su enfrentamiento con las locomotoras es igualmente arbitrario y violento, pero en este caso son ellas quienes triunfan e imponen su propia forma de crueldad sobre el mundo. Narrados desde la perspectiva de uno de

Estas historietas son así colocadas entre las primeras en indagar sobre la naturaleza de la subjetividad en el contexto de las nuevas formas de la materialidad del ambiente social y político contemporáneo. El volumen medita sobre múltiples aspectos de la cultura argentina a partir de las relaciones entre la factura visual gótica de las imágenes y el sustrato cultural provisto por el imaginario mecanicista del romanticismo, así como por su interés en el conocimiento y la naturaleza, y las relaciones de estos con la ética.⁵ El re-articulado de los saberes necesarios (científicos, alquímicos, culturales) para decodificar las historias de *MT* obliga a reflexionar sobre los programas políticos a los que se da preferencia. En un universo hecho de ruinas y devastación, los distintos episodios del volumen traen a la superficie operaciones cuya raigambre ideológica se encuentra en el romanticismo. Los episodios conjugan la fascinación por los procedimientos de transmutación alquímica con la imposibilidad de escapar al destino de las sociedades imaginadas en el libro. La búsqueda de trascendencia en universos donde la relación entre utopía y distopía⁶ nunca es clara pone en juego el concepto mismo de devenir histórico: lo tecnológico retorna sobre su propio desarrollo, y el proceso civilizatorio se revierte. Este entramado pone su énfasis en cómo los sujetos toman decisiones éticas o ideológicas a partir de la reconstrucción de una subjetividad para la cual el regreso al imaginario romántico (de la tierra, de la identidad; sus pactos sociales) permite fundar una nueva dimensión política desde formas de la nostalgia que ahora son futuro.

Un mundo entre otros mundos

La publicación de *MT* (tanto en su primera versión, como en las recopilaciones que le siguieron) debe ubicarse en un complejo entramado de innovaciones estéticas que se inician en la historieta argentina desde mediados de la década del 1970. Revistas como *Skorpio* formaron parte de un universo de publicaciones y casas editoriales⁷ que proveyeron en forma temprana espacios para la experimentación viso-narrativa, con todo tipo de propuestas y complejos vocabularios visuales. Para cuando apareció el libro de Alcatena y Mazzitelli, esos imaginarios ya estaban naturalizados en la historieta argentina, que contaba con una larga y distinguida tradición.⁸ La relación entre biología y tecnología como eje articulador de la ética de las elecciones hechas por los personajes tenía también un largo arraigo en esa producción. Puede pensarse, como antecedente, en historietas como la primera versión de *El Eternauta* (1957-1959) de Héctor Germán Oesterheld (1919-1977?) y Francisco Solano López (1928–2011), donde se zombifica

sus escuderos, los eventos ponen en escena los excesos de un sistema donde el poder está concentrado en manos de unos pocos y donde los más desprotegidos de la sociedad no tienen amparo. Todas las historietas aglutinan elementos en forma similar.

⁵ En su largo estudio sobre la concepción de la vida en el imaginario romántico, Robert Richards dice: “The Romantic movement, to be sure, has been dismissed as source of genuine scientific accomplishment [...] When the serious biology of the period has been relocated within the Romantic movement, I think two fundamental features will stand out, features that have been either denied or squeezed onto the periphery of historical concern: namely, the aesthetic and moral dimensions of the science of biology. If the conception of nature, as the Romantics at the beginning of the nineteenth century generally contended, had its source in the self, then the location of aesthetic and moral values within nature would not seem surprising. And these values might have perdured, though secreted away, in the biological science cultivated by succeeding generations” (Richards, 2002: 512).

⁶ De acuerdo con Tom Moylan, existe una relación dialéctica entre utopía y distopía: la dinámica entre ambas no es necesariamente antagonica, sino muchas veces complementaria (Moylan, 2000: 183-199). En el caso que tratamos aquí, las historietas no logran expresar esa maleabilidad y, por ello, incurrir en inconsistencias que se expresan en la negación del devenir histórico.

⁷ La revista *Skorpio* fue una de las publicaciones de Ediciones Record (1971-1996 en Argentina; la editorial tiene una segunda vida en Italia) que le dio enorme impulso al desarrollo y diversificación a la historieta después del cierre de la mítica Editorial Frontera (1955-1962) y sus continuadoras. Revistas como *Fierro* (1984-1992/2006-2017) o *El lápiz japonés* (1993-1998) ejemplifican las intensas búsquedas estéticas de la historieta argentina. Es importante considerar que ninguna de las operaciones aquí descritas aparece en un vacío ni institucional ni estético. Para un panorama general de la historia de la historieta, ver el ya clásico trabajo de Gociol y Rosenberg.

