



Imaginando el monstruo: del experimento de Víctor Frankenstein a la fábrica de robots de Rossum

Imagining the Monster: From Victor Frankenstein's Experiment to Rossum's Robot Factory

Recibido: 12-08-2024 Aceptado: 10-02-2026 Publicado: 07-09-2026

Raúl Meoz

Universidad de Burgos
rmi1001@alu.ubu.es

 0000-0003-4127-7164

Resumen: La figura del monstruo constituye uno de los elementos centrales de la ciencia ficción moderna y evoluciona junto con los cambios científicos e industriales de los siglos XIX y XX. Este artículo analiza la transformación de la monstruosidad en *Presunción*; o el destino de Frankenstein (1823), de Richard Brinsley Peake, y *R.U.R. (Robots Universales de Rossum)* (1920), de Karel Čapek, dos obras fundamentales para el desarrollo de la ciencia ficción teatral. A partir de una metodología comparativa, el estudio examina el origen de las criaturas, su corporalidad, su relación con los seres humanos y la naturaleza de sus rebeliones. El análisis muestra cómo el monstruo evoluciona desde el horror corporal hacia una monstruosidad industrial y tecnológica vinculada a la deshumanización moderna.

Palabras claves: ciencia ficción- monstruo- teatro- Frankenstein- robots.

Abstract: The figure of the monster constitutes one of the central elements of modern science fiction and evolves alongside the scientific and industrial transformations of the nineteenth and twentieth centuries. This article analyzes the transformation of monstrosity in *Presumption; or, the Fate of Frankenstein* (1823), by Richard Brinsley Peake, and *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)* (1920), by Karel Čapek, two fundamental works in the development of science fiction theatre. Using a comparative methodology, the study examines the origin of the creatures, their corporeality, their relationship with human beings, and the nature of their rebellions. The analysis shows how the monster evolves from bodily horror into an industrial and technological form of monstrosity linked to modern dehumanization.

Keywords: science fiction- monster- theatre- Frankenstein- robots.

Citación: Meoz, R. (2026). Imaginando el monstruo: del experimento de Víctor Frankenstein a la fábrica de robots de Rossum. *Logos: Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura*, 36(2), 223-233. doi.org/10.15443/RL3640.



Este trabajo se encuentra bajo la licencia Creative Commons Attribution 4.0

Introducción

El teatro y la ciencia ficción no han mantenido una relación especialmente fructífera, bien porque el primero ha seguido una trayectoria alejada de este tipo de propuestas, bien porque la segunda exige unas condiciones de producción que rara vez resultan asequibles para una puesta en escena. Sin embargo, el arte dramático ha desempeñado un papel clave en el desarrollo del género. Por una parte, *Presunción; o el destino de Frankenstein* (1823), de Richard Brinsley Peake, impulsó las ventas de la novela original, *Frankenstein; o el moderno Prometeo* (1818), de Mary Shelley. Aunque la obra había tenido una recepción moderada, el estreno de la adaptación teatral incrementó notablemente su popularidad, favoreciendo nuevas reediciones e inaugurando una larga tradición de obras vinculadas a la ciencia ficción (Martínez Agís, 2015). Por otra parte, *R.U.R. (Robots Universales de Rossum)* (1920), obra original de Karel Čapek, introdujo un término que en el siglo XXI parece indisociable del género: los robots. Aunque Čapek no inventó el concepto, sí acuñó el vocablo para designar este tipo de creaciones artificiales (Sáiz Lorca, 2002), que posteriormente aparecerían en numerosas propuestas artísticas de distintos medios.

El vínculo entre ambas obras reside en su condición de hitos fundamentales dentro de la ciencia ficción y en la consolidación de una nueva figura monstruosa asociada al desarrollo tecnológico. Los robots de Čapek representan la cristalización de un monstruo propio del género (Ferrer Ventosa, 2022), de modo que puede afirmarse que el dramaturgo checo culminó, desde el ámbito teatral, un proceso iniciado por Mary Shelley en la novela y continuado por Richard Brinsley Peake sobre los escenarios. La evolución que separa al monstruo de Frankenstein de los robots de Rossum permite observar una transformación significativa en los imaginarios del miedo moderno: la amenaza se desliga de la anomalía corporal o del sacrilegio científico para desplazarse hacia la producción industrial, la mecanización del trabajo y la disolución de los límites entre lo humano y lo artificial. Este estudio parte de la hipótesis de que la evolución entre ambas criaturas refleja un cambio en los imaginarios de la monstruosidad moderna: el monstruo deja de funcionar únicamente como una transgresión corporal e individual para convertirse en una amenaza sistémica vinculada a la industrialización y a la pérdida de los límites entre humanidad y tecnología.

