



LA INSERCIÓN DE LO FANTÁSTICO EN EL MUNDO TELEVISIVO GLOBAL DE SERGIO BIZZIO

Malva E. Filer
(University of New York)

Resumen. Sergio Bizzio, escritor, guionista, director de cine y músico argentino, ha publicado novelas en las que el elemento fantástico opera en la realidad virtual del simulacro televisivo. Su obra no se ajusta a los parámetros del relato fantástico tradicional ni a los de la ciencia-ficción. En contraste con ellos, sus novelas se proponen lograr un efecto cómico de inverosimilitud, con su empleo de la parodia, el humor y los anacronismos. Aunque contraria a los códigos realistas de representación, su obra remite al presente de su escritura, sea este el de la década menemista y sus consecuencias en *Planet* (1998) y *En esa época* (2001) o el mundo amenazado por el terrorismo internacional en *Realidad* (2009). Este trabajo analiza las diversas formas de irrealidad que estas obras presentan, al mismo tiempo que la manera en que ellas se conectan con la realidad de la Argentina contemporánea.

Abstract. Sergio Bizzio, Argentine author, film scriptwriter and director, and musician, has published novels where the fantastic element functions within the virtual reality of television simulacra. His work does not fit into the parameters of the traditional fantastic story or those of science fiction. In contrast with them, his novels aim at producing a comic effect of the incredible, with its use of parody, humor and anachronisms. Although it is contrary to the codes of realistic representation, his work is linked to the time of its writing, whether that of Menem's decade in *Planet* (1998) and *En esa época* (2001) or the world threatened by international terrorism in *Realidad* (2009). This study analyzes the different forms of unreality presented by these works, as well as the manner in which they connect with the reality of contemporary Argentina.

Palabras Clave. Lo fantástico, Ciencia ficción, Realidad virtual, Parodia

Keywords. The fantasy, Science fiction, Virtual reality, Parody

La narrativa argentina desde las últimas dos décadas del siglo pasado, da muestras de que la tradición fantástica ha sido asimilada, pero también transformada, por los herederos de Borges, Bioy Casares y Cortázar. De hecho, como señala Marcelo Cohen en «*¡Realmente fantástico!:* Notas sobre distopía y ciencia ficción en el Río de la Plata», lo fantástico concebido por Borges y Bioy excluía lo sobrenatural, pero no implicaba límites precisos. Recordemos que Bioy Casares publicó su novela de ciencia ficción *La invención de Morel* en 1940, el mismo año en que escribía el Prólogo a la *Antología de la literatura fantástica*, libro que compiló con Borges y Silvina Ocampo. Su novela, por otra parte, al transgredir el límite entre los seres vivos y las imágenes proyectadas en la pantalla, contiene ya en germen la idea de realidad virtual que encontraremos luego en *La ciudad ausente* (1992) de Ricardo Piglia y que en el caso de Sergio Bizzio, el autor que aquí nos ocupa, cobra existencia en el simulacro televisivo. Prieto, concordando con lo anterior, amplía la idea, propuesta por Irène Bessièrre, de lo fantástico como transgresión de un límite, e incorpora a ese género «los mundos extraterrestres o futuros de la ciencia ficción» (Montoya Juárez, J.; Esteban, Á. 2009: 65), señalando que tanto el relato fantástico decimonónico, como las distopías futuristas de la ciencia ficción de época más reciente, imaginan visiones inquietantes del mundo.

La obra de Sergio Bizzio, escritor, guionista, director de cine y músico argentino, encarna un modo distinto de ver la realidad, el cual no se corresponde ni al relato fantástico tradicional ni con el de ciencia-ficción en sentido estricto, pero participa de ambos. En contraste con ellos, sus novelas provienen de una poética de lo inverosímil que no busca hacer creíble lo imposible ni explicables las sociedades interplanetarias o los adelantos tecnológicos que ellas presentan. Por el contrario, Bizzio se propone lograr un efecto cómico de inverosimilitud, con su empleo de la parodia, el humor y deliberados anacronismos. Aunque contraria a los códigos realistas de representación, su obra remite al presente de su escritura, sea este el de la década menemista y sus consecuencias en *Planet* (1998) y *En esa época* (2001) o el del mundo amenazado por el terrorismo internacional en *Realidad*, de 2009.