⁸ El reconocimiento a la producción historietística argentina tiene una importante trayectoria. Entre otros ejemplos, puede mencionarse el caso de Carlos Trillo (1943-2011) quien recibiera, entre otros, el Yellow Kid Award (1978 y 1996), el Premio Alph'Art (1999) y el Gran Premio del Salón Internacional del Cómic en Barcelona (2004). Es el único historietista extranjero que ha recibido tal distinción a la fecha.

a hombres, extraterrestres y animales, y donde el universo mecánico se impone sobre el mundo orgánico con devastadores efectos. En ese caso, la historieta deja en un lugar secundario la pregunta por la naturaleza humana misma, y desdeña una indagación seria sobre el libre albedrío en un mundo altamente tecnologizado: la pregunta por la naturaleza de la vida artificial es desplazada por la articulación de programas políticos donde el imaginario de nación y de su identidad organizan tanto la lectura como la agenda ideológica; esta última se hará cada vez más violenta en las versiones siguientes de la historieta.⁹ Ya más cerca de la publicación que nos interesa aquí y para proveer un contexto más puntual, podemos pensar en ejemplos como *Fantaciencia* (2008) de Mauro Mantella (1974) y Leandro Rizzo (1987), *Los autómatas del desierto* (2014, publicada como *Desierto de Metal* en Europa cuando ganó el concurso de la Fundación Tres Culturas) de Diego Agrimbau (1975) y Fernando Baldó (1975) o, incluso, los cuatro volúmenes de *Angela Della Morte* (2011, aunque las primeras versiones aparecieron en *Bastión Unlimited*) de Salvador Sáenz (1975). En todas ellas, los mecanismos de extrañamiento cognitivo que articulan la lectura y consumo de las historietas se fundan en una visión orgánica de la vida. Si bien son historietas que proveen universos radicalmente alterados por temporalidades desfasadas o alternativas, es posible reconocer en ellos algo de la sociabilidad o de la cultura inmediatas. Los seres que los habitan tienen una identidad biológica o maquina también reconocible, aun cuando esté completamente transformada. Así, en esas historietas se desencadenan interrogantes sobre la naturaleza de la subjetividad y sobre la formación de la identidad en un espacio nacional futuro pero monstruoso. Incluso en el caso de una historieta que cruza la CF y el horror gótico, como *Angela Della Morte*, es posible reconocer lo biológico como fundacional para comprender sus búsquedas ideológicas.

Este no es el caso de *MT*, aunque opere en forma análoga. Diego Arandojo dice en su prólogo que *MT* es un grimorio, es decir, un libro de magia alquímica. Pero aquí conviven metales conocidos desde la antigüedad, como el oro y el mercurio, con otros descubiertos más recientemente, como el vanadio o el lantano, lo que da a este libro de magia su aire tecnológico e industrial contemporáneo. Cada capítulo se organiza en torno a un metal (que da nombre a los personajes) y sus propiedades. Los metales son seres vivos cuyas características son a la vez causa y consecuencia de la nobleza (o de la ignominia) de su comportamiento. Los símbolos y colores alquímicos definen tanto su apariencia como su entorno; los primeros se ven en los fondos de las viñetas o en los marcos de las planchas; los segundos son parte de sus cualidades. Los eventos de cada episodio resultan de la aglutinación de esas características. Por ejemplo, en la primera historieta (“Denso amanecer”) el personaje principal, Rutenio, ataca el castillo de Molibdeno para arrebatárle la única planta (una rosa) existente en ese mundo. Resistente al desgaste, Rutenio es el único soldado en sobrevivir a una feroz batalla nocturna y en ver la rosa antes de morir desintegrado, lo cual revela (como el metal que le da su nombre) su oculta fragilidad. La siguiente historieta, quizás la más conocida de la colección, es “Rumor de estruendo”, una parábola estructurada como un relato de caballería, cuyo personaje principal, Titanio, combate contra unos dragones representados por locomotoras a carbón, y que lo humillan. Duro e inflexible, Titanio representa una suerte de paradoja tecnológica, en tanto los trenes que enfrenta (y que ganan la batalla) están hechos de hierro y acero. En el caso de “Ojos dorados”, se apela a la iconografía de los blancos y los dorados, en referencia a la plata y al oro que en la alquimia simbolizan la perfección y la pureza, para narrar una historia de amor no correspondido. El episodio termina con el asesinato de la mujer amada, Aurum (en latín, oro), quien es bella, distante y pura, inalcanzable, y finalmente víctima del deseo patriarcal. El mercurio, símbolo de la conciencia, provee el paisaje de “Brillo en la oscuridad”, donde el sistema de clases de una raza guerrera de hombres de acero se ve amenazada por la presencia de un esclavo, Lantano, cuyo deseo oculto es asimilarse a sus amos. En la quinta y última historieta del núcleo original del volumen, “El filo del universo”, las preguntas existenciales atormentan al nihilista y maleable Vanadio, quien busca al dios de este universo metálico, Vulcano, para preguntarle acerca del sentido de su propia

