

Variaciones sobre Pinocho

ALBERTO ALMOHALLA ÁLVAREZ
OMAR DIAGO BUSTELO

Mario Vargas Llosa describe una casa que tuvo Julio Cortázar en París como alta y angosta, igual que su dueño, atiborrada de libros, con un pizarrón lleno de recortes de periódicos y revistas.

En una entrevista con Joaquín Soler Serrano, el propio Cortázar cuenta que tenía una biblioteca con una plancha de madera que cerraba por un lado. Con tachuelas fijaba reproducciones de cuadros, tarjetas postales, dibujos de amigos suyos que le gustaban en ese momento. Había una fotografía de Louis Armstrong tocando la trompeta. Había una serie de cosas que se habían ido acumulando de lo alto hacia lo bajo a lo largo de un año. Tuvo miedo. Vio que en lo alto, en una de las imágenes, que era un cuadro de Klimt, había una línea que bajaba por las figuras. Esa línea se comunicaba con un programa de cine y continuaba sinuosamente de lo alto hasta el suelo sin una sola interrupción.

Había estado pegando al azar durante un año montones de cosas y luego había encontrado una línea conductora que pasaba por el perfil de un personaje, que bajaba por un paisaje, por una casa, se deslizaba por un prado y entraba en la foto de Armstrong tocando la trompeta y pasaba por su brazo y seguía.

Lo mismo le sucede al aficionado a la lectura. Un lector se pasa años tatuando libros al azar en su memoria. De pronto, una noche descubre que todas esas historias tan distintas están sin embargo entrelazadas. Nuestro trabajo es, como diría Nabokov, una especie de investigación detectivesca en torno al misterio de esas líneas conductoras que unen diferentes obras a través de ese laberinto que supone la Historia de la Literatura.

Para guiarnos a través de dicho laberinto nos hemos servido del hilo de Ariadna en cuyo extremo se encuentra *La invención de la soledad*, de Paul Auster¹.

El libro está dividido en dos secciones, que fueron escritas independientemente, separadas por un intervalo de uno o dos años. La primera parte, *Retrato*

¹ Barcelona, Anagrama, 2000.

de un hombre invisible, la escribió como consecuencia de la muerte de su padre. Se dio cuenta de lo difícil que es escribir sobre otra persona. No es una biografía sino una exploración del acto de hablar sobre otra persona, si es posible o no. La segunda parte es *El libro de la memoria*. Cuanto más profundizaba en el material más le parecía alejarse de él. Para escribir sobre sí mismo tenía que tratarse como si fuera otro. Por eso está escrito en tercera persona. "Cuando uno está más solo es precisamente cuando deja de estarlo [...], cuando comienza a sentir su vínculo con los demás. En el proceso de escribir o pensar sobre uno mismo, uno se convierte en otro".

La invención de la soledad en opinión de su autor "explora cuestiones comunes a todos nosotros: cómo pensamos, cómo recordamos, cómo llevamos nuestro pasado con nosotros en todo momento. La soledad es una de las condiciones del ser humano". Incluso si estamos rodeados de otros, en el fondo vivimos nuestra vida solos: la verdadera vida tiene lugar en nuestro interior [...]. Nuestro sentido del yo está formado por la conciencia interior, por las conversaciones que mantenemos con nosotros mismos y con la vida, dice Auster.

Además, añade que la soledad es la condición esencial de estar encerrados en nuestra propia mente, pero, paradójicamente, sólo tomamos conciencia de ella a través de otras personas. No empezamos a comprender nuestra relación con los demás hasta que estamos solos. Todos los pensamientos que se forman en nuestra mente surgen de nuestra relación con los demás. En lo más profundo de nuestro ser se encuentra el mundo².

En *El libro de la memoria* Paul Auster habla de los gustos literarios de su hijo y cuenta cómo ambos se acercan a *Las aventuras de Pinocho*, primero en la versión de Disney y después en la original de Collodi.

Al pequeño el capítulo que más le gusta es el de la tormenta en el mar, donde se relata el modo en que Pinocho encuentra a Gepetto en el vientre del tiburón.

Padre e hijo, los cuales pasan poco tiempo juntos, se ven reflejados en esa escena de reencuentro. Pinocho y Gepetto están separados durante la mayor parte del libro, cuyo argumento sería la búsqueda respectiva del otro.

Para Auster la maestría de Collodi reside en no hacer explícitas las motivaciones de la historia, mientras que, en la adaptación de Disney, las ideas se vuelven triviales al ser expresadas de forma sentimental. En esta última Gepetto reza para tener un hijo; en la primera, simplemente lo hace. "El acto físico de realizar el muñeco es suficiente para transmitir la idea de plegaria y sin duda es más poderosa al no estar explícita."

² Todas estas reflexiones las realiza Auster sobre su obra en *Experimentos con la verdad*, Barcelona, Anagrama, 2001.

En el primer capítulo de *Las aventuras de Pinocho* se nos cuenta cómo maese Cereza encuentra un pedazo de madera que llora y ríe como un niño. "¿Es posible?" - se pregunta el carpintero - "No lo puedo creer. La madera, ahí está: es un trozo de madera para quemar, como todos los demás, para echarlo al fuego y hervir una olla de habichuelas... ¿Entonces? ¿Se habrá escondido alguien ahí?"

Se trata de un trozo de madera vivo, parlante, lo que a Paul Auster le recuerda a Miguel Ángel: la figura está ya presente en el material antes de ser esculpida, el artista sólo lo recorta hasta revelar su forma verdadera. El alma de Pinocho precede a su cuerpo y él tiene que encontrarla, que encontrarse. Más que un nacimiento, es una conversión.

A nosotros, por otra parte, nos recuerda a Marcel Proust, quien, en *Por el camino de Swann*, considera:

Muy razonable la creencia céltica de que las almas de los seres perdidos están sufriendo cautiverio en el cuerpo de un ser inferior, un animal, un vegetal o una cosa inanimada, perdidos para nosotros hasta el día, que para muchos nunca llega, en que pasamos al lado del árbol, o que entramos en posesión del objeto que las sirve de cárcel. Entonces se estremecen, nos llaman, y en cuanto las reconocemos se rompe el maleficio. Y liberadas por nosotros, vencen a la muerte y tornan a vivir en nuestra compañía.

Así ocurre con nuestro pasado. Es trabajo perdido el querer encontrarlo, e inútiles todos los afanes de nuestra inteligencia. Ocúltase fuera de sus dominios y de su alcance, en un objeto material (en la sensación que ese objeto material no daría) que no sospechamos. Y del azar depende que nos encontremos con ese objeto antes de que nos llegue la muerte, o que no lo encontremos nunca³.

Todo ello nos devuelve al capítulo de la huida del tiburón. En la película de Disney, para huir del tiburón Pinocho no sólo necesita valor, sino también ingenio (hace una fogata en su vientre para que estornude, mientras que, según Collodi, el animal tiene asma). Esto, para Auster, es una mejora relativa, porque se pierde el episodio fundamental: Pinocho nadando bajo el peso de Gepetto (Eneas cargando a Anquises).

En el capítulo XXIV Pinocho llega a la isla de las Industriosas Abejas. Al principio piensa que está desierta, y "esta idea de encontrarse solo, solo, solo, en medio de aquella gran región deshabitada le causó una melancolía tal que estaba a punto de llorar."

Cuando, en el capítulo XXXIV, Pinocho entra en el vientre del tiburón, aún no sabe que Gepetto está allí. Todo parece perdido. Está rodeado por la oscuri-

³ Madrid, Alianza, 2000.

dad de la soledad, "una oscuridad tan negra y profunda que le parecía como si hubiese entrado de cabeza en un calamar lleno de tinta." Es en esta oscuridad, dice Auster, donde tiene lugar el acto creativo del libro. Allí en títere encontrará valor para salvar a su padre y convertirse en un ser real.

Paul Auster habla también de la metáfora del tintero. Pinocho está hecho de madera y Collodi lo usa como instrumento (pluma) para escribir la historia de sí mismo. Es un libro de la memoria, una búsqueda de la infancia perdida (Proust). La obra de la memoria sólo puede comenzar en la penumbra de la soledad.

Por otro lado, el verdadero nombre del autor era Carlo Lorenzini. Collodi era el nombre del pueblo de su madre donde él solía pasar las vacaciones de verano cuando era pequeño.

