

Infiernos posmodernos: reflexiones sobre los límites de la realidad y lo humano



Pedro Pujante

© Pedro Pujante, 2020

1. Ya en *La Odisea* homérica, e incluso en el poema sumerio de *Gilgamesh*, el descenso a los infiernos es un motivo recurrente. El pasaje a esa otra dimensión, en la Antigüedad, era contemplando sin el asombro de nuestros días. Lo maravilloso estaba integrado en lo cotidiano, los dioses hablaban con los hombres y el mito funcionaba como fenómeno histórico. Pero ahora ese viaje al infierno funciona como ruptura, como quiebra de la realidad. Pero es una quiebra en la que el héroe participa como vínculo, como correa de transmisión entre los dos mundos, entre lo visible y lo invisible, entre lo mágico y lo natural. Este viaje a las profundidades de nuestra realidad, a veces literal pero siempre como metáfora de la exploración/huida a los rincones oscuros de nosotros mismos, cobra mayor relieve en nuestra cultura occidental determinada por la religión cristiana y la creencia en demonios que habitan el Averno. La creencia en el infierno siempre ha existido y simboliza, tanto para creyentes como para paganos, el mal, lo aborrecible, lo muerto y lo horroroso. Son muchos los autores que han despojado de religiosidad el más allá para reformularlo como un topónimo fantástico o siniestro, un espacio sin tiempo del que se ha apropiado la literatura de fantasía o de ciencia ficción. Como razona Eugene Thacker en *Tentáculos más largos que la noche* (2020; orig.: *Tentacles Longer Than Night*, 2015) un lector moderno del

Inferno de Dante, además de un viaje épico, encontrará un bestiario, paisajes extraños y criaturas fantásticas propias de la literatura de horror. Son numerosos los relatos de ciencia ficción que se han articulado desde esta perspectiva. Es decir, construyendo una vida después de la muerte sin imaginaria religiosa. Un más allá virtual, una *realidad* construida por computadora o un mundo recreado en un laboratorio para expandir la consciencia. Recordemos, por ejemplo, la novela *Ubik* (1969), de Philip K. Dick, o los mundos ideados por Philip José Farmer. En la novela de Dick, como en casi toda su obra, se cuestiona la realidad como representación, como experiencia o como estado mental. En la saga de «El Mundo del Río», de Farmer, la otra vida es un experimento llevado a cabo por seres extraterrestres. No obstante, en estas obras el otro mundo no está regido por demonios ni está sometido a leyes emanadas de entidades divinas. Queremos aquí comentar tres novelas que sí toman como referente la mitología cristiana y se apropian de algunas de sus imágenes, protagonistas y simbología para redefinir el Infierno.

2. El descenso al infierno, como metáfora, sigue pareciéndonos un tema interesante porque nos invita a reflexionar sobre los límites de la realidad, de la existencia, de la consciencia y al mismo tiempo nos interroga sobre qué significa ser humano. Los

Infiernos posmodernos: reflexiones sobre los límites de la realidad y lo humano

personajes que descienden a la otra dimensión infernal, ¿siguen siendo humanos? Porque, recordemos, cuando realizan el pasaje al infierno es porque han fallecido. Y por tanto abandonan su humanidad y pasan a ser presencias fantasmales aunque todavía razonen y sientan como humanos. Esta paradoja alienta una lectura ambigua y nos coloca a los lectores ante una paradoja, ante una brecha ontológica.

3. Larry Niven y Jerry Pournelle en su novela *Inferno* (1976) esbozaron un averno basado libremente en el descrito por Dante. El Hades de Niven y Pournelle está constituido por aparatos, texturas y máquinas que lo acercan a un espacio de ciencia ficción, a un infierno más paródico que terrorífico. En este intersticio entre lo fantástico-demonológico y lo tecnológico-supernatural se mueve Allen Carpentier, el protagonista. Un escritor de ciencia ficción que fallece en una convención literaria y aparece en una especie de infierno neodantesco, en el que será guiado por Benito, su Virgilio particular, hacia el mismísimo epicentro. La novela es una caricatura vaga del *Inferno* de Dante y su carácter sarcástico le resta fuerza. Hay alguna crítica a otros escritores de ciencia ficción de la época y aparecen personajes conocidos. El submundo descrito por Niven y Pournelle tiene más de ciudad degenerada que de infierno, se parece más a un planeta desconocido y dominado por extraterrestres que a un averno religioso. Es interesante cómo percibe Carpentier el infierno. Piensa que podría tratarse de un parque de atracciones de un lejano futuro, idea que ayuda a desdramatizar y que nos invita a percibir el espacio infernal como una simulación, como un escenario artificial. Aunque hay paralelismos con la obra de Dante y los círculos están habitados, en gran medida, por los distintos tipos de