⁹ He analizado este proceso en el segundo capítulo de mi libro *La ilusión persistente* (2018).

existencia, sin hallar respuesta satisfactoria. En todos los casos, la violencia se impone sobre la capacidad de los sujetos para imaginar alternativas a sus propias características y conductas.

En diversas entrevistas, Alcatena ha hablado de su interés por lo monstruoso y de su fascinación por las raíces de los mitos y creencias (las cosmogonías, las religiones, la literatura, etc.) de distintas culturas, por su sentido de lo trágico y por la relación que en ellas hay entre la vida y la muerte.¹⁰ Los universos de Alcatena recogen esa afectividad y la convierten en parte de una búsqueda de lo sublime: sus iconografía y paisajística son, como para el romanticismo, una reflexión sobre el poder de la naturaleza o de fuerzas primigenias. Definido primero por Kant, lo sublime se expresa a través de imágenes monstruosas incompatibles con el encanto, repelentes, y terribles; aparece como un “objeto sin forma, en tanto que se represente en este objeto o con ocasión del mismo la ilimitación” (Kant, 1876: § XXIII, 76-77). En el caso de Alcatena, hay una exacerbación de la violencia en la sociabilidad monstruosa que puede explicarse en palabras de Terry Eagleton:

The sublime is the anti-social condition of all sociability, the infinitely unrepresentable which spurs us on to yet finer representations, the lawless masculine force which violates yet perpetually renews the feminine enclosure of beauty [...] Within the figure of the sublime, warring barons and busy speculators merge to prod society out of its spectacular smugness. (Eagleton, 1990: 54)

Por su parte, Mazzitelli ha discutido su creación de fábulas oscuras, sombrías, cuyos finales trágicos rompen las expectativas visuales de los lectores. El universo que se propone en las historietas es, en palabras de sus autores, el *locus* para meditar acerca del drama y la comedia humanas. La primera parte del libro, es decir *MT* propiamente dicha, recorre una serie de mundos que apelan a los relatos medievales, los cuentos de hadas, los relatos de viajeros, y los cuentos de horror gótico del siglo XIX: son mundos antiguos, con sociabilidades ya perdidas, pero que al mismo tiempo proveen una narrativa sobre los usos del conocimiento y las diferentes formas de la violencia social. Sin embargo, el vocabulario visual monstruoso de dicha parte está en deuda con el expresionismo de Oskar Kokoschka (1886-1980) y el surrealismo de Max Ernst (1891-1976) e Yves Tanguy (1900-1955), a partir de lo cual se pueden ir generando múltiples lecturas de cada episodio. En la segunda parte, en cambio, las referencias al imaginario visual surrealista de las historietas ceden paso al universo gráfico de las ilustraciones de las revistas victorianas de la última parte del siglo XIX. Aquí Alcatena se sirve de estas imágenes para hacer convivir en objetos tecnológicos falsamente modernos lo monstruoso y lo bello, a través de una nueva cita visual de las preocupaciones del romanticismo sobre la subjetividad y su relación con la naturaleza, aunque mezclándolas con el espíritu del *steampunk* no solo por la presencia de objetos del período victoriano (chimeneas de fábricas, lámparas, juguetes de fabricación masiva, etc.), sino por la presencia de tecnologías ya perimidas ahora convertidas en objeto de deseo de un lejano futuro-pasado hiper-tecnologizado (Arandojo, 2015). Un claro ejemplo de esta operación es el diseño de las piezas-personaje de “El soldado”, una historia bélica que se desarrolla sobre un tablero de ajedrez. En este caso, los peones en sus uniformes y cuerpos metálicos enfrentan torres-tanque que emulan a la vez castillos medievales y armas modernas.