Sus reflexiones sobre la soledad, la memoria y el conocimiento le llevan a Paul Auster hasta el libro bíblico de *Jonás*, libro que relata las experiencias de éste cuando se le designó para profetizar a un pueblo pagano, los ninivitas.

Al igual que el del norteamericano, el libro de Jonás puede dividirse en dos partes: *Jonás huye* y *Jonás va a Nínive*. Jonás recibe la comisión de advertir a los ninivitas de la ira de Yahvé. Sin embargo, se embarca en una nave con destino a Tarsis. Se levanta una tempestad que hace temer el naufragio. Los aterrados marineros claman a sus dioses, intentan aligerar la nave y echan suertes para averiguar quién tiene la culpa de la calamidad que se cierne sobre ellos. La suerte recae sobre Jonás; dice a los marineros que le arrojen por la borda, ya que la tempestad se debe a él. La tripulación, que no desea hacerlo, intenta dirigir el barco a tierra. Como no lo consiguen, arrojan a Jonás al mar; la tormenta se calma. En el agua, un pez se traga a Jonás, quien ora a Yahvé y promete cumplir su voto. Finalmente, el pez vomita a Jonás en tierra seca.

Yahvé vuelve a ordenarle que vaya a Nínive a proclamar su advertencia. Jonás va y anuncia que la ciudad será destruida en cuarenta días, pero la ciudad se arrepiente y es perdonada. Jonás se enfurece, construye una cabaña fuera de la ciudad y espera sentado a la sombra para ver qué sucede. Yahvé le da una lección haciendo crecer una calabaza vinatera, que le proporciona sombra, y marchitándola después⁴.

Este relato guarda semejanzas con el de Collodi. A Paul Auster le interesa porque es una "dramática historia de soledad contada desde el exterior de ella, en tercera persona, como si al sumergirse en la oscuridad el yo se separara de sí mismo y sólo pudiera hablar desde la perspectiva del otro."

El pez, comúnmente identificado con una ballena, no es, dice Auster, un agente de destrucción, sino todo lo contrario. Al ser vomitado, Jonás renace

⁴ *Perspicacia para comprender las Escrituras*, Watch Tower Bible and Tract Society of Pennsylvania, 1991, vol. 2.

preparado para una nueva vida, igual que Pinocho renace preparado para ser un niño. El estómago del pez se identifica al mismo tiempo con la tumba y con el útero materno.

En otro lado, la soledad, el silencio, la oscuridad y la muerte también se identifican. La negativa a hablar de Jonás representa una negativa a volcarse a su prójimo. El que busca la soledad busca el silencio, concluye Auster; el que no habla está solo, incluso en la muerte.

Pinocho, sin embargo, intenta comunicarse incluso antes de tener boca. Quiere ser aceptado, convertirse en un niño como los demás. Comete muchos errores, pues tiene la cabeza de madera, pero el narrador no se cansa de repetirnos que, en el fondo, tiene buen corazón. Lo que supone, como veremos, que, igual que en el caso de Jonás, acabará siendo obediente y aceptando las normas que se le imponen. De hecho, el libro es una especie de novela picaresca invertida en la que el protagonista recibe una serie de lecciones que entrañan determinados valores sociales (obediencia, enseñanza institucionalizada, esfuerzo y trabajo constantes), y no es aceptado en la sociedad (él mismo se considera fuera de ella), no deja de ser un muñeco tonto para convertirse en un "niño real", hasta que actúa de acuerdo con los patrones de conducta dictados por la misma.

La idea de la producción artificial de vida o de la creación de un hombre a partir de un muñeco o de una escultura está presente en la literatura desde sus orígenes. La encontramos, sin ir más lejos, en las literaturas semíticas y en los clásicos greco-latinos.

Prometeo creó al hombre moldeándolo con arcilla. De la misma forma, en el libro bíblico del *Génesis* Yahvé moldea también al hombre con barro. Pero existen más similitudes entre el relato bíblico y la mitología griega. Según ésta, Zeus envió un diluvio sobre la Tierra para exterminar a los hombres, pero Prometeo avisó a Deucalión, el Noé helénico, y a Pirra, quienes pudieron salvarse y multiplicarse. Prometeo actuó también a modo de maestro, enseñando a los hombres ciencias tales como la meteorología, la astronomía, la ganadería y la agricultura, y de protector, robando el fuego a los dioses y dándoselo a sus criaturas, para que pudieran cocinar, forjar metales y defenderse de las fieras.

Guillermo Martínez, en su novela *La mujer del maestro*⁵, explica, a través de uno de los personajes, que Esquilo, al escribir su poema (*Prometeo encadenado*), tenía como referencia al Prometeo-creador de Hesíodo. Prometeo quiere moldear a los mortales como dioses. Para ello, les dota de atributos divinos. Pero hay una línea infranqueable: la finitud humana. Como no puede hacer a los hombres inmortales, les regala la inconsciencia de su fin, aproximando así lo fugaz a lo eterno: el hombre es capaz de emprender tareas titánicas, que no

⁵ Barcelona, Destino, 1999.

llegará a terminar. Para remediar esto, habla el propio Prometeo, "puse en el pecho la esperanza ciega", la única condición capaz de dar sentido a las empresas humanas.

La primera mujer mortal fue una hermosa doncella creada por Zeus y Hefesto utilizando agua y tierra como ingredientes. De Atenea, a instancias de su padre, recibió la gracia, el encanto, el ingenio, la armonía. Todos los dioses derramaron sus cualidades, positivas o negativas (Hermes infundió en su corazón la mentira y la falacia), sobre ella. Debido a esto, recibió el nombre de Pandora, portadora de todo⁶.

Zeus entregó a Pandora un ánfora cerrada. Le dijo que había sido elegida para casarse con Prometeo. Luego, la ordenó que se presentara ante él como presente suyo, pero que no abriera jamás el ánfora. Al principio Prometeo quedó seducido por la belleza de Pandora, pero, al percatarse de que podría ser una trampa, la devolvió al Olimpo, lo cual encolerizó a Zeus, quien pidió a Hermes que condujera a Pandora a casa de Epimeteo, hermano de Prometeo. Quedó cautivado y la aceptó por esposa. Pronto, Pandora convenció a su marido de que debían abrir la misteriosa vasija. Al hacerlo, dejaron escapar pequeños diablos portadores de todos los males, que se extendieron por todo el mundo. Pandora cerró la vasija demasiado tarde, encerrando únicamente el espíritu de la esperanza, único consuelo de los hombres.

Nos encontramos ante una versión mitológica de la historia de Adán y Eva y del Paraíso Terrenal. La vasija es la manzana del árbol del bien y del mal. Tanto Eva como Pandora seducen al varón con sus encantos, llámese Adán o Epimeteo. Tanto la hebraica cuanto la helénica eran sociedades machistas. En los mitos conservados de las sociedades matriarcales no aparecen relatos de este tipo.

Dentro de las leyendas amorosas, tenemos también la historia de Pigmalión y Galatea. Pigmalión, rey de Chipre, dedicaba su tiempo libre a la escultura. Trabajaba en su taller hasta altas horas de la noche, produciendo estatuas tan bien acabadas que sólo les faltaba la vida. Cierta día decidió crear la estatua femenina más bella y perfecta. Se dedicó a ello con inusitado entusiasmo. Una vez terminada la vistió con las mejores galas, joyas y flores y le dio un nombre: Galatea. Finalmente, se dio cuenta de que se había enamorado de su obra y suplicó a Afrodita que la convirtiera en un ser humano. Cuando regresó al taller, la estatua comenzó a respirar. Pigmalión, emocionado, la tomó entre los brazos y le preguntó si deseaba ser la reina de Chipre, a lo que Galatea respondió: "Con ser tu esposa me basta." La boda fue fastuosa, figurando Afrodita como invitada de honor. Vivieron un reinado próspero y feliz, agraciado con una próspera descendencia.

⁶ Las referencias mitológicas están extraídas de F. L. Cardona, *Mitología griega*, Madrid, Edición, 1996.

El mito de Pigmalión y Galatea ha sido repetido sucesivas veces, con variantes, por la literatura de todos los tiempos y países.