Bizzio indaga, desde distintos ángulos, la relación entre lo que hay dentro y fuera de las imágenes emitidas. La pantalla de televisión cobra, en su obra, un papel equivalente al del espejo en la literatura fantástica. Borges, en su fábula «Animales de los espejos» (*El libro de los seres imaginarios*), relata una época en que «el mundo de los espejos y el mundo de los hombres no estaban, como ahora, incomunicados. ... Ambos reinos, el especular y el humano vivían en paz, se entraba y se salía por los espejos» (Borges, J.L. 1967: 14) hasta que «una noche, la gente del espejo invadió la tierra» (Borges, J.L. 1967: 14). En nuestros

días, es la gente de la pantalla la que invade el mundo en que vivimos. Jean Baudrillard, en *Simulacres et simulation* (1981), y en el resto de su obra, ha analizado este fenómeno: «Ya no se trata de imitación ni de duplicación, ni aun de parodia. Se trata de una substitución de lo real por los signos de lo real» (Baudrillard, 1981: 11)¹. Según el teórico francés, vivimos en un mundo de imágenes que no representan sino simulan, en el que el efecto de lo real ha sustituido a lo real. Este es el mundo del simulacro, en el que rige, no el principio de realidad sino el de la simulación. Baudrillard ve en la conquista del espacio el fin de las posibilidades de la ciencia ficción. Afirma, por ello, que ya no es posible fabricar lo irreal a partir de lo real, lo imaginario desde los datos de lo real. Lo que se nos presenta no es un universo paralelo o doble, o aun posible; no es posible o imposible, ni real o irreal, sino hiperreal. Es el universo de la simulación.

Veamos cómo estas ideas se manifiestan en las tres novelas representativas de Sergio Bizzio que he elegido para este análisis.

En *Planet*, dos actores de televisión son secuestrados y transportados en naves espaciales a otro planeta, cada cual por uno de los dueños de los dos canales rivales, Orozco y Padrino, que se disputan entre ellos el mayor número de espectadores para sus telenovelas. «Planet era un planeta ciento cincuenta veces más grande que la Tierra, aunque sin espesor, como su gente» (Bizzio, S. 1988: 11). Los dos canales transmitían, cada cual su propia telenovela, diez horas por día, y la vida de Planet giraba alrededor del programa. El relato acumula elementos inverosímiles e hilarantes que socavan toda diferenciación entre lo proyectado por la pantalla y el mundo planetiense. Entre ellos están: las comunicaciones telefónicas de Gustavo Denis, el secuestrado por Orozco, con su tía, quien es representativa de quienes ven el mundo a través de lo que muestra la pantalla. Otro ejemplo es el almuerzo en el que Denis, invitado por Orozco, come en ese planeta, que es «plano como una hoja de papel», «ostras fritas, pata de oso trufada, ensalada criolla y langosta a la javanesa» (Bizzio, S. 1988: 14), todo ello acompañado de champagne. Leemos que el puñetazo de Padrino, furioso por el éxito de su rival, agujerea el planeta (Bizzio, S. 1988: 21), y que Cabsha, negro aunque no de nacimiento, se vuelve blanco por unos diez o quince minutos después de ducharse, tiempo en el que escribe poemas japoneses. Imaginativos son, también, los satélites de succión, «del tamaño de un horno microondas, aunque de forma alargada, como una bomba» (Bizzio, S. 1988: 51), que regresaban a Planet con «cosas argentinas» y que «adoptaban en seguida la forma del objeto capturado, cerrándose sobre ellos como una mano»

¹ La traducción es mía.

(Bizzio, S. 1988: 51). Estos y otros ejemplos parecerían indicar lo que Marcelo Cohen llama una «aspiración de virtualidad: la construcción sin soporte material y sin nexo posible con ningún referente» (Cohen, M. 2003: 139). Pero si bien *Planet* es, por ello, un relato fantástico, también se manifiesta como un ejemplo de ciencia ficción que ofrece, como otras obras de este género, una visión crítica de la realidad social. Darko Suvin ha destacado la actitud crítica, a menudo satírica, que adopta la ciencia ficción, rasgos que se observan en la novela de Bizzio. Así en *Planet*, encontramos la figura del Comandante Marcos Sábato y su canal Rebelde. El Comandante, cuyo nombre alude al dirigente del alzamiento zapatista iniciado en 1994 en el estado mexicano de Chiapas, representa en la novela a los pobres y los inconformes. Canal Rebelde se opone a la emisión de un programa único por diez horas, quiere variedad y la posibilidad de elegir. No favorece el que la gente esté «todo el día pegada a la televisión», pero si de todos modos lo hiciera, es importante que se le ofrezcan «cosas interesantes» y «edificantes».