En esta parte, en cada episodio opera un fuerte contraste entre elementos por momentos pueriles y resoluciones crueles que ponen en escena una moraleja o un escenario político enraizado en la violencia. Esta mezcla acentúa el andamiaje siniestro de las historias, como en los casos donde emerge el mundo de los cuentos de hadas o donde se re-inventan mitos, puesto que la aparente puesta en escena *naïve* de los dibujos entra en colisión con las fábulas narradas. Por ejemplo, en el episodio “El reino astillado”, todos los personajes y espacios ofrecen citas visuales de las canciones infantiles inglesas, los cuentos de Hans Christian Andersen (1805-1875), y el mundo gráfico de los primeros dibujos animados de Walt Disney (1901-1966). Pero esa iconografía narra un universo donde toda forma de utopía está condenada al fracaso dada la ferocidad de los enfrentamientos sociales que aparecen, donde la tecnología solo provoca destrucción, y la esperanza, aún en

¹⁰ Ver Paula Andrade (2020). “Por todos tus mitos: Charlando con Quique Alcatena (video)” [YouTube], *Festival Post Saturnalia de Historieta*. Consultado en <<https://www.youtube.com/watch?v=KUn7W7quyVo>> (28/12/2023).

su forma más imperfecta, pone al descubierto las limitaciones y futilidad de las aspiraciones humanas. De ese modo, la relación entre lo biológico y lo no-biológico se construye como una meditación sobre el poder y el ejercicio de control y de autoridad sobre lo social. En estas historietas, la relación entre sujetos vivos, tecnología y naturaleza está siempre mediada por la agresión y el militarismo.

Las historias que aparecen en esta sección no abandonan por completo la factura tenebrosa que predomina en la primera parte y que le da su aire pesadillesco, pero estos elementos sugieren un lector ya entrenado y que pueda leer ideológicamente el sistema de referencias visuales de las historias. En este sentido, el sistema de decodificación visual tiene una falsa transparencia: no se trata solo de acceder a las citas, sino de ensamblar sus sentidos y relaciones en múltiples niveles. A veces lúdicos, con imágenes de juguetes y referencias a la gráfica de las ilustraciones de los libros para niños, estos episodios parecieran ofrecer un respiro visual a la violencia. Sin embargo, los crímenes en esta sección aparecen en un *crescendo* que explota en la corrupción de las últimas historias donde se unen mafias criminales y gobierno, lo cual convierte al espacio urbano en el *locus* del mal. Como en la primera parte, los personajes ya tienen un destino marcado y no hay en las historias lugar ni para el azar ni para un lector *naive*.

En el pasaje entre estados y materias, el volumen decanta su propia piedra filosofal, su propia ética: el mal es una forma de trascendencia que se expresa en lo sublime. En *MT* no hay crimen que sea punible, ni libertad que no sea cedida, ni redención que no requiera de sacrificios aberrantes. Es más: en los episodios, la materia es destino, y su conciencia es insuficiente para que los personajes escapen a las propiedades de los elementos de los que están hechos: los hombres de granito se pulverizan y los mundos de nieve se derriten. El paso por diferentes etapas (regiones, barrios) revela el concepto de historia circular que articula *MT*. Por una parte, la violencia de las imágenes permite reconocer objetos de distintas eras que han sido convocados para organizar el relato de un arcano futuro, a medias pesadilla, a medias edad de oro perdida y deseada. Ahora bien, al mismo tiempo, esos objetos están mezclados de manera caótica y aparecen en momentos que no se corresponden con la cronología aprendida por los lectores: viejos arcabuces son aquí armas de enorme sofisticación; caballeros despóticos combaten dragones que son antiguas locomotoras a carbón; en mares de mercurio, navegan otra vez las antiguas trirremes en un mundo cultural cercano a la corte del Rey Sol. La historia, o lo que creemos que es materia histórica es representada aquí en una suerte de vorágine de temporalidades superpuestas y cíclicas. Más aún, esas eras cruzadas hacen de lo monstruoso un umbral donde los males del pasado y los terrores de un futuro desconocido se dan cita para crear un presente (de lectura) o al borde del desastre o ya desahuciado, desquiciante en su materialidad visual, pero claro en su voluntad de indagar en la naturaleza del mal y el lugar de la subjetividad en los procesos históricos. Esa lectura es mucho más aguda en la segunda parte del volumen, donde el imaginario del binomio campo/ciudad que poblara el siglo XIX argentino recorre los episodios: es posible rastrear una topografía a veces nostálgica, casi bucólica del campo, como en “Más que roca”, donde seres de piedra que son parte de las entrañas mismas de la tierra desafían a los hados del destino para hacer de la territorialidad el anclaje de lo comunitario y de los valores identitarios de la nación. En contraste con esta visión, aparece también una vena crítica, incluso satírica, que construye espacios urbanos dinámicos y cambiantes, aunque peligrosos, e incluso letales, como en “Apenas humo” y “No será”, aunque ninguno alcanza la virulencia de las ciudades de Tenebra y Esquizópolis que cierran la serie. En la totalidad de los casos, toda aspiración comunitaria, toda proyección sobre una alternativa política en la historia, está condenada a fracasar por el contacto con poderes que degradan todo lo que tocan.