Llegados a este punto, el laberinto nos ofrece varias alternativas. Los senderos se bifurcan. Sin meditarlo demasiado, optamos -no podía ser de otra forma- por el pasillo de la izquierda. Al final del mismo nos encontramos con Mary Shelley, quien nos saluda con un casi imperceptible movimiento de cabeza. Le preguntamos por Villa Diodati. Tarda apenas unos segundos en respondernos:

En efecto el verano de 1816 lo pasé en los aledaños de Ginebra. La estación fue fría y lluviosa aquel año, y nosotros [se refiere a Lord Byron, Percy B. Shelley y John William Polidori] nos reuníamos noche tras noche en torno al hogar donde ardía un gran fuego de leños, divirtiéndonos en relatarnos, unos a otros, historias alemanas de espíritus y fantasmas, que habíamos aprendido en nuestras correrías. Estos cuentos nos sugirieron la idea de escribir alguno por nuestra cuenta con el mero fin de distraernos.

Dos amigos y yo misma decidimos, por tanto, escribir cada uno una historia basada en manifestaciones de lo sobrenatural.

Pero el tiempo mejoró súbitamente y mis amigos me abandonaron para emprender una gira por los Alpes. Los magníficos panoramas que se ofrecían a sus ojos pronto les hicieron olvidar el menor atisbo de sus evocaciones espectrales⁷.

Mary, lejos de olvidar, piensa en su padre. Repasa las ofensas y decepciones que ha recibido de él. William Godwin, detractor del matrimonio, casado dos veces en secreto. William Godwin, el hombre que con una mano maldice los vínculos matrimoniales y con la otra expulsa a la hija que, de acuerdo con sus ideas, vive con el hombre al que ama (Shelley) sin casarse con él. William Godwin, el hombre que, por si fuera poco, intenta medrar a expensas del amante. Mary se da cuenta de que los ideales que despertó en ella no son, para él, más que simple palabrería.

Aquella noche, Mary concibe un doctor que se parece a su padre y un monstruo sin nombre que hubiera podido llamarse como ella. Y así surge *Frankenstein, el moderno Prometeo*. Collodi cuenta lo siguiente:

Cuando Gepetto hubo acabado de hacerle los pies recibió un puntapié en la punta de la nariz. Tomó después al muñeco bajo el brazo y lo posó en tierra, sobre el pavimento de la estancia, para hacerle andar. Pinocho tenía las piernas entumecidas y no sabía moverse, y Gepetto lo llevaba de la mano para enseñarle a poner un pie detrás del otro. Cuando hubo desentumecido las piernas, Pinocho empezó a andar solo y a correr por la estancia; hasta que, cruzando la puerta de la casa, saltó a la calle y se dio a la fuga.

⁷ *Frankenstein*, Barcelona, Plaza y Janés, 1995.

En el momento en que el monstruo de Frankenstein cobra vida, es su creador el que huye del laboratorio, horrorizado por el espantoso aspecto de su criatura. Su deseo de contribuir al progreso humano y su infinita fe en la ciencia se disipan en un instante.

Victor Frankenstein no es un titán, sino un simple ser humano mortal. No es el superhombre de Nietzsche. Igual que el Raskólnikov de Dostoyevski, no aguanta la presión, no es digno de recibir el conocimiento y la sabiduría del árbol de la ciencia, es incapaz de sobrevolar el obstáculo del bien y del mal. Arrepentido y aterrorizado, maldice el momento en que se le ocurrió crear a un ser humano. No puede suplantar a Dios. El resultado de tal infamia es un ser aborrecible.

Un poco más arriba, Paul Auster nos mostraba *Las aventuras de Pinocho* como la doble odisea de un hijo que busca a su padre (Telémaco buscando a Ulises) al tiempo que se busca a sí mismo, y de un padre-carpintero (lo que recuerda al José bíblico) buscando a su hijo-títere. Tras la escena del reencuentro se produce el final feliz: Gepetto consigue un hijo cariñoso, obediente y trabajador, por un lado, y Pinocho consigue una madre (el Hada Azul) y ser un niño de carne y hueso. Entre tanto, hay un viaje iniciático con diferentes episodios en los que el pelele aprende las normas para ser aceptado en la sociedad. "Qué cómico resultaba cuando era un muñeco" - exclama Pinocho al final del último capítulo - "¡Y qué contento estoy de haberme convertido en un muchacho como es debido!"

En la novela de Mary Shelley el protagonista no es un muñeco, sino un monstruo, lo que ya de por sí tiene connotaciones negativas. El creador, no la criatura, huye, no sólo de él, sino de cualquier responsabilidad hacia él. Lo deja solo. Comienza entonces una terrible odisea, la de un ser inocente y de buen corazón, lo mismo que Pinocho, pero que, al contrario que el muñeco, se encuentra desde su nacimiento con el rechazo de quien le ha creado, sin simpatía ni afecto ni posibilidad de conseguirlos a causa de su aspecto horrible.

El monstruo, en consecuencia, llega a odiar a su creador y a albergar el deseo de perseguirlo para matarlo. Esto simboliza la muerte de Dios y la consiguiente recuperación de la libertad del hombre (otra vez Nietzsche). Parece que, al final, el moderno Prometeo logra robar de nuevo el fuego divino.

Ambas obras, la de Carlo Lorenzini y la de Mary Shelley, pueden considerarse literatura moral (el doctor Frankenstein recibe su castigo por suplantar a Dios; antes de presentar las consecuencias de sus actos -los asesinatos del monstruo- se nos muestra la armoniosa felicidad familiar; la ciencia como manifestación del orgullo y la soberbia humanos; etc.). Tienen por intención, parafraseando a Rafael Sánchez Ferlosio, la de llevar una determinada convicción a la conducta.

Según Benedetto Croce, Collodi escribió *Las aventuras de Pinocho* para atraer la curiosidad de los niños y suministrarles, gracias a ese interés, observaciones y advertencias morales... Pero pronto se interesó por el personaje y su suerte como fábula de la vida humana, del bien y del mal, de los errores y de la enmienda, del ceder a la tentación, a las conveniencias propias, a los caprichos, y de resistirla, recuperarse y enderezarse... La madera en que está tallado Pinocho es la humanidad, y él se yergue en pie y entra en la vida como el hombre que emprende su noviciado; fantoche, sí, pero enteramente espiritual⁸.

Sánchez Ferlosio⁹ no sólo tacha a Collodi de inmoral (paradójicamente, la novela moral es literariamente inmoral porque para servir a la ejemplaridad se manipulan los acontecimientos), sino que lo acusa de algo peor: "la inclusión de enunciados morales mundos y lirondos." Y como muestra, transcribe el siguiente fragmento:

En este mundo los verdaderos pobres, merecedores de asistencia y compasión, no son más que aquellos que por razones de vejez o enfermedad se ven condenados a no poder ganarse el pan con el trabajo de sus manos.

Antes que esto, aclara que la en principio deseable amoralidad de la narración no implica que no pueda abordar los conflictos morales de los hombres. Más bien lo contrario. Y de acuerdo con su opinión, el modelo más característico de este tipo de relatos es la "novela de redención", con el esquema consistente en un pecado original, como punto de partida, y un camino hacia la redención, como desarrollo. Pone de ejemplos arquetípicos *Lord Jim* y *Crimen y Castigo*, y además incluye el *Pinocho*, pese a que en esta última falta un claro pecado original, a no ser que esté simbolizado en el nacimiento a partir de un trozo de madera. La novela de Conrad funciona según la moral de lord Jim, responsable de su propia redención, mientras que en la de Dostoyevski la redención de Raskólnikov es dirigida por la voluntad del autor.

Por último, Sánchez Ferlosio habla de la venganza del arte. Collodi, con una clara intencionalidad pedagógica, toma un muñeco de madera y lo transforma, no en un niño de carne y hueso, sino en "un niño como es debido." Ese es el premio y la redención de su criatura. Pero las metamorfosis son peligrosas. Las hay de dos clases: "la metamorfosis es un estado transitorio de desfiguración del aspecto verdadero, que al final se recupera, o bien es un castigo para siempre. El paso de peor a mejor es una segunda metamorfosis que deshace otra anterior; el paso de mejor a peor es siempre un castigo." El cambio a mejor

⁸ Nota preliminar de M.^a Esther Benítez Eiros a *Las aventuras de Pinocho*, Madrid, Alianza, 1995.