Es obvia la crítica al bajo nivel de los programas televisivos, así como la adicción a ellos por parte de un público mayoritariamente pasivo. La alusión a la rebelión de Chiapas, de resonancia internacional mientras el autor escribía *Planet*, remite oblicuamente a la polarización social y la incertidumbre económica de esos años en Argentina.

En *Planet*, la imagen proyectada y el mundo ante el que se proyecta, se vuelven uno. Como acertadamente afirma Fernando Reati, la novela presenta un mundo literalmente televisivo en el que «la existencia transcurre en una superficie plana como la de una pantalla» (Reati, F. 2006: 160). En esa superficie, los planetienses viven un melodrama que es una extensión del proyectado en la pantalla, con su intriga de pasiones, celos y crímenes. Su mundo desaparece con la destrucción del planeta, que es consumido por el fuego. La descripción de lo que ocurre subraya su irrealidad o, mejor aun, su condición de simulacro: «Planet quedó por un instante suspendido en el espacio como una maqueta. Después empezó a arrugarse, desde los bordes hacia el centro, lentamente... Quedó convertido en un bollo de papel. Y de pronto desapareció» (Bizzio, S. 1998: 202). La saga de los planetienses no termina con ello, ya que buscarán otro planeta en el espacio, pero los argentinos deben volver a su mundo; ellos habían perturbado la vida de los platenienses con sus amoríos e intrigas. El Comandante, al arrojarlos al agua, pensó: «¡Qué lástima que hubieran metido tanto la pata en Planet... Sí... Iba a extrañarlos después de todo...» (Bizzio, S. 2009: 232). Ellos, por su parte, nada habían aprendido durante su estadía en Planet, porque su universo mental estaba conformado por los guiones de sus programas y por lo que escribían los «folletineros de TV» (Bizzio, S. 1998: 226).

A la chatura física de Planet y sus habitantes, y la chatura artística de las telenovelas transmitidas en Planet, corresponde la chatura intelectual y moral de estos dos personajes, simpáticos y sentimentales, pero mediocres e inescrupulosos, que la novela retrata con un humor socarrón y corrosivo.

En esa época es otra novela de Bizzio donde predominan lo anacrónico y lo inverosímil. La época es el período que va desde los trabajos de la Zanja que mandó cavar a pico y pala el ministro de Guerra Alsina para contener a los malones hasta la Campaña al Desierto del general Roca, esto es, desde los años setenta al año ochenta del siglo XIX. El descubrimiento de una nave espacial enterrada, proveniente de un planeta destruido millones de años atrás, y de los dos sobrevivientes, un chico y una chica de once millones de años, es el hecho insólito que transforma la evocación de un momento histórico en un relato fantástico. Esos seres extraterrestres en medio de las tierras que se disputan indios y blancos provienen de civilizaciones avanzadas ya extinguidas. Ellos representan una irrupción de un futuro ya ocurrido, pero aún por ocurrir en la Argentina del siglo XIX, la que enarbola el estandarte de la civilización contra la barbarie. La novela describe a estos extraterrestres como en casi todo iguales a los seres humanos, con «una nariz, dos ojos, una boca, piernas y brazos y manos, pero transparentes y gelatinosos, como aguavivas, surcados de venitas azules. Estaban desnudos y medían poco más de un metro de altura» (Bizzio, S. 2001: 48). La desconfianza y la agresividad de los oficiales y soldados del ejército frente a esos seres pacíficos e inofensivos muestran el temor a lo desconocido y crean un cierto paralelismo con la actitud de los blancos hacia los indios. Los que no habían visto a los extraterrestres «los creían mucho más altos de lo que les habían dicho que eran, daban por descontado que eran agresivos y sanguinarios y acaso ni siquiera humanos, sino dos bichos raros que ahora, sabiéndose descubiertos, aguardaban a que se hiciera de día para atacarlos, para comérselos» (Bizzio, S. 2001: 51).