Como hemos visto, *Metallum Terra* y *otros mundos imposibles* funda un universo que apela para su existencia, a reglas culturales, a claves políticas, a sistemas ideológicos que, en principio, parecieran estar ocultos por un complejo despliegue visual. Cómo se narra, cómo se establecen los nexos viso-narrativos, y cómo operan las citas, es mucho más importante que la normatividad genérica. Es un universo de constantes desplazamientos estéticos, donde los materiales políticos e ideológicos son evanescentes, pero no por ello irreconocibles.

De lo invisible

Desde mediados del siglo XIX, la narrativa y el arte argentinos han dado cuenta de la fascinación y el rechazo, la extrañeza y la familiaridad producidos por las nuevas tecnologías en la vida cotidiana. Si en textos como *Argirópolis* (1850) de Domingo Faustino Sarmiento (1811–1888) aquellas se narraban con optimismo pues eran objeto de deseo para una utopía futura, en *La cabeza de Goliat* (1940) de Ezequiel Martínez Estrada (1895–1964) las mismas se convertirían en aberraciones cuando la desconfianza en los resultados de los procesos de modernización se hiciera cada vez más evidente. La aprensión causada por las consecuencias del desarrollo tecnológico también produjo una suerte de nostalgia por el campo que nunca existió, es decir, por lo que en algún momento Beatriz Sarlo (1986) llamó utopías rurales. Esa mirada articula el imaginario ideológico de *MT* y sostiene la emergencia de la violencia como única posible solución a las paradojas e incertidumbres del presente. En *MT* la monstruosidad maquínica y/o artificial pone en escena lo que Hal Foster describe como “the romantic fascination with human failing” (Foster, 215: 606): es una visión donde el futuro está escamoteado y vuelto sobre sí mismo, y donde la subjetividad tecnológica está puesta al servicio de reponer una Edad de Oro inexistente. En efecto, en todos los capítulos o entregas del volumen, la *Terra* imaginada, en cualquiera de sus encarnaciones metálicas o alquímicas, es un escenario que regresa sobre los discursos del siglo XIX para hacer de la relación entre el campo y la ciudad una dicotomía imposible de resolver, y donde toda relación entre sujetos está mediada por la ferocidad de Estados e instituciones despóticos; donde el crimen no solo es aceptable, sino que además es la única forma de supervivencia. No se trata de una lectura crítica de los proyectos decimonónicos, sino de su impugnación *in toto*, pero articulada de tal forma que ni aún los personajes que ofrecen algún tipo de imaginario positivo son capaces de generar alguna forma de voluntad utópica que trascienda los finales siempre agobiantes de cada uno de los episodios. En este sentido, el volumen puede leerse como lo que Tom Moylan ha definido como anti-utopías: son proyecciones pesadillescas que rechazan incluso la posibilidad de ser del impulso utópico (Moylan, 2000: 122-129). Ese regreso sesgado inscribe las historietas en operaciones culturales donde los restos del imaginario romántico impactan porque, parafraseando a Graciela Montaldo, gracias a su mera presencia y a la conjunción de las estéticas y de los sistemas ideológicos más innovadores, los intelectuales argentinos fueron capaces de articular a lo largo de todo el siglo XX su mirada política de la historia (Montaldo, 1993: 12).¹¹

En ese espacio, los sujetos artificiales (a veces a-biológicos, a veces mecánicos) que pueblan tanto el campo como las ciudades de *MT* son máquinas monstruosas que reducen el concepto de lo humano a las cualidades de su propia materialidad en el más literal de los sentidos posibles: así, el significado dado por las propiedades alquímicas o materiales de cada episodio define los sujetos, quienes no pueden transformarse, cambiar, ni ejercer forma alguna del libre albedrío. Están atrapados por las cualidades que se les atribuye en una suerte de teratología donde lo antiguo y lo nuevo se superponen para infundir el mundo material con las contradicciones de redes de sociabilidad inamovibles. En su misma rigidez, los personajes son a la vez símbolos y agentes de un universo en estado caos: pese a que algunos personajes logren rebelarse contra sistemas opresores, generalmente acaban espejando los viejos sistemas o no pueden sobrevivir, y mueren. Los monstruos que dominan esos universos hacen de la tecnología (y de los saberes científicos) un objeto a ser temido o evitado.

Dadas las referencias viso-narrativas de *MT*, sería posible entroncarlo en una tendencia contemporánea en la que lo local (o lo nacional) cede paso a la experiencia globalizada de lo tecnológico.