La figura del monstruo ha sido entendida tradicionalmente como una representación de aquello que transgrede los límites físicos, morales o sociales establecidos. En *Frankenstein*, la monstruosidad surge de la alteración de las leyes naturales vinculadas a la creación de vida y del desafío científico a los límites humanos (Villacañas, 2001; Fe, 2003). En *R.U.R.*, esta noción evoluciona hacia una monstruosidad ligada a la industrialización, la producción en serie y la deshumanización tecnológica (López Pellisa, 2013). En ambos casos, las criaturas funcionan como proyecciones de los temores de su contexto histórico y cuestionan categorías como humanidad, identidad o individualidad. Además, elementos como el cuerpo artificial, la reproducción técnica de la vida o la aparición del doble permiten relacionar estas figuras con lo *uncanny*, concepto asociado a aquellas entidades cuya semejanza con lo humano genera inquietud y extrañamiento (Royle, 2003; Paraíso, 2009).

La vigencia de estas problemáticas puede observarse también en producciones contemporáneas de ciencia ficción centradas en la inteligencia artificial y la consciencia artificial. Fuentes Martínez (2021), al analizar la relación entre *Frankenstein* y la serie *Westworld*, señala que muchas de las cuestiones presentes en la obra de Shelley continúan articulando las representaciones actuales de criaturas artificiales, especialmente aquellas vinculadas al libre albedrío, la identidad o las consecuencias éticas del acto de creación. Esta continuidad evidencia la permanencia de la figura del monstruo tecnológico como espacio de reflexión sobre la relación entre humanidad y progreso científico.

La escasez de obras teatrales de ciencia ficción también ha limitado el desarrollo de estudios académicos centrados específicamente en este ámbito. Aun así, existen numerosas investigaciones sobre la novela original de Mary Shelley cuyos planteamientos pueden aplicarse a su adaptación

escénica. Entre ellas destacan los trabajos de Martínez Agíss (2015), Fe (2003), Villacañas (2001) y González de la Llana (2013), centrados en distintos aspectos de la construcción del monstruo en *Frankenstein*. En el caso de *R.U.R.*, la bibliografía crítica es igualmente más reducida, aunque sobresalen estudios como los de Dinan (2017), López Pellisa (2013) y Sáiz Lorca (2002), que analizan la figura del robot y su relación con la modernidad tecnológica, el trabajo o la representación de lo artificial. También destacan aportaciones más recientes, como el estudio de Fuentes Martínez (2021), que analiza la pervivencia de *Frankenstein* en representaciones contemporáneas de la inteligencia y la consciencia artificiales.

Sin embargo, apenas existen estudios que comparen directamente las criaturas de Shelley-Peake y los robots de Čapek desde un enfoque específicamente teatral. Si bien autores como Asimov (1999) o Gallardo-Torrano (1997) han señalado la influencia de *Frankenstein* sobre *R.U.R.*, las aportaciones de Richard Brinsley Peake suelen quedar relegadas a un segundo plano dentro de la historiografía de la ciencia ficción. A pesar de la relevancia histórica de ambas obras dentro del género, los estudios comparativos centrados específicamente en la evolución teatral de la figura del monstruo siguen siendo escasos. Precisamente, este vacío constituye el punto de partida de la presente investigación.

A partir de estas consideraciones, este artículo propone un análisis comparativo entre los monstruos de *Presunción; o el destino de Frankenstein* y *R.U.R.* con el objetivo de estudiar la evolución de esta figura dentro de la ciencia ficción teatral. El análisis se articula a partir de varias dimensiones: el origen y proceso de creación de las criaturas, su apariencia y corporalidad, la relación que establecen con los seres humanos, la construcción de su identidad, la presencia de rasgos asociados a la humanidad y la naturaleza de sus respectivas rebeliones frente a sus creadores. A través de estas categorías, el estudio pretende mostrar cómo el monstruo evoluciona desde una figura marcada por el horror corporal y la transgresión individual hacia una monstruosidad industrial y colectiva vinculada a los conflictos sociales y tecnológicos de la modernidad.

De experimento a producto

Frankenstein; o el moderno Prometeo, de Mary Shelley, fue publicado en 1818 y, cinco años más tarde, Richard Brinsley Peake estrenó su adaptación teatral, *Presunción; o el destino de Frankenstein* (1823), que obtuvo un notable éxito en Londres y superó la treintena de representaciones. Esta versión escénica se distancia parcialmente de la novela en términos argumentales e «incluye elementos cómicos, así como música y danza que se combinan con los referentes góticos que aún dominaban los escenarios ingleses de la época» (Martínez Agíss, 2015, p. 57). Aun así, la construcción del monstruo conserva rasgos fundamentales presentes en el texto original de Shelley.

Por otra parte, *R.U.R. (Robots Universales de Rossum)* se representó por primera vez en Praga en 1921 y posteriormente llegó a escenarios de ciudades como Nueva York y Londres (López Pellisa, 2013). El siglo que separa ambas obras estuvo marcado por transformaciones históricas decisivas, entre ellas la Segunda Revolución Industrial y la Primera Guerra Mundial, acontecimientos que influyeron directamente en la creación de los robots y en la evolución de la ciencia ficción como género literario y artístico (López Pellisa, 2013). De hecho, la propia consolidación de la ciencia ficción está estrechamente vinculada al desarrollo industrial iniciado durante la Primera Revolución Industrial (Asimov, 1999).