⁹ Prólogo a *Las aventuras de Pinocho*, Madrid, Alianza, 1995.

siempre supone una vuelta a la imagen verdadera a partir de una ocultación previa. La verdadera figura tiene que haber sido visible en alguna ocasión, no puede alcanzarse por vez primera. Pinocho nace de un muñeco de madera. Esa es su auténtica figura. Que la pierda no puede ser considerado una redención.

Un personaje similar al Victor Frankenstein de Mary Shelley lo hallamos en el acto segundo de la segunda parte de *Fausto*, de Johann Wolfgang von Goethe. Al comienzo de esta segunda parte nos encontramos con que Wagner, antiguo discípulo de Fausto, ha sentado plaza doctoral, usurpando la herencia de su amo, y ha instalado una consulta en la que recibe visitas de antiguos alumnos.

Wagner, en un laboratorio, intenta crear un hombre artificial (homúnculo). El experimento tiene éxito y de la redoma surge un pequeño ser que saluda reconociendo la magia creadora de Wagner y la astucia satánica de Mefistófeles, con cuya ayuda piensa recorrer los caminos de la vida¹⁰.

En otra estancia del laberinto, recostado sobre lo que parece una barra de bar, nos recibe, entre whisky y nicotina, Leopoldo María Panero, quien, con meliflua mirada y maliciosa sonrisa, nos susurra palabras al oído: "Dicen que, cada veinte años, en el ghetto judío de Praga, aparece un hombre que es todos los hombres; dicen que cada veinte años se tiene miedo de ver a un hombre"¹¹.

Gustav Meyrink nació en Viena, en 1868. Tuvo una infancia y una adolescencia conflictivas, hasta el punto de estar al borde del suicidio. Frecuentó los círculos esotéricos de Praga, Munich y Viena. Se sintió atraído durante toda su vida por los fenómenos paranormales, llegando a vaticinar la inminente llegada de "la hora en que el espiritismo va a cubrir la humanidad como una marea pestilente." Fue corresponsal de Thomas Mann y de Kafka. Murió en el transcurso del año 1932. Acusado de herejía, su nombre figuraba en las primeras listas negras de los nazis. En 1915 publicó *El Golem*.

Se le relega al reino de la leyenda- explica Zwakh, el marionetista - hasta que un día sucede algo en una calle que lo resucita. Durante un tiempo todo el mundo habla de él y los rumores crecen hasta lo increíble. Se hacen tan exagerados y desmedidos que finalmente vuelven a derrumbarse debido a su propia incredibilidad. Se dice que el origen de la historia se remonta probablemente al siglo XVI. Cuentan que un rabino creó, según métodos de la Cábala ahora perdidos, un hombre artificial -el llamado Golem- que le ayudara, como su criado, a tocar las campanas en la sinagoga y a hacer todos los trabajos duros.

Pero también cuentan que no le salió un hombre auténtico ya que su única forma de vida consistía en vegetar de un modo rudo y semiinconsciente. Además,

¹⁰ Goethe, *Fausto*, Madrid, Cátedra, 1996.

¹¹ L. M. Panero, *Y la luz no es nuestra*, Madrid, Libertarias/Prodhufo, 1993.

según dicen, sólo durante el día gracias a la influencia de una hoja mágica que le ponía entre los dientes y que atraía las libres fuerzas siderales del universo.

Cuando una noche el rabino se olvidó de quitarle, antes de la oración, la hoja de la boca, dicen que cayó en un estado de delirio tal que, corriendo en la oscuridad de las callejas, destruyó todo lo que encontraba en su camino.

Hasta que el rabino se enfrentó a él y destruyó la hoja. La criatura debió caer sin vida. No quedó nada más de él que la figura enana de barro que hoy todavía se puede ver en la antigua sinagoga de Altneus.

Después cuenta, embriagado de ponche y tabaco, cómo sesenta y seis años atrás, cuando él era muy pequeño, registraron el edificio de la calle de La Antigua Escuela y comprobaron que había una habitación con una ventana con rejas que no tenía acceso.

La explicación del marionetista es que "en el transcurso de cada generación aparece una epidemia espiritual en la ciudad judía, que domina las almas de aquellos que viven por algún motivo y que hace que surjan, como un espejismo, los rasgos de un ser característico que quizás hace siglos que vive aquí y tiene ansias de poseer forma y figura." Es un fantasma creado a partir del subconsciente, de los sueños de las personas. El símbolo del alma de la masa.

El desconocido que anda por ahí debe ser la figura imaginaria que el rabino medieval había pensado antes de poder revestirla de materia - continua Zwakh - y que vuelve en regulares períodos de tiempo torturada por el deseo de tener una vida material.

Cuando alguien se encuentra cara a cara con el Golem tiene la sensación de que no puede ser sino su propia alma, la cual ha salido de su cuerpo y se encuentra frente a él, que contempla su rostro con los rasgos de una persona desconocida. A pesar del miedo que se adueña de aquel que lo observa, tiene la seguridad de que ese otro no puede ser más que una parte de su propio ser.

Athanasius Pernath, personaje central de *El Golem*, vive atormentado. Carece de recuerdos y por lo tanto de identidad, de origen. La incapacidad para recordar se simboliza en un sueño recurrente en la forma de una serie de habitaciones cerradas. En cierto momento se le presenta una explicación:

Había estado loco y se había utilizado la hipnosis para cerrar la habitación que me unía a las otras cámaras de mi mente. Los resortes de mi pensamiento y de mis actos están ocultos en otra existencia ya olvidada y comprendí que nunca los conocería.

Recordé la historia del Golem que acababa de contar Zwakh una hora antes y de repente me di cuenta de la enorme y misteriosa relación entre la legendaria cámara sin entrada en la que se decía que vivía el desconocido y mi significativo sueño.

Paul Auster podría haber hablado de *El Golem* en su libro. Aborda los temas que a él le preocupan: el pensamiento, los recuerdos, el pasado, la soledad ("como alguien que de repente se siente transportado a un inmenso desierto de arena - dice Pernath - caí de pronto en la cuenta de la profunda y gigantesca soledad que me separaba de mi prójimo.").

La novela de Meyrink habla de la búsqueda de la verdad, pero no de una verdad única, sino parcial, adecuada a cada individuo. Las preguntas, pese a ser las mismas, son diferentes para cada uno, y también han de serlo las respuestas.

¿Cree usted que nuestras escrituras judías están escritas en consonantes únicamente por capricho? - inquiera Schemajah Hillel - Cada uno tiene que encontrar para sí mismo las ocultas vocales que le aclaren el significado hecho para él, pues la palabra viva no se debe quedar rígida en un dogma muerto.

La búsqueda de la verdad se expresa con símbolos como la ceguera, la locura y el doble. El conocimiento se adquiere por medio de "la observación interior: la verdadera capacidad de ver con los ojos cerrados, que desaparece en cuanto se abren; el don que creen todos poseer y que muy pocos tienen entre millones de personas." No basta con encontrarse a uno mismo. "En esos casos sólo se trata de un reflejo de la propia conciencia y no del verdadero doble." Hay que volverse loco. La locura conduce a la verdad. La verdad conduce a la locura. El loco, el visionario (aquel que contempla el Apocalipsis), "vive muy alto sobre la tierra en una habitación sin puertas, con una sola ventana, desde la que es imposible comunicarse con los hombres."

Con su escritura Meyrink explora la oscuridad, lo oculto, el otro lado de las cosas. Hace una literatura del submundo, los sueños, el inconsciente, que recuerda a maestros como Dostoyevski (*Apuntes del subsuelo, El doble*) o Ernesto Sábato (*El túnel, Informe sobre ciegos*).

Hay varios personajes y situaciones, aparte de lo ya visto, en *El Golem*, que nos recuerdan a Paul Auster y a Pinocho. Uno es Zwakh, el marionetista, por razones obvias. Otro es Vrieslander, quien al final del quinto capítulo, según cuenta Pernath, seguía tallando la cabeza y la madera crujía bajo la hoja de su cuchillo. Parecía como si la cabeza, que se movía como en manos de un pintor, tuviera conciencia y mirara hacia todos los lados. Después sus ojos se posaron en mí, tranquilos al haberme encontrado. Pero yo ya no pude apartar mi mirada; la fijaba en el rostro de madera. Por un momento parecía que el cuchillo busca-

ba dudoso algo, por fin raspó decidido una línea y de repente los rasgos del pedazo de madera adquirieron una vida terrible¹².