¹¹ Para referirse a las lecturas irónicamente complementarias de las historias de Ricardo Levene (1885-1959) y Ricardo Rojas (1882-1957), Omar Acha citaba a Rómulo Carbia (1885-1944) y su análisis de la pervivencia política del romanticismo en las historias nacionales, y señala lo siguiente: “Una y otra están representadas por tendencias orgánicamente opuestas, pero que, sin embargo, y, tal como ocurre en ciertos entroncamientos étnicos, han dado ya el fruto de un engendro feliz. Las corrientes a que aludo son: la de la historiografía filosofante y la de la rigurosamente erudita. En cuanto al resultado a que quiero referirme, salta a la vista que no es otro que el concretado en la situación actual de nuestra ciencia histórica” (Carbia, 1940: 121)” (Acha, 2019: 43).

La misma ha sido leída desde múltiples posturas políticas; típicamente con un prisma negativo que narra la relación entre sociedad, naturaleza y tecnología como una alienación del estado natural del ser humano, pues el desarrollo de aparatos tecnológicos supone formas de deshumanización. Un ejemplo de esa mirada aparece ya en *El peregrino de las estrellas* (1978-1981) con guión de Carlos Trillo (1943-2011) e ilustraciones de Enrique Breccia (1945). Se trata de un cómic fundamental para analizar la cuestión de la otredad, ya que articula el imaginario de la monstruosidad biológica y de la ciudad como asiento del mal, en una clásica lectura de clave romántica. Pero aquí no es la lectura del libro homónimo de Jack London (1876-1916), sino la recuperación de la lectura de Joseph Conrad (1857-1924) la que reorganiza el imaginario de una otredad biológica. Se fija en ella una diferencia tan radical, tan monstruosa, que ha de ser destruida, pues constituye una amenaza no solo a la identidad o al cuerpo social, sino también a la vida misma. Por ejemplo, en “La inmensidad”, la expedición que sale al mar a investigar un océano desconocido solo puede dominarlo a través de la destrucción de los seres que encuentra, pero aún más grave es que todo saber, todo conocimiento que no sea estrictamente utilitario, acaba en el fracaso. El barco mismo, convertido en una ciudad, reproduce y acumula todos los males sociales posibles, desde crímenes hasta despotismos, con lo cual, la civilización es un espacio donde el mal prolifera. Cabe recordar que esa perspectiva no fue privativa ni de la Argentina ni este período. Shannon Lee Dawdy, por ejemplo, señala:

Dystopian discourses about the city as an evil, swampy forest or a Dante-like mechanical landscape are remarkably persistent and cyclical in the Western imagination. John Ruskin (1866), the quintessential romantic of premodern ruins, described his own Victorian capital as “that great foul city of London —rattling, growling, smoking, stinking— ghastly heap of fermenting brickwork, pouring out poison at every pore”. (Dawdy, 2010: 771)

En el caso que nos interesa aquí, en cambio, lo que esos sujetos y espacios narran no es ni tan transparente ni tan evidente. La ambivalencia recorre las diferentes historias de la colección que ofrecen perspectivas contradictorias, donde muchas veces se cruzan materiales de muy distintos orígenes para narrar su desconfianza ante nuevas articulaciones políticas, al mismo tiempo que celebran la diferencia maquínica y/o a-biológica. Ese lugar de cruce, de inestabilidades que recupera materiales y lecturas que parecían haber sido abandonados en el imaginario cultural argentino, hace de la compilación de *MT* un objeto interesante (Luhmann, 2000: 87-88; 146) al entablar complejos diálogos con otros objetos culturales, es decir, en la medida en que invita a los lectores a reconfigurar su biblioteca de saberes y a reflexionar sobre sus propios mecanismos ideológicos que, en las historietas, parecen desnudarse.

Tanto sujetos, como objetos y espacios, están marcados por la decrepitud, por el uso, y por la nostalgia de un pasado que está escamoteado de las historias, pero que puede adivinarse por las relaciones entre seres y paisaje. En su seminario sobre el Dadá, Joselit argumenta que las máquinas de ese movimiento son tanto objetos como conjuntos de posibilidades discursivas (narrativas y visuales) cuyas consecuencias o salidas son aleatorias. En esas máquinas, siguiendo a Deleuze y Guatarri, el principio generativo permite la combinatoria de diversos regímenes de interpretación y de transformación. Para Joselit, el Dadá convierte a sus máquinas en diagramas lúdicos de principios abstractos (Joselit, 2005: 235). Por su parte, al analizar las estrechas relaciones entre la CF y el surrealismo, Parkinson señala que los paisajes y seres del primero contribuyeron a asentar el imaginario de los mitos del segundo, en un sistema de retroalimentación que se inicia en la década del cuarenta.¹² Pero hay algo más: aunque esas operaciones son centrales para aproximarse a los nudos viso-narrativos que se forman en las historietas, en *MT* el futuro ya es una reliquia de sí mismo, y las temporalidades colapsan la historia sobre sí. Y es en este punto donde la persistencia del romanticismo se vuelve problemática, pues reduce a ruinas todos los