Ambas criaturas comparten una característica fundamental: su origen humano. A diferencia de los monstruos tradicionales vinculados a lo sobrenatural o lo mágico, tanto el monstruo de Frankenstein como los robots de Rossum son resultado de procesos artificiales impulsados por el conocimiento científico y tecnológico (Ferrer Ventosa, 2022). Esta condición los sitúa dentro del ámbito de la ciencia ficción, ya que su existencia intenta justificarse mediante principios asociados a la ciencia y a la técnica (Asimov, 1999). En ninguno de los dos textos el proceso de creación tiene lugar

directamente ante el público. En *Presunción; o el destino de Frankenstein*, el experimento ocurre fuera de escena, aunque la obra introduce algunos elementos visuales que sugieren la actividad del laboratorio, como «una pequeña llama azul en una ventana enrejada del laboratorio¹» (Peake, 1990, p. 147). De manera similar, en *R.U.R.* la fabricación de los robots permanece oculta y es descrita como «un proceso secreto» (Čapek, 2021, p. 12), tal y como Domin le explica a Elena durante su visita a las instalaciones de la corporación Rossum.

El resultado de ambos procedimientos difiere considerablemente. Víctor Frankenstein da vida a un ser que le provoca un profundo rechazo, pese a haber sido construida a partir de partes de cadáveres humanos, circunstancia que, en teoría, debería conferirle una apariencia semejante a la de una persona.

«FRANK. ¡Está vivo! ¡Está vivo! He visto el ojo amarillo pálido de la criatura abierto, respira fuerte y una convulsión ha agitado sus miembros. Qué desgracia he creado, sus piernas están en proporción, ¡he seleccionado las más partes más bellas, más bellas! ¡Ah, qué horror! Su cadavérica piel apenas cubre los músculos y arterias de debajo, su cabello lustroso, negro y suelto, sus dientes de blancura perlada, pero todos estos lujos solo forman un contraste horrible con las deformidades del demonio» (Peake, 1990, p. 147).

La repulsión que el creador experimenta hacia su criatura nace de la conciencia de haber transgredido los límites morales establecidos (Villacañas, 2001). Como consecuencia, el ser aparece configurado desde el inicio como una figura monstruosa, incapaz de integrarse dentro de lo sublime o lo armónico (Fe, 2003). El propio Frankenstein expresa este rechazo inmediatamente después de culminar el experimento: «¿Qué es lo conseguido? ¡La belleza de mi sueño se ha desvanecido! Y un horror sin vida llena mi corazón» (Peake, 1990, p. 147).

La criatura tampoco llega a ser reconocida como humana por el resto de los personajes. Su sola presencia provoca temor y desconcierto, incluso entre quienes apenas interactúan con ella, debido a que representa una alteración de «la ley natural de la procreación» (Fe, 2003, p. 121). Así ocurre con los gitanos que la encuentran en el bosque y la describen como un ser «feo y horrible de observar, como se pintaría al mismo Demonio» (Peake, 1990, p. 151). A esta percepción contribuye también el hecho de que el monstruo permanezca en silencio durante toda la obra. Su caracterización se construye fundamentalmente a través de acciones físicas y gestuales, recurso que enfatiza su dimensión corporal y refuerza su distancia respecto a lo humano. El lenguaje escénico permite, además, potenciar visualmente aquellos aspectos monstruosos que en la novela adquieren una dimensión más introspectiva (Martínez Agís, 2015).

En este sentido, la criatura puede interpretarse como uno de los primeros antecedentes de lo *uncanny*, concepto asociado a aquellas construcciones artificiales cuya semejanza con los seres humanos genera inquietud o extrañamiento (Royle, 2003).

Por el contrario, los robots de la corporación Rossum no generan inicialmente esa sensación de rechazo o extrañamiento. Su apariencia resulta tan semejante a la humana que Elena es incapaz de distinguirlos de las personas, hasta el punto de confundir a Sula con una mujer real:

ELENA (Dando un salto): ¡Qué imbecilidad! Sula no es un robot. Sula es una chica como yo. Sula, ¿por qué me hace usted esto?, ¿por qué colabora con esta broma pesada?

SULA: Yo soy un robot.

ELENA: No, no, está usted mintiendo. Oh, Sula, perdóneme. Ya sé... le obligan a usted a actuar, así como propaganda. Sula, ¿usted es una chica como yo, verdad? Dígamelo.

¹ Todas las traducciones de *Presumption; or, the Fate of Frankenstein* de Richard Brinsley Peake son propias.

DOMIN: Lo siento, señorita Glory, Sula es un robot (Čapek, 2021, p. 20).

Esta diferencia responde principalmente a dos factores. En primer lugar, los robots que aparecen en *R.U.R.* son el resultado de un largo proceso de perfeccionamiento industrial orientado a la creación de un producto eficiente y funcional. A diferencia del monstruo de Frankenstein, concebido como un experimento único y fallido, los robots de Rossum han sido diseñados para satisfacer criterios prácticos y productivos. Así lo expresa Domin cuando afirma que «el proceso ha de ser de lo más sencillo, y el producto de lo mejor desde el punto de vista práctico» (Čapek, 2021, p. 18).