pecadores correspondientes, según el diseño de Dante. Recordemos que el infierno de Dante es recorrido por el propio autor, en un ejercicio de literatura de aventuras autoficcional, avanzando por un recorrido preestablecido. Señala Thacker que parece que Dante «hubiese diseñado el averno como un videojuego» (30). Los pecados serían las acciones que nos hacen pasar de pantalla, en este caso, para descender, hasta llegar al Noveno Círculo. La lógica de vivir dentro de un videojuego en relación con nuestras acciones también la desarrolla Rizwan Virk en su ensayo *The Simulation Hypothesis* (2019). Para Virk cabe la posibilidad de que habitemos un videojuego. Cada una de nuestras acciones se irían computando en un archivo externo (el equivalente a una nube virtual que almacena toda nuestra información) y al final cuando accediéramos a otra pantalla, a otro nivel de existencia, esta información determinará qué nivel nos corresponde. Virk pone de manifiesto en su libro el paralelismo que existe entre la reencarnación y subir de niveles o cambiar de pantalla en un videojuego. Llegar al infierno, entonces, sería el resultado de una mala partida.

4. Hay otros autores que también han planteado el infierno como un lugar rocambolesco sin renunciar a la parafernalia cristiana. En *Condenada* (2013; orig.: *Damned*, 2011), de Chuck Palahniuk, su protagonista, Madison Spencer, es una adolescente que tras fallecer aparece en una celda ubicada en el infierno. Como en Dante aquí también encontraremos páramos horribles, como el Océano de Esperma Desperdiciado o Los Grandes Llanos de Cuchillas de Afeitador Tiradas, que tratan de conferir al infierno un aspecto demoníaco pero con el revestimiento estético de la cultura posmoderna. En este infierno conocerá a muchas personas y se

Infiernos posmodernos: reflexiones sobre los límites de la realidad y lo humano

encontrará con personajes famosos como Marilyn Monroe. El «anacronismo creativo», según lo ha expresado McHale, basado en la aparición de personajes históricos, también sirve a estos autores para exponer, sin comprometerse, versiones apócrifas de la historia, característica de las ficciones posmodernistas. En el infierno irónico, gamberro, pop y surreal de Palahniuk Madison trabajará de teleoperadora, manteniendo contacto con los vivos. Su trabajo consistirá en realizar entrevistas a los vivos.

También siguen en contacto el mundo de los vivos y el mundo de los muertos en la novela *Cómo viven los muertos* (2003; orig.: *How the Dead Live*, 2000), de Will Self. Una novela también de tintes cómicos en la que la narradora es una moribunda (que finalmente fallecerá y seguirá contando su existencia en el más allá) que habita un Londres límbico. Después de fallecer vivirá en un barrio de muertos, asistiendo a reuniones de apoyo y trabajando en una agencia de publicidad. Esta novela carece de fisuras, de abismos ontológicos. Porque la muerte es naturalizada y los muertos siguen comportándose como si estuviesen vivos.

5. Un autor que ha sabido hacer del pastiche una seña de identidad es Carlton Mellick III, quien ha rescrito, desde el bizarro, novelitas de pistoleros, de marcianos, de terror y de aventuras. En *The Boy with the Chainsaw Heart* (2018), el protagonista, tras suicidarse, accede a un Infierno que libra una batalla contra el Cielo y sus los despiadados ángeles. Mark Knight es puesto al servicio de los demonios, funcionando como piloto y combustible de una máquina de guerra demoníaca con forma de mujer llamada Lynx. La batalla se libra en un surrealista limbo poblado

por criaturas delirantes y máquinas infernales. De nuevo, se ensamblan elementos de la ciencia ficción (robots, armas de fuego sofisticadas, conexiones entre cerebro y máquina) con elementos fantásticos extraídos del imaginario religioso cristiano (demonios, ángeles, almas), haciendo que el espacio infernal que propone Mellick resulte orgánico, futurista y bizarro.

Todos estos viajes a los infiernos son, de algún modo, pastiches de las catábasis clásicas, versiones posmodernas de los descensos de Odiseo, de Eneas o de Dante. El efecto dramático y épico da paso a aventuras de tintes cómicos, efectistas y delirantes. Los personajes de estos descensos luchan contra demonios (o ángeles) y son aquejados por dilemas psicológicos, físicos o sociales y no tanto morales ni mucho menos religiosos. Estamos ante artefactos de ficción posmoderna, reflexiones sobre la realidad adaptadas a nuestra época y sobre qué significa estar vivo o ser humano. En definitiva, relatos irónicos que cuestionan los límites del mundo real.

Obras citadas

- DICK, Philip K. (1997). *Ubik*. Barcelona: Minotauro.
- MELICK III, Carlton (2018). *The Boy with the Chainsaw Heart*. Portland: Erasedhead Press.
- NIVEN, Larry, y Jerry POURNELLE (1990). *Inferno*. Barcelona: Ultramar.
- PALAHNIUK, Chuck (2013). *Condenada*. Barcelona: Randon House.
- THACKER, Eugene (2019). *Tentáculos más largos que la noche*. Madrid: Materia Oscura.
- VIRK, Rizwan (2019). *The Simulation Hypothesis*: Milwaukee (WI): Bayview Books.
- WILL, Self (2003). *Cómo viven los muertos*. Barcelona: Mondadori.