¹² Los mundos oníricos del surrealismo y los imaginarios de la CF operan no solo como una forma de crear mundo, sino que ilustran los debates de André Breton (1896-1966) sobre la creación de una nueva mitología de lo contemporáneo basada en la antropología y en la ciencia. Esa primera observación, que apareció en 1942 en los *Prolegómenos al tercer manifiesto surrealista*, coincide con la transformación de la estética de la CF donde a los espacios imaginarios de la CF y del surrealismo se suman los grandes invisibles, las máquinas célibes, que empiezan a formar parte de un vocabulario común.

objetos que toca. Hay, por decirlo de algún modo, un elemento corrosivo en un aparato simbólico que se imagina desde el permanente reciclaje de sus propios materiales y supone una historicidad detenida o doblada sobre sí misma. En la permanencia de la oposición romántica entre campo y ciudad, emerge una ruptura fundacional sobre cómo se percibe la temporalidad moderna (lineal, en permanente fuga hacia un futuro deseado pero inaprensible y, a la vez, incapaz de dar cuenta de la multiplicidad de experiencias del tiempo y de la historia), primero; y posmoderna, más tarde, es decir, un modo de concebir el tiempo en forma espacial, múltiple, y donde el futuro deviene, siempre transformado, en una suerte de espejismo que aniquila, muchas veces, la posibilidad de ser de la historia. Esa temporalidad colapsada aparece con particular fuerza en los debates literarios políticos e ideológicos de finales de los noventa y principios de los dos mil, y es fundamental para los cómics donde guionistas y dibujantes meditaron sobre los conceptos de sujeto y persona social. Preguntas en torno a la historia, a la relación entre tecnología y sociedad, y a las cuestiones de la vida y de los sujetos artificiales aparecen en la CF argentina sobre todo a partir de la década de 1980, aunque hay algunos ejemplos previos. En muchos casos, la ruptura del tiempo histórico era explicada en los cómics como el origen de nuevas temporalidades que reproducían o corregían líneas históricas anteriores; en otros, el cataclismo sugería la posibilidad de un retorno a alguna forma de la Arcadia perdida donde las ruinas del presente se convertían en un relato aleccionador.

Es, sin embargo, la inusual presencia de cuerpos artificiales en este período lo que me interesa destacar. Esa presencia puede ciertamente analizarse como parte de un giro post-nacional y post-humano en la literatura argentina, pero no es siempre el caso. Los cómics (y las novelas) ofrecen una visión conflictiva y compleja en sus propios materiales e historias: en la mayoría de los casos, el concepto de lo nacional vuelve a sus raíces históricas románticas, y a esa concepción de vida y sociabilidad para configurar cuerpos artificiales anclados en el pasado. El espacio histórico construido en la historieta está marcado por una nostalgia que hace del futuro el vestigio de un fracaso *avant la lettre*. De este modo, la vida artificial se convierte en una herramienta retórica que re-elabora la imaginación romántica y gótica, ahora desprovista de su base científica, y convertida en pura subjetividad para salir a la búsqueda de nuevas formas de identidad y de comunidad. Pero esa vida es también un espectro de sí misma, el fantasma de un romanticismo que nunca fue, ahora rejuvenecido por una nueva forma de surrealismo, sorprendido de su propio imaginario, finalmente quimérico, y letal.

Bibliografía

- ACHA, Omar (2019), “Para qué y cómo escribir nuevas historias de la historiografía en la Argentina”, en Escudero, Eduardo y Spinetta, Marina (comps.), *Intersecciones y disputas en torno a las escrituras de la historia y la memoria: Actas de las 2das. Jornadas Nacionales de Historiografía*. Universidad Nacional de Río Cuarto, UniRío Editora, pp. 41-50.
- ALCATENA, Quique (2010), “Metallum Terra Grand Tour”, en Quique Alcatena Blog Personal. <<https://quiquealcatena.blogspot.com/2010/11/metallum-terra-grand-tour.html>>. (23/02/2024).
- ALCATENA, Quique y MAZZITELLI, Eduardo (2015), *Metallum Terra y otros mundos imposibles*. Buenos Aires, Napoleones sin batallas/ Entelequias.
- ARANDOJO, Diego (2015), “Alcatena en blanco y negro”, entrevista con Quique Alcatena de 22 de marzo del 2016, en YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=DUZ--v8zLK8>>. (30/03/2020).
- BRAIDOTTI, Rosi (2013), *Lo Posthumano*. Juan Carlos Gentile Vitale (trad.). Barcelona, Editorial Gedisa.
- COHEN, Marcelo (2003), *¡Realmente fantástico! y otros ensayos*. Buenos Aires, Editorial Norma/ Colección Vitral.
- DABOVE, Juan Pablo (2019), “Posfácio: El momento gótico de la cultura”, en Zangrandi, Marcos (coord.), *Territorios de sombras. Montajes y derivas de lo gótico en la literatura argentina*. Buenos Aires, NJ Editor, pp. 197-210.