En segundo lugar, estas criaturas no están construidas a partir de restos humanos. Los ingenieros de Rossum emplean materiales sintéticos capaces de reproducir las características físicas del cuerpo humano, lo que les permite imitar diferentes corporalidades y acercarse visualmente a las personas (Sáiz Lorca, 2002):

«[DOMIN:] Por medio de la síntesis química intentó imitar la materia viva conocida por el nombre de protoplasma, hasta que, de pronto, descubrió una sustancia que se comportaba exactamente igual que la materia viva, aunque su composición química era diferente» (Čapek, 2021, p. 14).

La naturaleza exacta de la materia descrita por Domin nunca llega a revelarse. Aun así, el texto insiste en su capacidad para generar cualquier tipo de organismo artificial: «Podría haber fabricado una medusa con el cerebro de un Sócrates o un gusano de cincuenta metros de largo» (Čapek, 2021, p. 15). Esta posibilidad implica que los ingenieros de Rossum pueden producir réplicas casi exactas de seres humanos concretos, como sucede al final de la obra con la aparición de una doble de Elena.

La figura del doble constituye un motivo recurrente en la literatura desde el siglo XIX y, en el caso de *R.U.R.*, funciona como una manifestación de la transgresión de la ley natural, del mismo modo que ocurre en *Frankenstein* (Paraíso, 2009). La aparición de una réplica idéntica introduce una fractura en la identidad del personaje y altera la percepción de lo humano. González de la Llena (2013) señala que este tipo de desdoblamiento «no puede [...] tener consecuencias beneficiosas, pues [...] el proceso de individualización que lleva a convertirse en uno mismo implica la aceptación y la integración de nuestra sombra, nuestro “hermano oscuro”» (p. 8). Desde esta perspectiva, la Elena artificial no ocupa una posición complementaria respecto a su referente humano, sino que amenaza con sustituirlo y ocupar su lugar.

La presencia de este doble también genera inquietud en los espectadores. La aparición de una nueva Elena, físicamente indistinguible de la anterior, cuestiona la autenticidad de aquello que se observa en escena y provoca un efecto de extrañamiento semejante al asociado al monstruo de Frankenstein (Paraíso, 2009). Después de haber convivido con personajes humanos durante toda la obra, la réplica artificial rompe la estabilidad de esa percepción y dificulta distinguir entre lo humano y lo artificial. En este sentido, las réplicas adquieren un triple valor simbólico: representan un yo idéntico, construido para perpetuar la existencia del original; un yo detenido en el tiempo, inmune al envejecimiento y al deterioro físico; y un yo opuesto, cuya presencia provoca rechazo y desestabiliza la identidad de su contraparte humana (Paraíso, 2009).

Una de las principales diferencias entre ambos tipos de monstruos reside en el nombre que reciben dentro de las obras. La criatura de Frankenstein permanece en el anonimato, consecuencia directa del rechazo de su creador, que renuncia a cualquier vínculo con ella y se desentiende por completo de su existencia (Fe, 2003). A lo largo del texto, los personajes recurren a términos como «demonio», «diablo» o «monstruo» para referirse a la criatura, ya que la consideran el resultado de una transgresión moral y religiosa (Villacañas, 2001). El propio Peake emplea estas denominaciones en las acotaciones escénicas, como ocurre en «el Demonio mira a Frankenstein» (Peake, 1990, p. 148), reforzando así la dimensión sacrílega del experimento y el carácter trágico de las consecuencias

derivadas de este acto. Esta idea aparece ya sugerida en el subtítulo de la obra, *Presunción; o el destino de Frankenstein*, que anticipa el castigo asociado a la alteración de los límites naturales y divinos (González de la Llana, 2013).

En *R.U.R.*, por el contrario, los robots reciben una denominación específica creada mediante un neologismo acuñado por Čapek y atribuido en la propia obra a Rossum, inventor de estas criaturas (López Pellisa, 2013). El término «robot» designa originalmente a un ser destinado al trabajo y concebido como servidor de los humanos, encargado de realizar aquellas tareas que las personas rechazan o consideran demasiado duras (Sáiz Lorca, 2002). Esta función queda explicitada cuando Fabry afirma que «un robot reemplaza a dos trabajadores y medio. La máquina humana, señorita Glory, era enormemente imperfecta» (Čapek, 2021, p. 27). Con el tiempo, el término trascendió el ámbito de la obra y se incorporó de forma permanente al imaginario de la ciencia ficción, hasta convertirse en la denominación habitual para las entidades artificiales de apariencia humana (Asimov, 1999).

Además, Čapek individualiza a sus robots mediante nombres propios, rasgo que los diferencia claramente del monstruo anónimo de Frankenstein. Esta elección evidencia el interés del dramaturgo por dotar a cada robot de una identidad particular y una función específica dentro de la trama, evitando presentarlos como una masa homogénea (López Pellisa, 2013). Personajes como Radius, futuro líder de la rebelión robótica, muestran que cada uno de estos seres desempeña un papel concreto en el desarrollo del conflicto dramático.