Y, por último, el propio Pernath. Queda impresionado por la rara belleza de Miriam, hija de Hillel, y quiere plasmarla en una piedra preciosa. Con ese propósito hace un modelo de cera del rostro de Miriam. Poco después encuentra casualmente una piedra lunar de brillo azulado en la que dicho modelo podía imprimirse perfectamente. Coincidió de forma tan exacta "como si la naturaleza la hubiera creado ex profeso para convertirse en la imagen imperecedera del bello perfil de Miriam." Su primera intención era hacer un camafeo con la representación del dios egipcio Osiris, pero descubrió "en los primeros cortes tal parecido con la hija de Hillel" que todo su plan sucumbió.

Si raspamos un poco este texto, quizás encontremos otro debajo. El relato de Pigmalión y Galatea, tal vez. Como ya advertimos, este mito es un motivo recurrente en la Historia de la Literatura.

Acerca del mito de Pigmalión, nosotros vemos un claro caso en el personaje de Estella, en la novela *Grandes esperanzas* de Charles Dickens¹³, personaje éste al que una enloquecida anciana, rica y condenada por propia voluntad al aislamiento más absoluto (ni la luz del sol puede atravesar los muros de una habitación en la que se ha detenido el tiempo), se encarga de educar, mejor sería decir moldear, a su gusto, de modo que sea capaz de destruir los corazones de los hombres de igual forma que hace tiempo un hombre le destruyó el suyo propio, al dejarle plantada ante el altar el día de su boda.

Pero quizás el ejemplo más claro lo tengamos en la obra de teatro de George Bernard Shaw titulada *Pigmalion*. En ella Higgins, un apasionado de la fonética, decide aceptar el reto que se le presenta cuando una florista de los bajos fondos de Londres se obliga a aprender a hablar correctamente para prosperar en la vida. La forma de hablar es un claro condicionante social. Higgins aceptará el reto, alentado por la apuesta a la que le somete su amigo Pickering, y también atraído por el interés científico. De este modo comenzará el aprendizaje de Elisa, la florista, a través del cual será capaz de imitar el canon de elegancia de la época (el modo de hablar y de comportarse de las clases altas), de igual forma que, en el mito, el Rey Pigmalion modela su estatua a imagen y semejanza de la diosa. De este modo Higgins tratará a la dama con la severidad de un padre, con la superioridad de un creador, capaz de darle una nueva vida.

Son numerosas las referencias que hay a lo largo de la obra a la acción de moldear (igual que se moldea una estatua en arcilla, en barro, en bronce), como por ejemplo cuando Higgins dice: "Quiero tratarla con todos los miramientos

¹² Gustav Meyrink, *El Golem*, Barcelona, Tusquets, 2000.

¹³ Barcelona, Juventud, 1999.

posibles. Cuento con la colaboración de usted para moldearla y adaptarla a su nueva posición.” La florista no es más que una mercancía (una estatua, una muñeca de madera). Higgins se la “compra” a su padre por cinco libras. De este modo, misses Higgins dice, en un momento determinado de la obra: “La verdad es que parecen ustedes un par de chiquillos jugando con una muñeca.”

Pickering y Higgins (del mismo modo que Elisa) inventan su soledad. Es tan grande la obsesión por su trabajo, que, como ellos mismo dicen, no hacen otra cosa que enseñar, corregir, perfeccionar, vestir y transformar a Elisa.

De nuevo, el fin que persiguen los investigadores es conseguir esa transformación, es decir, coger un bloque de madera y darle forma de niño; un trozo de cobre y darle forma de estatua. De este modo se entiende la enorme liberación que sentirá el profesor al concluir su obra, que como tal tiene algo (si no todo) de artificio, ya que Elisa acabará dando “el timo” en todas las reuniones a la hora del té.

Lo negativo se produce en el momento en el que el creador ha terminado su obra y se desentiende por completo de ella. Este hecho provocará la reacción contraria en la criatura creada, que se rebelará contra su creador (Elisa ante Higgins), igual que el hombre se rebela ante Dios. Así, Elisa dirá, en un momento determinado:

porque le aborrezco, porque quisiera matarle, porque me ponen fuera de mí su brutalidad y su egoísmo... ¿Por qué no me dejó donde estaba, en el arroyo? Ahora se alegra usted de que ya se acabó el experimento y me puede volver a arrojar al arroyo¹⁴.

En toda la obra subyace sobre todo la satisfacción que produce el tomar a un ser humano y transformarlo en otro ser completamente distinto, y todo ello “creando para él un nuevo modo de expresarse.”

Esta satisfacción unida al deseo de encontrar “un nuevo campo de conocimiento, y nuevos senderos hacia la fama y el poder”, conducirán al Dr. Jekyll a crear a Mr. Hyde, y, por tanto, a inventar su soledad. Se volverá extravagante a los ojos de sus amigos, y, por su descubrimiento, estará condenado a la incompreensión de éstos, a guardar silencio: “Es uno de esos asuntos que no pueden solucionarse hablando”.

Era demasiado tentador el poder que daba beber una pócima y ser otro (el vino -el ponche- también te hace otro): “Me bastaba con beber el vaso para despojarme al instante del cuerpo del conocido profesor y adoptar, como si fuera una gruesa capa, el de Edward Hyde.” Ese poder que le esclavizará y le condenará. Jekyll ha jugado a ser Dios y ha perdido: “He traído sobre mí un castigo

¹⁴ Barcelona, Bruguera, 1981.

y un peligro que no puedo nombrar. Si soy el mayor de los pecadores, también soy el mayor de los sufridores.”

Hay un delicioso sabor a vino en este libro - asegura Nabokov -de hecho, a lo largo de toda la historia se bebe gran cantidad de vino añejo: recordemos el que paladea confortablemente Utterson. Este sorbo centelleante y confortador es muy distinto de las frías punzadas causadas por el licor maléfico, el reactivo mágico que Jekyll prepara en su polvoriento laboratorio. Gabriel John Utterson, de Gaunt Street, saborea sus palabras disfrutándolas; hay un gustillo sabroso en la fría mañana londinense, y hay incluso cierta riqueza de tonos en la descripción de las horribles sensaciones que Jekyll experimenta en sus transformaciones¹⁵.

Para el profesor ruso, Stevenson se enfrentaba a dos dificultades, ambas resueltas con elegancia: la plausibilidad de una poción mágica compuesta con ingredientes químicos y la credibilidad de Hyde, el lado malo del científico.

A Jekyll le ocurre lo mismo que a su colega, el doctor Frankenstein. Juega a ser Dios y pierde. Convirtiéndose en el mayor pecador de todos los mortales. Condenándose.

He traído sobre mí un castigo y un peligro que no puedo nombrar. Si soy el mayor de los pecadores, también soy el mayor de los sufridores. Nunca pude imaginar que esta tierra contuviera un lugar para unos sufrimientos y unos terrores tan inimaginables¹⁶.

Por otro lado, avanzando aún más en este laberinto de espejos enfrentados, nos encontramos con la novela de Oscar Wilde, *El retrato de Dorian Gray*. Basilio Hallward encuentra en Dorian Gray un alma pura, inmaculada y moldeable, que portaba en sí “todo el candor de la juventud unido a la pureza ardiente de la adolescencia”. Un lienzo en blanco que el mundo no había manchado aún. Todo esto es lo que el pintor reflejará en su lienzo, provocando toda la serie de acontecimientos que siguen en la novela, y que desembocarán en la destrucción de Dorian y del propio creador. Dorian al contemplar su retrato tiene por primera vez conciencia de sí mismo:

Al verlo retrocedió y sus mejillas enrojecieron de placer por un momento. Un relámpago de alegría pasó por sus ojos, porque se reconoció por primera vez. Permaneció algún tiempo inmóvil, maravillado, dándose cuenta oscuramente de lo que Hallward le hablaba, pero sin comprender el significado de sus palabras. El

¹⁵ V. Nabokov, *Curso de literatura europea*, Barcelona, Círculo de Lectores, 2001.

¹⁶ Madrid, Cátedra, 1995.

sentido de su propia belleza surgió en su interior como una revelación. Hasta entonces nunca se había dado cuenta de ello.