- DAWDY, Shannon Lee (2010), “Clockpunk Anthropology and the Ruins of Modernity”, en *Current Anthropology*, vol. 51, n.º 6, pp. 761-793. DOI: <<https://doi.org/10.1086/657626>>.
- ECO, Umberto (2007), *On Ugliness*. Alastair McEwen (trad.). New York, Rizzoli International.
- EAGLETON, Terry (1990), *The Ideology of the Aesthetic*. Oxford, Blackwell Publishers.
- FOSTER, Hal (2015), *Bad New Days: Art, Criticism, Emergency*. London/New York, Verso.
- GAMERRO, Carlos (2023), “El terror argentino”, en *Amerika*, vol. 26, DOI: <<https://doi.org/10.4000/amerika.17240>>.
- GOCIOŁ, Judith y ROSEMBERG, Diego (2003), *La Historieta Argentina: Una Historia*. Buenos Aires, Ediciones de la Flor.
- GROENSTEEN, Thierry (2013), *Comics and Narration*. Jackson, MS, University Press of Mississippi.
- JOSELT, David (2005), “Dadá’s Diagrams”, en Dickerman, Leah y Witkovsky, Matthew (eds.), *The Dadá Seminars*, Washington DC, National Galleries of Art, pp. 221-239.
- KANT, Immanuel (1876), *Crítica Del Juicio seguida de las observaciones sobre el asentamiento de lo bello y lo sublime*. Alejo García Moreno y Juan Ruvira (trads). Madrid, Librerías Iravedra y Novo.
- LUDMER, Josefina (2002), “Temporalidades del presente”, en *Boletín del centro de estudios de teoría y crítica latinoamericana*, n.º 10, pp. 91-112.
- LUDMER, Josefina (2007), “Literaturas postautónomas”, en Ciberletras. <<https://www.lehman.cuny.edu/ciberletras/v17/ludmer.htm>>. (21/04/2017).
- LUDMER, Josefina (2012), “Lo que viene después.”, en Echevarría, Ignacio (dir.), *Literatura y después. Reflexiones sobre el futuro de la literatura después del libro*. Sevilla, Universidad Internacional de Andalucía. <http://ayp.unia.es/dmdocuments/litydes_doc03.pdf>. (21/04/2017).
- LUHMANN, Niklas (2000), *Arts as Social System*. Stanford, CA, Stanford University Press.
- MONTALDO, Graciela (1993), *De pronto, el campo. Literatura argentina y tradición rural*. Rosario, Viterbo.
- MOYLAN, Tom (2000), *Scraps of the Untainted Sky. Science Fiction. Utopia. Dystopia*. Boulder, Westview Press.
- PARKINSON, Gavin (2015), *Futures of Surrealism. Myth, Science Fiction and Fantastic Art in France, 1936-1969*. New Haven and London, Yale University Press.
- RICHARDS, Robert J. (2002), *The Romantic Conception of Life. Science and Philosophy in the Age of Goethe*. Chicago, Chicago University Press.
- SAÍTTA, Sylvia (2013), “En torno al 2001 en la narrativa argentina.” *Literatura y Lingüística*, n.º 29, pp. 131-48. <<http://dx.doi.org/10.4067/S0716-58112014000100008>>.
- SARLO, Beatriz (1986), “La trivialidad de la belleza. La novela semanal argentina (1917-1925)”, en *Cuadernos Hispanoamericanos*, n.º 430 (abril), pp. 121-140.
- SARLO, Beatriz (1994), “Argentina Under Menem: The Aesthetics of Domination”, en *NACLA*, vol. 28, n.º 2, pp. 33-37. <<https://doi.org/10.1080/10714839.1994.11724606>>.
- SARLO, Beatriz (2007), *Escritos sobre literatura argentina*. Buenos Aires, Siglo XXI Editores.