La figura del monstruo en ambas obras está concebida para diferenciarse visual y simbólicamente del resto de personajes, objetivo que probablemente recaería en elementos escénicos como el maquillaje, el vestuario o la gestualidad. Aun así, la acción dramática incorpora diversas escenas en las que estas criaturas manifiestan comportamientos asociados a la experiencia humana. En el caso del monstruo de *Presunción; o el destino de Frankenstein*, la criatura debe enfrentarse a necesidades básicas propias de cualquier ser vivo, especialmente la búsqueda de alimento y de una fuente de calor que le permita protegerse del frío:

[el demonio] encuentra el fuego de los gitanos, que despierta su admiración. Acerca su mano a la llama y la retira deprisa lleno de dolor. Coge un palo de la hoguera y lo compara con uno que no ha sido encendido. Agarra la comida con una expresión de sorpresa y goce (Peake, 1990, p.152).

Estas acciones evidencian que la criatura ha desarrollado una cierta capacidad intelectual, aunque sea limitada, a pesar de que su creador nunca asumió la responsabilidad de educarla o guiarla (Fe, 2003). Además, el monstruo muestra sensibilidad hacia expresiones culturales asociadas a lo humano, especialmente la música. Se siente atraído tanto por las melodías interpretadas por el grupo de gitanos como por el sonido del laúd de De Lacey, circunstancia que propicia el encuentro entre ambos personajes.

La criatura también parece consciente del rechazo que provoca en quienes la observan. Por ello, reacciona con sorpresa cuando De Lacey, debido a su ceguera, no huye al percibir su presencia: «Entra el demonio, atraído por el laúd. De pronto se percata de la presencia de De Lacey y se acerca a él, se sorprende de que no lo evita. Parece que se da cuenta de que no puede ver porque le pone una mano sobre sus ojos» (Peake, 1990, p. 154). La escena revela que el monstruo comprende parcialmente el comportamiento humano y anhela algún tipo de aceptación social. González de la Llana (2013) define a la criatura como «un pobre huérfano, abandonado por su creador y abocado así a la infelicidad» (p. 6), condición que explica su intento de permanecer junto a De Lacey y establecer con él una relación basada en la cercanía y el reconocimiento:

El demonio entra con un montón de leña verde llena de follaje en sus hombros y lo suelta en el escenario. Sonríe con gratificación por lo que ha conseguido. Se acerca a De Lacey y se tira al suelo, se arrodilla ante él y está a punto de apretar su mano. De Lacey usa su bastón y mano para comprobar qué hay a su alrededor, sin saber que hay alguien a su lado. Después se sienta y llama (Peake, 1990, p. 57).

A diferencia de lo que ocurre en la novela de Mary Shelley, la criatura de Peake apenas progresa en su aprendizaje y las capacidades que desarrolla a lo largo de la obra constituyen el límite de su evolución intelectual. El monstruo nunca llega a hablar ni adquiere habilidades complejas como la lectura. Esta ausencia probablemente responde a las limitaciones temporales y estructurales del formato teatral, que obligan a condensar procesos narrativos mucho más extensos en escena. Peake, en consecuencia, simplifica el desarrollo del personaje respecto al original de Shelley. Este tipo de transformaciones resulta frecuente en las adaptaciones de *Frankenstein*, ya que pocas representaciones mantienen intactas las características de la criatura presentes en la novela (Martínez Agís, 2015).

La cuestión de la humanidad en los robots de Čapek presenta una mayor complejidad. Elena, representante de la Liga de la Humanidad, considera que los robots deben recibir el mismo trato que las personas y defiende su condición de seres vivos: «Su posición aquí. Dios mío, son ustedes seres vivos igual que nosotros, como toda Europa, como todo el mundo. ¡Esto es un escándalo, una atrocidad!» (Čapek, 2021, p. 25). Sin embargo, los directivos de Rossum rechazan de inmediato esta idea y establecen una separación tajante entre humanos y robots. La conversación entre Elena y Fabry evidencia esta postura:

ELENA: Ay, si les enseñaran algo de amor...

FABRY: Imposible. Nada hay tan distinto a un hombre como un robot.

ELENA: ¿Para qué los fabrican entonces?

BUSMAN: Ja, ja, ja, eso sí que es bueno. ¿Para qué se hacen los robots?

FABRY: Para el trabajo, señorita Glory (Čapek, 2021, p. 25).

El diálogo pone de manifiesto que los robots son concebidos exclusivamente como herramientas de producción y mano de obra. Su apariencia humana no implica el reconocimiento de una identidad equivalente a la de las personas, ya que la corporación Rossum los entiende como objetos funcionales destinados al rendimiento económico.