Los extraterrestres son inteligentes, sin embargo; aprenden rápidamente y pueden levitar y volar, habilidad esta última que intentan, sin éxito, transmitir a los terrestres. Los indios, por su parte, se refugian en la nave ante el avance del ejército de Roca y uno de ellos aprende a usar la computadora de esta, con lo cual logran escaparse hacia el espacio. El general Roca queda con sus oficiales y soldados en «esa época», la del siglo diecinueve, para declarar victoria luego de matar a un indio, hijo de una blanca cautiva y un cacique, cuyo aspecto monstruoso correspondía a la imagen deshumanizada del indio con la que la «civilización» justificó su exterminio. Bizzio trata estos temas con una deliberada falta de seriedad y un humor liviano, empleando la fantasía y la parodia. Del mismo modo que *Ema, la cautiva* y *La liebre* de César Aira, novelas

con las que tiene afinidad de tono y de tema, *En esa época* sugiere también una intención de crítica social.

Realidad, publicada hacia el fin de la primera década de este siglo, es, como anuncia ya su título, una novela que indaga sobre los límites inciertos de la realidad en un mundo invadido, como el nuestro, por simulacros de realidad proyectados las veinticuatro horas en nuestras pantallas de televisión. Ya no somos meros espectadores sino partícipes, voluntarios o involuntarios, de una realidad virtual que se nos presenta como imagen verdadera de un mundo fuera de la pantalla. Esa experiencia vicaria de haber estado y compartido situaciones y sucesos desdibuja los contornos de lo que conforma nuestra realidad. La literatura fantástica nos había enseñado a imaginar que sus personajes podían anular los límites de tiempo, de espacio y de identidad atravesando barreras, como las galerías, los vidrios y los puentes en los cuentos de Cortázar. Y en «Instrucciones para John Howell» el mismo autor anulaba la diferencia entre actor y espectador, haciendo que éste quedara involucrado en el drama que ocurría en el escenario. El *reality show* produce un simulacro de realidad que, como ocurre con los elementos inverosímiles de los cuentos fantásticos pero con mayor intensidad, el espectador es persuadido a aceptar como una realidad espontáneamente vivida. En la novela de Bizzio, un elenco de chicos adolescentes participan del programa, que aparenta capturar las experiencias y las emociones vividas por los jóvenes, pero que tiene, sin embargo, todas las características de una telenovela, con un guionista, el Gran Hermano, que dirige el desarrollo de la trama. Como en otros *reality shows*, por ejemplo *The Swan* y *The Apprentice*, el programa tiene un sistema de eliminación que va expulsando a los que considera insatisfactorios y, eventualmente, dejará sólo a uno, el elegido ganador. El texto implícitamente critica las condiciones sociales y culturales en las que el *reality show* representa, para los participantes, una única oportunidad de entrar en el mundo del éxito y la fama. Julio, el padre de Robin, presunto ganador, había alentado a su hijo a participar en el programa. Su madre, en cambio, no estaba de acuerdo. Ella quería para Robin «un trabajo honrado... al frente del taller de electricidad del automóvil que a Julio le había llevado veinte años esbozar». Ella sentía odio «contra el dinero fácil, contra la fama fácil, contra el sexo fácil, contra la belleza que facilita el dinero, la fama y el sexo» (Bizzio, S. 2009: 63-64). A través de sus opiniones la novela expresa su visión crítica de la pérdida de valores en una sociedad que valoriza el espectáculo más que el trabajo productivo. La realidad exterior irrumpe en el mundo encerrado del *reality show* cuando éste es invadido por un comando de terroristas islámicos que exige la entrega de un musulmán convertido al cristianismo, un traidor a su fe. Los terroristas entran al canal «a sangre y

fuego», como reza la expresión común en este tipo de descripción. Sin embargo, en una original vuelta de tuerca, ellos derivan hacia una estrategia que ven como más eficaz que las balas: asumir el control del *reality show* modificando el guión.