Basilio se da cuenta de que ha perdido a Dorian que en el momento en que éste se enfrenta consigo mismo, con su retrato. Basilio, como le dice en un momento determinado de la novela, sólo ha enseñado a Dorian a ser vanidoso. Para el resto de su aprendizaje, Dorian contará como Pigmalión con el cínico Lord Henry. A pesar de lo que éste último personaje piensa acerca de la influencia –Toda influencia es inmoral, dirá Lord Henry; y también: influir sobre una persona es transmitirla nuestra propia alma. No piensa ya con sus pensamientos naturales ni se consume con sus pasiones naturales. Sus virtudes no son reales para ella. Sus pecados, si es que hay algo semejante a pecados, son prestados. El fin de la vida es el propio desenvolvimiento, realizar la propia naturaleza perfectamente, esto es lo que debemos hacer”¹⁷ éste hará exactamente lo contrario. El alma pura de Dorian es una tentación imposible de vencer (la única forma de vencer las tentaciones es dejándose arrastrar por ellas). Así lo reconocerá el propio Lord Henry: “Hablarle era como ejecutar sobre un violín exquisito. Respondía a cada pulsación y estremecimiento del arco... Había algo terriblemente seductor en la acción de aquella influencia”. El instrumento por el cual va a influir a su discípulo, va a ser la palabra (al igual que Higgins con Elisa), ya que Lord Henry es capaz, como si de un encantador de serpientes se tratara, de hacer salir de sí mismos a los oyentes para que le sigan adonde el quiera que vayan. De este modo, Dorian se sentirá al lado de Lord Henry bajo los efectos de un hechizo.

Lord Henry hará de Dorian su objeto de estudio. Y lo hará de una forma premeditada, siendo en todo momento consciente de ello: “Tenía conciencia de que a causa de ciertas palabras tuyas el alma de Dorian Gray habíase inclinado hacia aquella pura muchacha, cayendo en adoración ante ella. El adolescente era en gran parte su propia creación.” Le prestará un libro, que será el encargado de finalizar su educación. El libro amarillo que “parecía contener la historia de su propia vida”, y que le envenenará el alma: “me envenenó usted en otro tiempo con un libro”, dirá Dorian a Lord Henry. Dorian acabará rebelándose ante su creador, y después de asesinar a Basilio, destruirá el retrato que era “el emblema visible de su conciencia”, destruyéndose de este modo a sí mismo.

Seguimos avanzando y a medida que lo hacemos nos acercamos, por un pasillo estrecho, a un mundo de metal y ordenadores, en el que el hombre ha ocupado el trono que ocupaba Dios en la alta pirámide del mundo.

¹⁷ Barcelona, RBA, 1995. Esta novela, la única de Oscar Wilde, publicada en 1890, narra la historia de un hombre que a cambio de mantener su belleza pierde su alma.

Así, Asimov¹⁸ nos cuenta en su relato *Lenny* cómo la empresa Robots y Hombres Mecánicos de Estados Unidos, con el fin de combatir, por una parte, el denominado "complejo de Frankenstein" que posee la humanidad (es decir, el temor de que cualquier hombre artificial se vuelva contra su creador, y que desemboca en la creación de las "tres leyes", que enunciaremos después), y por otro lado, despertar el interés en algunas personas hacia las investigaciones robóticas (ya que el trabajo de robotista no es muy popular), decide realizar visitas turísticas guiadas por toda su fábrica.

Cuando un curioso joven visitante toca sin mala intención algunas de las teclas de los ordenadores que forman parte de la cadena de construcción de los robots LNE (diseñados para extraer boro en las minas del cinturón de asteroides), sin saberlo está introduciendo el error en lo matemático, la excepción en lo perfecto.

Este error, producto del azar, es capaz de crear el primer robot inútil (que, partiendo de la serie a la que pertenecía, los LNE, tomará por nombre el de Lenny), metálico pero con la mentalidad de un bebe humano, que despertará el instinto maternal (le acabará considerando su hijo) de una robopsicóloga solterona que ha dedicado toda su vida a la robótica, y dará ideas de hacia dónde debe dirigirse la investigación para la construcción de un nuevo tipo de robot al que sea posible enseñar determinados trabajos sin necesidad de programarlos antes en su cerebro informático. Será el primer paso hacia la creación de un robot "humano".

En el siguiente relato que nos interesa, *¿Qué es el Hombre?*, Asimov nos muestra ese mismo mundo del relato anterior. Han pasado dos siglos desde aquel descubrimiento producto del azar. A pesar del avance en las investigaciones robóticas, el mundo humano sigue sin superar el temido "complejo de Frankenstein" y los hombres siguen temiendo que los robots sustituyan a los seres humanos, lo que ha sumido en una gran crisis a la industria de este sector. Ante la amenaza por parte de las instituciones gubernamentales de los Estados Unidos, la empresa Robots y Hombres Mecánicos, en un intento desesperado para evitar su desaparición recurre al cerebro más preparado para buscar una solución al problema: la mente electrónica del modelo JG-10 (familiarmente, George Diez).

En el relato hay un momento que consideramos clave, y es cuando George Diez pide poder visitar el mundo exterior (algo prohibido para los robots) para poder completar toda la información necesaria para solucionar el problema. En su paseo por los jardines de la empresa, George se cruza con otras formas de vida (una ardilla, un escarabajo, un árbol...), seres que el hombre respeta. Pero,

¹⁸ *El hombre bicentenario y otros cuentos*, Barcelona, Ediciones B, 1997.

¿no es tan dura la coraza del escarabajo, o la corteza del árbol, como el armazón metálico en el que está encerrado su cerebro electrónico?

Además, para poder solucionar el problema, el propio George Diez, solicita la ayuda del modelo inmediatamente anterior al suyo, el JG-9. Entre los dos, una vez analizadas todas las posibilidades para superar las trabas que les imponen las tres leyes a la hora de superar el problema (leyes cuyo enunciado es el que sigue: “*Un robot no debe dañar a un ser humano ni, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño; un robot debe obedecer las órdenes impartidas por los seres humanos, excepto cuando dichas órdenes estén reñidas con la Primera Ley; un robot debe proteger su propia existencia, mientras dicha protección no esté reñida ni con la Primera ni con la Segunda Ley*”), llegarán a la conclusión de que la mejor forma para superar ese complejo que posee la humanidad, es construir roboanimales que cumplan objetivos constructivos dentro del patrón ecológico.

Así el hombre irá perdiendo el miedo a las formas robóticas, y existirá la esperanza, para la empresa, de poder investigar en ese campo sin ningún tipo de trabas. La paradoja reside justamente ahí. Las tres leyes, que han de ser la salvaguardia del hombre, presentan ciertos problemas, sobre todo a la hora de que un robot elija los criterios adecuados para aplicarlas: ¿cómo juzgar a un ser humano para saber si obedecerle o no? ¿Qué es el hombre? ¿A la hora de juzgar a los hombres de los que reciben órdenes deben dejarse guiar los robots por la apariencia, por el tamaño y la forma? La paradoja reside en que si se prescinde de ese tipo de criterios, con los avances tan extraordinarios que se han producido en el mundo de los cerebros electrónicos, el ser más apto al que se debe obedecer es el propio robot.

En el último de los relatos de Asimov, *El hombre bicentenario*, se nos coloca ya en una sociedad que ha superado casi por completo el “complejo de Frankenstein”. El protagonista del relato, Andrew Martin, es un robot humanoide que va a experimentar en sí mismo todos los avances de la robótica, dirigidos a la creación de un robot lo más humano posible. El relato trata, por tanto, de eso: el deseo del robot por poder ser un hombre completo. En cierto modo, observamos que la creación quiere parecerse al hombre, igual que el hombre quiere parecerse a Dios.

En el relato vamos a ir asistiendo a todo este proceso de humanización de su protagonista (primero poseyendo la capacidad de crear, su creciente deseo de libertad, o cosas aparentemente tan poco importantes como usar ropa, despojarse de su aspecto metálico y adoptar una forma más humana, tener necesidades fisiológicas, o aprender a mentir y chantajear), a medida que vemos que los propios seres humanos se van deshumanizando en cierto modo por culpa de los avances tecnológicos en el campo, por ejemplo, de los trasplantes de órganos; es decir, por un lado humanización del robot; por el otro, robotización del ser

humano. El relato concluirá con la humanización completa del robot: después de todos los avances dirigidos a parecerse más a un hombre, ¿cuál es el último detalle o la última característica que le falta para su conversión completa? Debe ser mortal.