Los robots son fabricados con memoria, pero carecen de emociones. Esta característica les impide desarrollar empatía o manifestar conductas plenamente humanas, aunque su apariencia física reproduzca la de las personas. Además, no pueden reproducirse y su esperanza de vida se limita a veinte años incluso en los modelos más avanzados. Estas limitaciones forman parte del propio diseño de los robots y responden a la necesidad de mantener una separación clara entre humanos y criaturas artificiales, evitando cualquier posible confusión entre ambas especies y garantizando que los robots permanezcan centrados exclusivamente en sus funciones laborales (López Pellisa, 2013).

La obra muestra hasta qué punto esta lógica de control resulta estricta: un robot que manifiesta comportamientos considerados improductivos o excesivamente humanos, como reírse, es eliminado inmediatamente. De este modo, la capacidad de experimentar emociones se convierte en uno de los principales conflictos de *R.U.R.*, ya que la posibilidad de dotar a los robots de sentimientos cuestiona los límites establecidos entre humanidad y artificialidad.

Ambas criaturas son resultado del arquetipo del científico loco (Villacañas, 2001), aunque representan momentos distintos dentro del desarrollo tecnológico y científico. El monstruo creado

por Víctor Frankenstein surge como un experimento aislado, clandestino y marginal, circunstancia que explica el secretismo que rodea su creación. Algo similar ocurre con los primeros intentos de Rossum de fabricar vida artificial, que también permanecen ocultos durante sus fases iniciales (Čapek, 2021). Sin embargo, en *R.U.R.* este proceso evoluciona hasta convertirse en una producción industrial organizada a gran escala, donde los robots pasan a ser un producto comercial fabricado en serie por una corporación.

Rossum nunca aparece físicamente en escena. Su figura se construye a través del relato de Domin, quien describe al inventor en términos que lo vinculan directamente con el modelo del científico obsesionado por superar los límites de la naturaleza: «El viejo Rossum estaba bastante loco. [...] El muy chiflado quería fabricar personas» (Čapek, 2021, p. 15). Tanto Rossum como Víctor Frankenstein comparten una actitud profundamente narcisista y persiguen la posibilidad de crear vida, atributo tradicionalmente reservado a la divinidad (González de la Llana, 2013). Esta obsesión conduce a ambos personajes a entregarse «de forma enfermiza» a sus experimentos (Villacañas, 2001, p. 198):

DOMIN: [...] Pero el viejo quería hacerlas [a las personas] de verdad. Sabe, quería convertirse en una especie de sustituto de Dios. Era tremebundo materialista, y todo lo hacía por eso. Su único propósito era, ni más ni menos, que dar una prueba evidente de que ya se podía prescindir de la Providencia. Por eso se obstinó en fabricar personas como nosotros, exactamente iguales a nosotros (Čapek, 2021, p. 16).

El desafío de Rossum a la existencia de una entidad divina superior puede entenderse en relación con las transformaciones ideológicas y económicas desarrolladas a lo largo del siglo XIX. Dentro de este contexto, los robots funcionan como un símbolo de la deshumanización producida por sistemas industriales que reducen a los trabajadores a simples piezas de un engranaje productivo (López Pellisa, 2013). La preocupación por las consecuencias del progreso científico y tecnológico constituye un elemento común tanto en *Frankenstein* como en *R.U.R.*, especialmente en relación con los límites que la ciencia alcanza tras los procesos de industrialización iniciados durante la Primera Revolución Industrial (Villacañas, 2001).

Aun así, la actitud de los creadores frente a sus respectivas criaturas presenta diferencias significativas. Frankenstein reacciona con horror y rechazo ante el resultado de su experimento, mientras que Rossum y, posteriormente, su corporación exhibe los robots como un motivo de orgullo tecnológico y económico. La obra enfatiza esta dimensión comercial mediante los carteles publicitarios que aparecen en escena: «“Mano de obra barata. Robots Rossum”. “Robots para el trópico. 150 dólares cada uno”. “Todos debieran comprar su propio robot. ¿Quiere usted abaratar su producción? Encargue Robots Rossum”» (Čapek, 2021, p. 11).

Esta diferencia de perspectiva también refleja la distinta relación que ambas obras establecen con la dimensión religiosa. Mientras los personajes vinculados a Frankenstein interpretan la creación artificial de vida como una transgresión moral y espiritual, Rossum y los responsables de la corporación entienden sus experimentos desde una lógica fundamentalmente utilitaria y productiva, desligada de cualquier sentimiento de culpa religiosa.

Un elemento común en ambas obras es la rebelión de las criaturas contra sus creadores. Esta situación adquiere un carácter irónico, ya que los científicos, tras haber desafiado previamente los límites de la creación divina terminan ocupando una posición semejante a la de los dioses frente a los seres que han producido (Sáiz Lorca, 2002). Sin embargo, las causas que desencadenan estas rebeliones son diferentes en cada texto.