El propósito es claro: hacer de los jóvenes los representantes de la sociedad degradada del mundo occidental, una sociedad que los terroristas juzgan carente de valores, en contraste con la moralidad estricta de los creyentes en la verdad del Corán. Entonces, ellos se transforman en parte del *reality show*, manejando la representación del espectáculo. Bajo amenaza, el guionista obedece las órdenes de Ommar, el jefe del comando, y va cambiando la actuación de los participantes. Estos, creyendo que es todo parte del juego, son inducidos a confesar intimidades, conductas vergonzosas e inmorales, propias y de sus familiares, se drogan y se exhiben en actos sexuales entre ellos. Robin se da cuenta de que ahora se le exige que se desempeñe como actor y haga lo que se le indique, con la promesa de terminar como el héroe del programa, ser famoso, ganar mucho dinero y conseguir la tenencia compartida de su hijo. A los cinco participantes que habían sobrevivido las expulsiones, incluido Robin, se les hace creer que la transmisión va a omitir los detalles embarazosos o degradantes, pero sus familias y el resto de los espectadores pronto confrontan el espectáculo escandaloso que ellos ofrecen en la pantalla. Este culmina con el disparo de revólver de Chaco contra Robin, cumpliendo con las instrucciones recibidas. Dispara creyendo que su arma no es real y desatiende el intento de detenerlo

Creía que había algún problema con el sorteo y que los productores acababan de decidir que era mejor y más conveniente que el arma la llevara Robin, motor del *rating*. ¿Se habían arrepentido, planeaban eliminarlo? Estaba a un paso de ganar el juego. Esta era su última oportunidad. Si no actuaba rápido, si respondía al llamado, su vida ya no cambiaría más (Bizzio, S. 2009: 186)

Robin cae, aparentemente muerto pero, aunque herido, sobrevive, La escena ha sido enteramente transmitida, y el drama se transforma en el efecto de realidad introducido en el juego.

Sí, hay una realidad fuera del espectáculo y en ella, interrumpida la transmisión, se produce la arremetida de la policía que mata a los asaltantes y libera a los rehenes, hechos que acaparan la atención de todo el mundo que sigue las noticias, otra forma de espectáculo, aunque de intención informativa. Y el espectáculo continúa, con la dramática reunión de Robin con su hijito Ignacio, en la que los besos y el llanto se producen para la cámara. Los cinco chicos

participantes del *reality show*, declarados ganadores, son los héroes del momento, perseguidos por reporteros y productores, y explotados por los programas del canal que los tienen bajo contrato y con una cláusula de exclusividad. Robin, a merced del productor y de la cámara que registra todas sus expresiones, imagina a Ommar asaltándolos de nuevo para matarlos. Mientras él está aterrorizado por estas imágenes, el camarógrafo capta lo que cree «la mejor actuación del chico en su breve carrera a las estrellas» (Bizzio, S. 2009: 222). Robin «cerró los ojos y, más consciente que nunca de que en ese momento había millones de personas mirándolo, soltó una lágrima, sólo una, justo sobre la mejilla que mejor tomaba la cámara» (Bizzio, S. 2009: 222-23).

En conclusión, el análisis anterior muestra la presencia de elementos fantásticos y de ciencia ficción en la obra de Sergio Bizzio, al mismo tiempo que señala su incorporación al mundo mediático de imágenes visuales. En las nuevas formas de irrealidad, o de hiperrealidad, que crea la pantalla televisiva en nuestra época, perdura, transformada, la herencia de los grandes maestros del género fantástico.

BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Editions Galilé, 1981.
Baudrillard Jean, *Passwords*, London, Verso, 2003.
Bioy Casares Adolfo, *La invención de Morel*, Madrid, Alianza Editorial, 1972.
Bizzio Sergio, *Planet*, Buenos Aires, Sudamericana, 1988.
Bizzio Sergio, *En esa época*, Emecé, 2001.
Bizzio Sergio, *Realidad*, Buenos Aires, Mondadori, 2009.
Borges Jorge Luis, *El libro de los seres imaginarios*, Buenos Aires, Kier, 1967.
Cohen Marcelo, *¡Realmente fantástico! Y otros ensayos*, Buenos Aires, Grupo Editorial Norma, 2003.
Montoya Juárez, Jesús Angel Esteban (eds.), *Miradas oblicuas en la narrativa latinoamericana contemporánea. Límites de lo real, fronteras de lo fantástico*, Madrid, Iberoamericana/Vervuert, 2009.
Reati Fernando, *Postales del porvenir. La literatura de anticipación en la Argentina neoliberal (1985-1999)*, Buenos Aires, Biblos, 2006.