Al primer robot lo encontramos, como casi todo, en la literatura clásica. Se trata de Talos. Había quien decía que era un autómatas de bronce, fabricado por Hefesto o por Dédalo. Era el guardián de Creta. Daba la vuelta a la isla tres veces al día para ahuyentar a los extranjeros, o impedía la salida a los cretenses que querían hacerlo. Lanzaba grandes piedras, y en ocasiones se ponía incandescente introduciendo su cuerpo en una hoguera y abrazaba luego a los que capturaba. Sólo era vulnerable en la pierna, por encima del tobillo, donde tenía una vena. Murió, efectivamente, cuando Medea le rompió la vena al desembarcar los Argonautas en Creta.

Resultado de nuestra civilización y símbolo del progreso, la máquina expresa uno de los más antiguos deseos del hombre: poseer un esclavo que haga el trabajo por él. La sublimación de la tecnología reside en el viejo sueño del barón Frankenstein: crear un ser inteligente, dotado de vida, podríamos decir que de alma, subordinado, sin embargo, a la voluntad humana. La concretización de esas ideas es el robot.

Los robots suelen ser antropomorfos. Convertido el hombre en moderno Prometeo, no se resistirá de dotar a la creación de un aspecto próximo, fiel a la tradición bíblica de dotar a los nuevos cuerpos “a su imagen y semejanza”. Sólo escapan a esta regla los más humanos de todos los robots, las computadoras, que, provistas de las cualidades intelectuales precisas, pueden permitirse el lujo de una presencia abstracta, como la simbolizada por el ojo de HAL en 2001: una odisea del espacio¹⁹.

El hombre es capaz de crear seres inteligentes y casi perfectos. Pero, después de tal creación, ¿sigue siendo superior a la obra? El ser humano, la carne, el alma, la obra de Dios, ¿será siempre más perfecta que su propia creación electrónica?

Joan Bassa y Ramón Freixas plantean estas preguntas en su citado libro *El cine de ciencia ficción* y organizan estas máquinas más o menos inteligentes creadas artificialmente por el hombre en tres amplios grupos.

En el primero incluyen aquellos robots construidos por terrestres o extraterrestres, puestos a su servicio con fines belicosos, opositores al héroe. Acaban siendo destruidos.

Explican los autores que: “Los nuevos tiempos han aportado una nueva imagen del robot, sustituyendo su metálica estructura por armazones plásticos o

¹⁹ J. Bassa y R. Freixas, *El cine de ciencia ficción*, Barcelona, Piados, 1993.

innovando una silueta más estilizada. No obstante, las características físicas y morales de los más modernos robots al servicio del mal perduran invariables a lo largo de los años”.

En *Blade Runner* aparecen una serie de perfectas reproducciones (“replícantes”) empeñados en cuestionar a su creador y no sólo parecer humanos sino serlo, encabezados por Roy Batty, líder de los perfectos Nexus-6, y arropado por Zhora, Pris y Raechel, replícantes “made in Tyrell Corporation”.

La duración de nuestra vida es, después de todo, larga. Gracias a eso podemos vivirla sin estar perpetuamente angustiados. Sin embargo hay un momento inevitable en el que todo ser humano toma verdadera y dolorosa conciencia de su propia muerte. De que la vida iba en serio, y quizás lo comprendimos demasiado tarde. A partir de entonces todo cambia. La vida se vuelve absurda, se vacía de sentido. Es monótona, mezquina, dolorosa. Trabajamos para comer y comemos para trabajar. Hacemos las mismas cosas una y otra vez, sin que haya nada nuevo que nos motive, volviéndonos cada vez más viejos. Nuestro anhelo de trascendencia es irrealizable. Nuestros recuerdos, nuestros deseos, nuestras acciones, se perderán en el olvido como gotas de lluvia en una tormenta. Nuestra memoria nos sobrevivirá a lo sumo durante un par de generaciones. Después desapareceremos en la nada, para siempre.

Sobre esta tierra quién tendrá piedad de nosotros - se lamenta Roberto Arlt - Miséros, no tenemos un Dios ante quien postrarnos y toda nuestra pobre vida llora. ¿Ante quién me postraré, a quién hablaré de mis espinos y de mis zarzas duras, de este dolor que surgió en la tarde ardiente y que aún es en mí? Qué pequeñitos somos, y la madre tierra no nos quiso en sus brazos y henos aquí acerbos, desmantelados de impotencia. ¿Por qué no sabemos de nuestro Dios? ¡Oh! Si Él viniera un atardecer y quedamente nos abarcara con sus manos las dos sienes. ¿Qué más podríamos pedirle? Echaríamos a andar con su sonrisa abierta en la pupila y con lágrimas suspendidas de las pestañas²⁰.

¿Sueñan los andróides con ovejas eléctricas?, se pregunta Philip K. Dick²¹. En un mundo cubierto de polvo radiactivo tras una guerra nuclear que ha acabado con casi cualquier forma de vida, la gente tiene animales eléctricos. Los hombres que han optado por quedarse en la Tierra tienen que pasar exámenes médicos mensuales. La procreación está controlada por la ley. El aire gris, hediondo, repleto de partículas radiactivas, convierte a los normales en anormales. En el correo oficial, en los posters, en los anuncios de televisión: por todos lados se incita a la emigración. Los que se quedan viven solos, aislados, incommunicados. Manipulan sus emociones con una nueva droga (el órgano de áni-

²⁰ *El juguete rabioso*, Madrid, Cátedra, 1985.

²¹ Barcelona, Planeta, 2001.

mos), intentan comunicarse mediante la conexión a una nueva red (la caja de empatía), depositan su fe en una nueva espiritualidad (el mercerismo).

En un mundo inerte la vida se valora por encima de todo. En un mundo en que los animales eléctricos han alcanzado tal grado de perfección que poseen hasta circuitos de enfermedad es difícil distinguir lo orgánico de lo inorgánico. Más aún. En un mundo de tales características, sólo las máquinas, si se les permite, podrán sobrevivir. Pero ¿deben tenerse en cuenta los sentimientos programados de una máquina? ¿Debe el hombre responsabilizarse de su creación - en tantos aspectos superior a él- o simplemente deshacerse de ella? ¿Es una máquina un ser vivo, un individuo con identidad propia?

Los robots humanoides de última generación (los Nexus-6) son creados como seres únicos, con conciencia individual. Como personas. Se les dota de un pasado, de recuerdos, se les proporciona una identidad. Rick Deckard, ex-policía, es un "blade runner". Se dedica a eliminar a los androides de este tipo que llegan a la Tierra. No es un asesino. La vida tiene más valor que nunca. Él extermina máquinas, no personas. Se supone que las máquinas ya están muertas, si bien él a veces tiene sus dudas. En realidad no puede estar seguro de nada. Puede que el cuerpo que yace a sus pies no sea una máquina (el test Voigt-Kampff a veces falla, otras veces no tiene tiempo de realizarlo). Puede que incluso él mismo no sea humano. A veces no está seguro ni de sus propios recuerdos. Ni siquiera puede fiarse de sus propias fotografías.

Un Nexus-6 tiene una duración limitada. Vive sólo cuatro años. ¿Vive? "Legalmente no" - le explica Rick a Raechel - "pero biológica y verdaderamente, sí." Los humanos se consideran seres vivos, pero no conceden tal estatus a los androides. Dicen que son egoístas, que no tienen lealtad recíproca, que no sienten empatía. No se dan cuenta de que están describiéndose a sí mismos.

El Nexus-6 se desgasta y muere por un problema técnico: "no se ha podido resolver el problema de reemplazo de células." Roy Batty lo sabe. Es consciente de su individualidad, de su destino, de su propia muerte. Y no quiere aceptarlo. Igual que el hombre. Lo que le distingue del hombre es que sabe dónde encontrar a su creador y puede enfrentarse con él cara a cara, pedirle explicaciones. Lo que le asemeja es que su creador no puede ayudarlo.

La memoria acaba con la muerte. Los recuerdos se diluyen como gotas de lluvia en una tormenta. El Nexus-6 se encara a su hacedor, asesinandolo. Y aguarda su propia muerte.

El segundo grupo de Joan Bassa y Ramón Freixas engloba a esos humanoides que suponen "un contrapunto a las andanzas de los protagonistas, ayudándoles en su misión, o el armazón en el cual puede descansar y confiar la raza humana ante los ataques de que es objeto".