En *Presunción; o el destino de Frankenstein*, las acciones del monstruo parecen responder a un deseo de venganza motivado por el rechazo y la discriminación que ha sufrido desde su nacimiento

(González de la Llana, 2013). Aunque la criatura nunca expresa verbalmente sus intenciones, sus actos permiten interpretar este impulso como el motor principal de su comportamiento. Los asesinatos de William y Agatha, hermano y prometida de Víctor Frankenstein, respectivamente, forman parte de esta respuesta violenta frente a la exclusión: «Agatha aparece de rodillas con el velo en su cabeza y el demonio con las manos en su garganta. Ella cae. El demonio sale corriendo tras arrancar el medallón del cuello de Agatha» (Peake, 1990, p. 171).

La brutalidad de estas acciones revela que el monstruo ha desarrollado una forma básica de conciencia y capacidad de planificación, aunque continúe privado del lenguaje verbal. Esta combinación entre inteligencia limitada y violencia acentúa el carácter inquietante de la criatura. El enfrentamiento final entre Frankenstein y su creación obliga al científico a asumir finalmente las consecuencias de su experimento. La destrucción del monstruo implica también la destrucción del propio doctor, ya que ambos quedan unidos por la transgresión que dio origen a la criatura. Desde esta perspectiva, la muerte compartida funciona como una forma de restaurar el orden alterado por el experimento y de recomponer simbólicamente aquello que se fracturó al vulnerar la ley natural (Paraíso, 2009): «El demonio y Frankenstein se encuentran en un lateral de la escena. Frankenstein dispara. Un alud cae y aniquila al demonio y a Frankenstein» (Peake, 1990, pp. 172–173).

En *R.U.R.*, los robots alcanzan un grado de perfeccionamiento que termina situándolos por encima de los propios seres humanos, circunstancia que los lleva a considerar prescindible a la humanidad (Sáiz Lorca, 2002). La expansión de los robots transforma profundamente la organización social y económica del mundo representado en la obra. Las personas dejan progresivamente de trabajar y la natalidad disminuye de forma drástica, hasta el punto de que, en los cinco años transcurridos entre el primer y el segundo acto, la población humana queda numéricamente superada por la robótica. En este contexto, los robots se rebelan con el objetivo de liberarse de la esclavitud a la que han sido sometidos (López Pellisa, 2013): «El poder del hombre ha caído. Al hacernos dueños de la fábrica nos hacemos dueños de todo lo demás. La era del hombre ha terminado. Se abre una nueva era, la de los robots» (Čapek, 2021, p. 85).

Tras la insurrección, el único ser humano que sobrevive es Alquist, encargado del mantenimiento de los robots. Su vida es preservada porque las criaturas lo necesitan para continuar el proceso de fabricación, ya que la incapacidad de reproducirse condenaría a los robots a desaparecer en aproximadamente veinte años. La obra sugiere así que la propia ambición de los responsables de Rossum desencadena la catástrofe. Los directivos podrían haber limitado la inteligencia de los robots o restringido su capacidad para utilizar armas; sin embargo, el deseo de perfeccionar continuamente sus creaciones termina volviéndose contra ellos (López Pellisa, 2013).

Elena también desempeña un papel importante en el desarrollo de la rebelión. Su intervención evita que Radius sea destruido y favorece que el robot continúe desarrollando una conciencia crítica respecto a su situación:

ELENA: Por eso te coloqué en la biblioteca, para que pudieras leer todo, entenderlo todo, y luego...Radius, yo quería que demostraras a todo el mundo que los robots eran nuestros semejantes, eran iguales a nosotros. Eso es lo que yo quería de ti.

RADIUS: No quiero maestros. Quiero enseñar yo (Čapek, 2021, p. 48).

Al igual que sucede con Frankenstein, los responsables de Rossum (y, por extensión, la humanidad representada en la obra) terminan enfrentándose a las consecuencias de su propia irresponsabilidad. Sin embargo, esta toma de conciencia solo aparece cuando la rebelión de los robots ya resulta irreversible y el sistema que los creó ha perdido cualquier capacidad de control sobre ellos.

Conclusiones

La comparación entre *Presunción; o el destino de Frankenstein* y *R.U.R. (Robots Universales de Rossum)* permite observar cómo la figura del monstruo evoluciona junto con las transformaciones históricas, científicas e industriales que atraviesan el siglo XIX y comienzos del XX. Ambas obras presentan criaturas artificiales creadas por el ser humano y vinculadas al desarrollo tecnológico, pero cada una de ellas responde a temores distintos y proyecta conflictos propios de su contexto histórico. El monstruo deja de ser únicamente una anomalía corporal asociada al horror gótico para convertirse progresivamente en una figura ligada a la industrialización, la producción en serie y la deshumanización moderna.

En *Presunción; o el destino de Frankenstein*, la monstruosidad surge de la transgresión individual y del desafío a las leyes naturales y religiosas mediante la creación artificial de vida. La criatura de Víctor Frankenstein encarna las consecuencias morales de un experimento que rompe los límites establecidos y provoca rechazo debido a su corporalidad deformada. Su exclusión social y su incapacidad para integrarse dentro de la comunidad humana convierten al monstruo en una figura marcada por el aislamiento y la marginalidad. En cambio, los robots de *R.U.R.* representan una monstruosidad diferente: su apariencia apenas se distingue de la humana y su amenaza no reside en la deformidad física, sino en la desaparición progresiva de las fronteras entre humanidad y artificialidad. El conflicto deja así de centrarse exclusivamente en el cuerpo monstruoso y se desplaza hacia los sistemas de producción y explotación industrial.

Esta transformación modifica también la naturaleza de la rebelión de las criaturas. El monstruo de Frankenstein actúa desde la venganza individual frente al abandono de su creador, mientras que los robots de Rossum protagonizan una sublevación colectiva vinculada a la explotación laboral y a la sustitución tecnológica de la humanidad. De este modo, la ciencia ficción teatral pasa de representar el miedo al experimento científico aislado a expresar inquietudes relacionadas con la mecanización del trabajo, la producción masiva y la pérdida de control sobre las propias creaciones humanas. Los robots heredan así parte de las funciones simbólicas del monstruo de Frankenstein, aunque adaptadas a una sociedad marcada por la lógica industrial y capitalista.

El análisis comparativo de ambas obras permite, por tanto, interpretar *R.U.R.* como una reformulación moderna del monstruo inaugurado por *Frankenstein*. Čapek retoma muchos de los conflictos presentes en la tradición anterior (la creación artificial de vida, la rebelión contra el creador o la amenaza derivada del progreso científico) y los reconfigura dentro de un contexto dominado por la producción tecnológica y las tensiones sociales del siglo XX. Desde esta perspectiva, el robot puede entenderse como la evolución de una monstruosidad que abandona progresivamente el ámbito de lo excepcional para integrarse dentro de los propios mecanismos de la modernidad industrial.

Finalmente, este estudio pretende contribuir a los estudios teatrales de ciencia ficción mediante una lectura comparativa que sitúa el teatro como un espacio fundamental en la configuración temprana de los imaginarios tecnológicos modernos. Asimismo, pone de manifiesto la vigencia de muchos de los conflictos planteados por estas obras, especialmente aquellos relacionados con la inteligencia artificial, la automatización y la redefinición contemporánea de lo humano.

Referencias bibliográficas

- Čapek, K. (2021). *R.U.R.* Ediciones Promocionales Lida.
- Asimov, I. (1999). *Sobre la ciencia ficción*. Doubleday.

- Dinan, M. (2017). The robot condition: Karel Čapek's *R.U.R.* and Hannah Arendt on labor, technology, and innovation. *Perspectives on Political Science*, 46(2), 108–117. <https://doi.org/10.1080/10457097.2016.1270677>
- Fe, M. (2003). Los monstruos de Frankenstein. *Anuario de Letras Modernas*, 11, 121–127. <https://doi.org/10.22201/ffyl.01860526p.2003.11.762>
- Ferrer Ventosa, R. (2022). El artista demiúrgico. Creación de vida autónoma: de las estatuas animadas a los autómatas, homúnculos y replicantes. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 44(120), 120–154. <https://doi.org/10.22201/iiie.18703062e.2022.120.2772>
- Fuentes Martínez, R. (2021). Hacia la búsqueda de la identidad y la conquista de la consciencia en el género de la ciencia ficción: Humanidad versus tecnología en *Frankenstein* (1818) y *Westworld* (2016). *Humanidades: Revista de la Universidad de Montevideo*, 10, 69–101. <https://doi.org/10.25185/10.4>
- Gallardo-Torrano, P. (1997). Techné versus hubris: Frankenstein as genre initiator. *Congreso de Filología Inglesa*, 1, 187–192. <http://hdl.handle.net/2183/9575>
- González de la Llana, N. (2013). El pecado de Frankenstein. *Álabe*, 7, 1–13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4365899>
- López Pellisa, T. (2013). Autómatas y robots: Fantoques tecnológicos en *R.U.R.* de Karel Čapek y *El señor Pigmalión* de Jacinto Grau. *Anales de la Literatura Española Contemporánea*, 38(2), 637–659. <https://www.jstor.org/stable/24431767>
- Martínez Agiss, O. (2015). El monstruo reconstruido para la escena: *Frankenstein* de Danny Boyle. *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, 3(2), 55–68. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.258>
- Paraíso, I. (2009). Crítica arquetípica: La estructura demoníaca en el tema del doble. *Rilce*, 25(1), 69–81. <https://hdl.handle.net/10171/7277>
- Peake, R. B. (1990). *Presumption; or the fate of Frankenstein*. En S. E. Forry (Ed.), *Hideous progenies: Dramatizations of Frankenstein from Mary Shelley to the present* (pp. 136–173). University of Pennsylvania Press.
- Royle, N. (2003). *The uncanny*. Manchester University Press.
- Sáiz Lorca, D. (2002). *R.U.R.* de Čapek: Casi un siglo de robots. *Eslavística Complutense*, 2, 211–218. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2039455>
- Villacañas, B. (2001). De doctores y monstruos: La ciencia como transgresión en *Dr. Faustus*, *Frankenstein* y *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. *Asclepio*, 53(1), 197–211. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=51894>