Con *2001: una odisea del espacio* se amplía el registro sentimental: se dota a los robots de emociones hasta entonces no experimentadas tan abiertamente, como el miedo, la soledad y hasta el dolor.

Woody Allen en *El dormilón* nos presenta a unos robots menos autómatas, creados para tareas domésticas y dotados de una personalidad adecuada a la de sus dueños (véase el mayordomo “mariquita”). El argumento de la película es el siguiente:

Miles Monroe, propietario de una tienda de dietéticos, acude al hospital para una operación de apendicitis en 1973. La operación fracasa y los doctores lo ponen en hibernación. Despierta doscientos años después y los doctores que lo reviven quieren conseguir su ayuda para derrocar al “Hermano Grande”, el líder del mundo, quien no es una persona entera, sino simplemente una nariz. Proponen clonar el tejido desde la nariz para crear un nuevo orden. Miles sale del hospital disfrazado de robot doméstico y descubre que el sexo no se practica de la manera tradicional, sino mediante una bola de metal conocida como “El Orgasmatrón”. Llega a la guarida del dictador haciéndose pasar por médico y se mete en el quirófano dispuesto a operar, pero, después de examinar la nariz, concluye que sería mejor aplazar la clonación, porque su computadora no tiene en cuenta el “Factor Pinocho”, por el cual la raíz cuadrada de la proboscis es igual a la suma de la sinupsias, elevada a siete²².

Con este guión Woody Allen parodia novelas como *1984*, de George Orwell, o *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley, autores que, junto a Arthur C. Clarke y Philip K. Dick, son grandes visionarios y están de gran actualidad en todos los medios: cine (Steven Spielberg acaba de estrenar una película, *Minority Report*, basada en un relato de éste último), series y programas de televisión, publicidad, etc.

Un ejemplo de desautomatización del género lo tenemos en *La máquina de follar*, de Charles Bukowski²³.

Tony tiene escondido en su bar a von Brashlitz, un científico alemán apresado tras la guerra que se cree Miguel Ángel y que ha inventado una máquina de follar perfecta, que “supera a los dioses”. Al principio parece que la máquina consiste en una mesa de metal con un agujero, que engrasa con una lata de aceite. Pero esto sólo es su “bromita de siempre”. La máquina de follar es Tanya, a quien antes había hecho pasar por su hija. Tras probarla, el protagonista opina que “nunca había echado polvo mejor” y que es “el mayor invento de la raza humana.”

A continuación le toca a Mike el Indio. Pero Tanya no quiere. Se ha enamorado del protagonista. Von Brashlitz intenta reparar la avería. Tanya se en-

²² Agustí, P., Woody Allen, Madrid, Edimat, 1998.

²³ Barcelona, Anagrama, 2000.

frenta a su creador. Von Brashlitz le recuerda que ella es creación suya y no al contrario. Luego cree arreglar el problema, pero Tanya agradece a Mike el Indio. "La arrancó de cuajo", explica el narrador. Al poco aquello se llena de gente. Tanya sabe que va a morir. Cuando llegan los agentes, quedan inmovilizados por la belleza de Tanya. El científico tiene que increparles. Les dice que no tiene sentimientos, que no es más que una máquina, que el amor no existe. Y le arranca un brazo a Tanya. Todos se echan sobre ella. La destrozan, la violan y la mutilan.

El tercer grupo de Joan Bassa y Ramón Freixas corresponde a las computadoras, esos muebles inteligentes. Hay dos tipos de computadoras: la máquina programada, archivo de memoria y suministradora de datos, y el cerebro electrónico, categoría máxima de máquina dotada de una inteligencia propia, capaz de razonamientos de todo tipo, y, sobre todo, no sólo capaz de responder, sino de preguntar.

Con el nacimiento del supercerebro —dicen los autores— llegamos al más alto grado cibernético imaginable, un enorme banco de memoria y una inteligencia propia y autónoma, máxima creación a la que los hombres podemos aspirar: la confección de algo superior a nosotros mismos. Entre perfecto y preciso, dotado de conciencia, es capaz de asumir su situación de dependencia y esclavitud al hombre para después independizarse de su creador, usando las mismas armas que éste, desde su superior dialéctica hasta su concreta violencia, causas suficientes para acarrearle la destrucción.

El triunfo absoluto de la computadora llegará cuando ocupe conscientemente un lugar clave dentro del poder, al dirigir o codirigir rígidamente los destinos de la sociedad.

Es lógico que el computador, disponiendo de ilimitados medios a su alcance y poseedor de una inteligencia propia, empiece a utilizarlos sin contar con la aquiescencia de sus programadores.

Acerca de la rebelión de HAL 9000 los autores opinan que "se aposenta en muy diferente contexto, desgarrado por la contradicción interior que para él representa la mentira. La máquina no es perversa: al contrario, se nos define como humana por excelencia. HAL mostrará con su actuación que la evolución de la especie humana no debe encaminarse hacia la creación de seres hechos a su imagen, sino a la profundización dentro del hombre mismo".

En la versión de Calleja, al final del libro Pinocho se siente feliz porque ahora podrá realizar su sueño dorado. "¿Cuál es?" pregunta Gepetto. "¡Viajar! Ver mundo y correr aventuras que me hagan famoso. Quiero que el nombre de Pinocho sea célebre e inmortal."

Pinocho llegó a realizar cuanto soñaba. ¿Quién no conoce hoy sus maravillosas nuevas aventuras?

En la China, en la Luna, en el fondo del mar, en el Polo Norte, en la India, en la Isla Desierta, en todas partes ha estado y ha dejado memoria imperecedera.

Sus aventuras son hoy más populares que todos los libros, y no hay un muchacho que no sea amigo del gran PINOCHO.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUSTÍ, P., *Woody Allen*, Madrid, Edimat, 1998.
- ARTL, R., *El juguete rabioso*, Madrid, Cátedra, 1985.
- ASIMOV, I., *El hombre bicentenario y otros cuentos*, Barcelona, Ediciones B, 1997.
- AUSTER, P., *La invención de la soledad*, Barcelona, Anagrama, 2000.
- AUSTER, P., *Experimentos con la verdad*, Barcelona, Anagrama, 2001.
- BASSA, J., FREIXAS, R., *El cine de ciencia ficción*, Barcelona, Paidós, 1993.
- BJÖRKMAN, S., *Woody Allen on Woody Allen*, London, Faber and Faber, 1994.
- BUKOWSKI, C., *La máquina de follar*, Barcelona, Anagrama, 2000.
- CARDONA, F. L., *Mitología griega*, Barcelona, Edicomunicación, 1996.
- CLARKE, A. C., *2001: Una odisea espacial*, Barcelona, Plaza & Janés, 1998.
- COLLODI, C., *Las aventuras de Pinocho*, Madrid, Alianza, 1995.
- COLLODI, C., *Aventuras de Pinocho*, Barcelona, José J. de Olañeta, 1992.
- DICKENS, C., *Grandes esperanzas*, Barcelona, Juventud, 1999.
- DICK, P. K., *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, Barcelona, Planeta, 2001.
- GOETHE, J. W., *Fausto*, Madrid, Cátedra, 1996.
- MARTÍNEZ, G., *La mujer del maestro*, Barcelona, Destino, 1999.
- MEYRINK, G., *El Golem*, Madrid, Valdemar, 1994.
- MEYRINK, G., *El Golem*, Barcelona, Tusquets, 2000.
- NABOKOV, V., *Curso de literatura europea*, Barcelona, Círculo de Lectores, 2001.
- PANERO, L. M., *Y la luz no es nuestra*, Madrid, Libertarias/Prodhufi, 1993.
- Perspicacia para comprender las Escrituras*, Watch Tower Bible and Tract Society of Pennsylvania, 1991, vol. 2.
- PROUST, M., *En busca del tiempo perdido: I. Por el camino de Swann*, Madrid, Alianza, 2000.
- SHAW, B., *Pigmalión*, Barcelona, Bruguera, 1981.
- SHELLEY, M., *Frankenstein o el moderno prometeo*, Madrid, Cátedra, 1996.
- SHELLEY, M., *Frankenstein*, Barcelona, Plaza & Janés, 1995.
- STEVENSON, R. L., *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde*, Madrid, Cátedra, 1995.
- WILDE, O., *El retrato de Dorian Gray*, Barcelona, RBA, 1995.